



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *ANDROID* DENGAN TEORI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Latifah<sup>1</sup>, M. Syamsul Ma'arif<sup>2</sup>, Moh. Sholeh Afyuddin<sup>3</sup>

Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [tifa.lalatifah@gmail.com](mailto:tifa.lalatifah@gmail.com)<sup>1</sup>, [msymaarif@gmail.com](mailto:msymaarif@gmail.com)<sup>2</sup>, [sholehafyuddin@gmail.com](mailto:sholehafyuddin@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* dengan teori pembelajaran interaktif. Jenis penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluate)*. Instrumen dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Angket Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Konstruks, Tes, serta Dokumentasi. Sampel yang digunakan yaitu satu Kelas X sebagai kelas Eksperimen uji coba skala besar dengan jumlah siswa 15 orang. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kelayakan media pembelajaran berbasis *android* dapat dilihat dari penilaian rata-rata uji validasi Materi sebesar 98,65%, uji validasi Media sebesar 92,5%, uji validasi Konstruks sebesar 96,7%. Uji kelayakan media pembelajaran berbasis *android* tersebut masing-masing tergolong dengan kriteria sangat layak. (2) Efektifitas media pembelajaran *android* dalam meningkatkan hasil belajar terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *android*.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Android, Pembelajaran Interaktif

### Abstract

*The aim of this research is to determine the feasibility and effectiveness of Android-based Arabic language learning media with interactive learning theory. The type of research and development in this research uses the Research and Development (R&D) type with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluate). The instruments in this research are observation, interviews, assessment questionnaires from media experts, material experts and construction experts, tests and documentation. The sample used was one Class X as a large-scale experimental trial class with a total of 15 students. Data was analyzed quantitatively and qualitatively. The results of this research show that: (1) The feasibility of Android-based learning media can be seen from the average assessment of the Material validation test of 98.65%, the Media validation test of 92.5%, the Construct validation test of 96.7%. Each of the feasibility tests for Android-based learning media is classified as very feasible. (2) The effectiveness of Android learning media in improving learning outcomes, there is a significant difference between before and after using Android learning media.*

**Keywords:** Media Development, Android, Interactive Learning

### Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
15 Juli 2024	20 Oktober 2024	29 Desember 2024	29 Desember 2024

Copyright (c) 2024 Latifah, M. Syamsul Ma'arif, Moh. Sholeh Afyuddin

✉ Corresponding author :

Email: [tifa.lalatifah@gmail.com](mailto:tifa.lalatifah@gmail.com)

ISSN 2355-3901 (Media Cetak)

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tahun 2022, pembelajaran bahasa Arab di sekolah madrasah diorientasikan pada tiga kompetensi berupa; kompetensi berbahasa, kompetensi berkomunikasi, dan kompetensi berbudaya. Kompetensi berbahasa tersebut meliputi empat kemahiran berbahasa yaitu kemahiran mendengar (maharah al istima'), kemahiran berbicara (maharah al kalam), kemahiran membaca-memirs (maharah qiro'ah), kemahiran menulis – mempresentasikan (maharah al kitabah) (Budiman, 2019).

Kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Arab tersebut, membuat Pembelajaran bahasa Arab seringkali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat sulit difahami. Hal ini terjadi, karena bahasa Arab merupakan bahasa asing yang berbeda dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu. Sehingga kesulitan tersebut, menjadikan bahasa Arab kurang menarik dan membosankan. Selain itu, dalam proses pembelajaran bahasa Arab juga dapat dikatakan masih konvensional, yaitu dengan penyampaian materi oleh guru, dilanjutkan dengan menghafal, dan praktek (Muhammad, 2021). Hal tersebut terkesan monoton atau tidak menyenangkan bagi sebagian besar siswa.

Hal yang sama terjadi pada siswa kelas X MA Al Huda Kota Kediri, yang berasal dari lulusan SMP maupun pondok, mereka masih merasakan kesulitan ketika memahami materi yang dipelajari. Hal itu ditunjukkan dengan siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas serta terdapat siswa yang merasa bosan dan jenuh. Kualitas belajar siswa siswi kelas X tersebut, dapat peneliti ketahui dari hasil wawancara dengan Ibu Vina selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas X MA Al Huda Kota Kediri, yaitu: Pembelajaran bahasa arab di kelas X menggunakan kurikulum merdeka. Media pembelajaran yang digunakan berupa LKS, dengan penyampaian materi pembelajaran menggunakan metode yang masih konvensional berupa metode ceramah, dan praktik. Sehingga terdapat sebagian siswa yang merasa kesulitan dan bosan dalam mempelajari mata pelajaran bahasa arab (Wijaya, 2023). Disamping itu, siswa juga lebih tertarik terhadap penggunaan media teknologi zaman sekarang.

Sebagaimana pemanfaatan media berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Lawang Malang. Menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan hasil nilai rata-rata 59, 53 sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis android, dan nilai rata-rata 88,80 setelah penggunaan media pembelajaran berbasis android.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan menyampaikan materi ajar dan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi ajar. Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Harahap, 2022).

Menurut Faure dan Cosgrove, pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa agar aktif membangun pengetahuannya melalui pertanyaan yang mereka ajukan, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri. Sehingga pembelajaran tidak terus menerus berpusat pada guru, akan tetapi terciptanya hubungan belajar antara siswa dan

guru, siswa dan siswa, serta siswa dengan media pembelajaran itu sendiri. Kemudian pembelajaran terjalin secara interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Mitrawalida, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, Sebagai langkah untuk mengurangi kesulitan siswa dalam mempelajari Bahasa Arab, dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang interaktif, peneliti berharap dapat mengatasi permasalahan tersebut (Wiwin, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang interaktif yakni, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android*. Dimana aplikasi *android* memiliki tampilan lengkap berupa visual, audio, maupun audio visual. Sehingga media pembelajaran aplikasi *android* memberikan ruang bagi pengguna untuk mempelajari, mengeksplorasi, secara bebas dan dapat digunakan diberbagai tempat dan waktu.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas X MA Al Huda yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *android*. Media pembelajaran tersebut akan berbentuk aplikasi yang berisikan materi pembelajaran, soal-soal latihan, video pembelajaran, kuis dan hal lainnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *android* ini dikemas dalam bentuk visual, audio, maupun audio visual, sehingga akan sangat membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat dan daya tarik untuk mempelajari bahasa Arab.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Gustiani metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Apabila produk baru telah diuji, kemudian diterapkan dalam suatu pekerjaan maka pelaksanaan pekerjaan tersebut akan lebih mudah, lebih praktis, kualitas dan kuantitasnya akan meningkat (Yuliani, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif berbantuan alat *ispring* dan *website apk builder* pada materi kelas X guna meningkatkan hasil belajar selama satu semester genap.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, lima tahapan tersebut adalah: *Analysis*, *Desigh*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sugiyono, 2018). Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE ini dikarenakan prosedur pengembangannya yang sederhana dan cocok dengan penelitian yang dilakukan, hal ini juga diperkuat dengan pendapat Tiara Putri Weldami bahwasannya model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang memperhatikan detail dasar pengembangan produk pendidikan yang menyesuaikan dengan teknologi, kebutuhan peserta didik, dan konten (Putri, 2023).

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data deskriptif (kualitatif) dan data numerik (kuantitatif). Berikut ini jenis data berdasarkan desain dan pemilihan subjek uji coba:

1. Data Pra Pengembangan produk

Merupakan data kualitatif pendukung yang digunakan sebelum mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Data kualitatif tersebut diperoleh dari saran, kritik, dan masukan dari subyek penelitian maupun lingkungan penelitian. Seperti data hasil observasi, dan wawancara guru mata pelajaran. Data tersebut digunakan sebagai pedoman untuk pengembangan produk tahap awal.

## 2. Data Kelayakan Media yang Dikembangkan

Merupakan data mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis android, datanya berupa:

- Data Kualitatif, adalah data yang berupa deskripsi berbentuk kalimat (Sugiyono, 2015). Data Kualitatif pada penelitian ini berupa kritik, saran, dan komentar hasil angket validasi ahli materi, ahli media, ahli konstruks.
- Data Kuantitatif, adalah yang berupa perumusan angka. Data Kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor penilaian hasil angket validasi ahli materi, ahli media, ahli konstruks.

## 3. Data Keefektifan Media yang Dikembangkan

Merupakan data kuantitatif mengenai keefektifan media pembelajaran berbasis android. Data tersebut berupa hasil tes sebelum (*pretest*) dan tes sesudah (*posttest*) penerapan media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di MA Al Huda Kota Kediri.

Pengelompokan data secara sederhana dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Bentuk Data Penelitian**

Data	Jenis Data	Metode pengumpulan data	Instrumen
Pra Pengembangan Produk	Kualitatif	Observasi wawancara guru,	Panduan observasi, dan wawancara
Kelayakan media pembelajaran	Kuantitatif dan Kualitatif	Angket Validasi	Lembar validasi ahli
Penilaian keefektifan produk	Kuantitatif	Tes	Soal pre test dan post test

Setelah memperoleh data dari pengumpulan data sebelumnya, kemudian data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berikut ini penjabarannya:

### 1. Data proses pengembangan produk

Merupakan data kualitatif pendukung yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Data kualitatif tersebut diperoleh dari saran, kritik, dan masukan dari subyek penelitian maupun lingkungan penelitian. Seperti data hasil observasi, dan wawancara guru mata pelajaran. teknik analisis data yang digunakan, yaitu deskriptif kualitatif.

### 2. Analisis Data Kelayakan Media yang Dikembangkan

Analisis data tentang kelayakan media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif diperoleh melalui hasil data penilaian angket validasi ahli materi,

ahli media, ahli konstruks. Data selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan beberapa tahapan berikut ini:

a. Menentukan skala penilaian

Data kuantitatif tersebut dianalisis menggunakan skala pengukuran, yaitu skala *liket* dengan penilaian berbentuk (*checklist*), dengan kriteria penilaian seperti dibawah ini:

**Tabel 2. Kriteria Penilaian untuk Instrumen Angket**

Kriteria penilaian	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Sidik Priadana, 2021:180)

b. Menghitung skor rata-rata

Teknik perhitungan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran, dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan hasil persentase. Perhitungan data menggunakan rumus persentase menurut Suharsimi Arikunto, sebagai berikut:

Keterangan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

P = Persentase kelayakan

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh (nilai nyata)

$\sum Xi$  = Jumlah skor keseluruhan item (nilai harapan)

Berdasarkan rumusan tersebut, koversi data kuantitatif apabila dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media**

Persentase (%)	Kriteria
90 – 100	Sangat Layak
75 – 89	Layak
65 – 74	Cukup Layak
55 – 64	Kurang Layak
0 - 54	Tidak Layak

(Sumber: telah diolah kembali dari Tia Inayatun Nadzifah, Skripsi, 2020:42)

Berdasarkan kriteria diatas, maka media pembelajaran berbasis android dapat dikatakan layak jika memenuhi kriteria persentase skor 75 – 100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli konstruks. Sedangkan media pembelajaran berbasis android dapat dikatakan tidak layak layak jika kriteria persentase skornya 0 – 75% dari seluruh

unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli konstruks. Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan harus memenuhi kriteria layak, agar dapat digunakan dan layak untuk diuji coba produk skala besar.

### 3. Analisis Data Keefektifan Media yang Dikembangkan

Analisis data mengenai keefektifan media pembelajaran berbasis android, diperoleh dari data hasil tes sebelum (*pretest*) dan tes sesudah (*posttest*) penerapan media pembelajaran berbasis android. Dalam penelitian ini, data tes diambil menggunakan metode eksperimen model *pre experimental* jenis *One Group Desain*. Sebelum melakukan uji keefektifitas berdasarkan hasil tes, terdapat tahapan statistic yang harus dilakukan terlebih dahulu diantaranya:

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data responden berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS menggunakan rumus "*Shapiro Wilk*", karena sampel dalam data ini kurang dari < 50 responden. Adapun pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan Rumus "*Shapiro Wilk*" sebagai berikut :<sup>1</sup>

- 1) Jika Signifikasi atau nilai probabilitas < 0,05 (kurang dari 0,05) , maka data berdistribusi Tidak Normal.
- 2) Jika Signifikasi atau nilai probabilitas > 0,05 (lebih dari 0,05), maka data berdistribusi Normal.

#### b. Uji Statistik

Setelah diketahui hasil uji normalitas, Jika data hasil perhitungan uji normalitas berdistribusi normal, maka analisis statistic selanjutnya menggunakan analisis statistic parametric, jika hasil tidak normal maka menggunakan statsitik non parametric.<sup>2</sup>

- 1) Uji statistic parametric dilakukan dengan uji Paired Sampel t Test
- 2) Uji statistic non parametric dilakukan dengan uji Wilcoxon untuk data dari satu kelompok.

Setelah uji statistic dilakukan, maka akan diketahui hipotesis penelitian diterima atau tidak dan diketahui tingkat efektifitas dari media pembelajaran berbasis android.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA Al Huda Kota Kediri menghasilkan pembahasan diantaranya:

### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android

---

<sup>1</sup> Rusmini Afandi Madjid, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Tunanetra di MTSLB Yaketunis Yogyakarta". *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*. hal. 310.

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementaion*), evaluasi (*evaluation*).

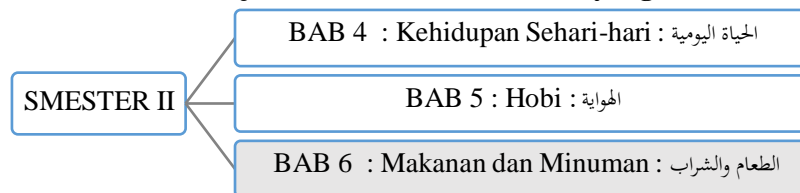
Tahapan awal dimulai dengan analisis (*analyze*), yaitu analisis kebutuhan siswa dan analisis kebutuhan kurikulum yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dasar yang terdapat dalam proses pembelajaran bahasa Arab kelas X. analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa. Sedangkan analisis kebutuhan kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi materi utama yang akan dipelajari siswa, sehingga pemilihan kriteria media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan materi kurikulum pembelajaran yang digunakan. Hasil dari kedua analisis tersebut berdasarkan observasi dan wawancara. Tahap selanjutnya mendesain rancangan awal (*design*) media pembelajaran berbasis android berupa penyusunan materi pembelajaran, pemilihan media berupa gambar pendukung, pembuatan Flow Chart dan merancang bentuk instrument penelitian yang akan digunakan untuk uji kelayakan media pembelajaran berbasis android pada tahap pengembangan. Tahap pengembangan (*development*) media pembelajaran android, dilakukan dengan uji kelayakan media pembelajaran android oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli konstruks (teori). Berdasarkan hasil perhitungan, skor uji kelayakan oleh validator sebagai berikut:

**Tabel 4. Skor Rata-Rata Hasil Validasi Materi, Media, dan Konstruks**

Validator	Skor Rata-rata	Kriteria
Ahli Materi	98,65%	Sangat Layak
Ahli Media	92,5%	Sangat Layak
Ahli Konstruks	96,7%	Sangat Layak

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran android sangat layak untuk didimplementasikan atau diterapkan di lapangan. Tahap implemetasi (*implementaion*) dilakukan pada skala besar terhadap siswa kelas X berjumlah 15 orang, dengan menggunakan metode *pra eksperimen one group pretes posttes desain*, yakni dilakukan pretest (nilai sebelum) dilakukan terlebih dahulu, kemudian penerapan media pembelajaran android, dan dilakukan posttes (nilai sesudah), untuk kemudian dianalisis data hasil tesnya sebagai pengukuran efektifitas dari media pembelajaran berbasis android. Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran android yaitu evaluasi (*evaluation*), dilakukan perbaikan dan analisis keseluruhan data. Data tersebut dapat berupa hasil tanggapan, saran, kritik dari para ahli, guru, maupun siswa. Kemudian data tersebut digunakan untuk perbaikan produk akhir.

Berikut ini spesifikasi dan tampilan produk akhir media pembelajaran berbasis android pada BAB 6 dari tiga BAB yang akan dikembangkan:

**Gambar 1. Materi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X yang akan dikembangkan****Tabel 5. Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis Android BAB 6**

No.	Spesifikasi	Deskripsi
1.	Nama Media	Media Pembelajaran Berbasis Android (MPBA) Tema Makanan dan Minuman Kelas 10
2.	Memuat Materi	Makanan dan Minuman dalam kehidupan sehari-hari
3.	Sistem Operasi	Android
4.	Format	Apk
5.	Ukuran	56 MB
6.	Jumlah Slide	37 Slide
7.	Share Via	Whats App dan Google Drive
8.	Konten	Halaman Pembuka, Petunjuk pengguna, do'a sebelum belajar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi berbentuk tulis, materi berbentuk audio, materi berbentuk video, kuis, latihan soal, video seduah belajar, referensi, dan profil.
9.	Apikasi pembuat	Microsoft Power Point, Ispring Suite Free 11, dan Website 2 Apk Builder Pro 5

**Gambar 2. Logo Produk BAB 6 setelah di instal di Android****Gambar 3. Tampilan Produk BAB 6**





Halaman Pembuka



Menu Peta Konsep



Do'a Sebelum Belajar



Capaian Pembelajaran



Tujuan Pembelajaran



Petunjuk Pengguna



Menu Materi Pembelajaran



Materi Mufrodat



Materi Istima'



Materi Kalam



Materi Qiro'ah



Materi Kitabah



Materi Qowaid



Penjelasan Video tentang Qowaid



Menu Kuis



Kuis Istima'



Kuis Kalam

Kuis Qiro'ah

Kuis Kitabah

Kuis Qowaid



Latihan Soal via  
Google Form

Profil

Do'a Setelah Belajar

Referensi

## 2. Aspek Kompetensi Berbahasa yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis android

Media pembelajaran berbasis android ini digunakan dalam mengembangkan kompetensi siswa, khususnya kompetensi kognitif dalam menguasai materi pembelajaran bahasa Arab. Kompetensi berbahasa dalam bahasa Arab secara umum meliputi empat kemahiran berbahasa diantaranya, kemahiran mendengar, kemahiran berbicara, kemahiran membaca-memirsa, kemahiran menulis mempresentasikan. Keempat kompetensi berbahasa tersebut tergolong dalam kompetensi kognitif, yaitu kompetensi yang mencakup kegiatan berfikir atau yang berhubungan dengan akal. Pengembangan kompetensi kognitif bahasa Arab dalam media pembelajaran berbasis android, dikembangkan dengan melibatkan unsur-unsur berbahasa. Diantaranya hasil pengembangan kompetensi kognitif tersebut meliputi: (1) Materi Mufrodlat (kemampuan menguasai kosakata), (2) Materi Istima (kemampuan mendengarkan bunyi bahasa Arab), (3) Materi Kalam (kemampuan berbicara dalam bahasa Arab), (4) Materi Qiro'ah (kemampuan membaca bahasa Arab), (5) Materi Kitabah (kemampuan menulis bahasa Arab), (6) Materi Qowaid (kemampuan memahami kaidah bahasa Arab)

Pengembangan kompetensi berbahasa Arab diatas, dimaksudkan agar pencapaian hasil belajar siswa menjadi meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android sebagai media belajarnya. Sebagaimana hasil *validasi materi* oleh para ahli sebesar 98,65% dengan kriteria *sangat layak* materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis android dapat diterapkan dalam pembeajaran. Berikut ini data hasil rata-rata validasi ahli Materi :

**Tabel 6. Skor Rata-Rata Hasil Angket Validasi Materi**

No.	Butir Penilaian	Skor Validator	
		V1	V2
Aspek Ketepatan Materi			
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5
2	Kecukupan materi yang disajikan	5	5
3	Keruntutan materi yang disajikan	5	5
Aspek Kemutakhiran dan Konstekstual			
4	Kesesuaian penggunaan ilustrasi	5	5
5	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	5	5
Aspek Penyajian Materi			
6	Materi pembelajaran disajikan secara menarik	5	5
7	Penyajian contoh- konkret dari lingkungan sekitar	5	5
8	Konsistensi penggunaan istilah	5	5
9	Memudahkan pemahaman terhadap informasi atau pesan	5	5
Aspek Bahasa			
10	Keterbacaan teks	5	4
11	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	5	3
12	Kesesuaian dengan bahasa indonesia	5	5
13	Keefektifan kalimat yang digunakan	5	5
Aspek Evaluasi			
14	Kesesuaian soal kuis dengan materi	5	4
15	Kualitas soal kuis	5	5
Jumlah Skor		75	73
Persentase Kelayakan		100%	97,3%
Rata – Rata Kelayakan		98,65%	
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	

Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis android didasarkan pada prinsip pendidikan tentang penyusunan bahan ajar bahasa Arab menurut Mahmud Kamil An Naqoh, diantaranya prinsip tersebut : (1) Tujuan pembelajaran, Bahan ajar hendaknya memuat tujuan yang jelas terkait dengan masing-masing keterampilan bahasa. Tujuan pembelajaran dapat membantu guru dalam memilih materi, metode, sarana, dan membantu siswa memahami atau menerima materi yang diajarkan. (2) Latihan atau Evaluasi, Materi pembelajaran perlu dilengkapi dengan latihan yang mencakup seluruh keterampilan berbahasa. Karena kriteria pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi pembelajaran atau penilaian hasil belajar. (3) Media Pembelajaran, Media pembelajaran digunakan



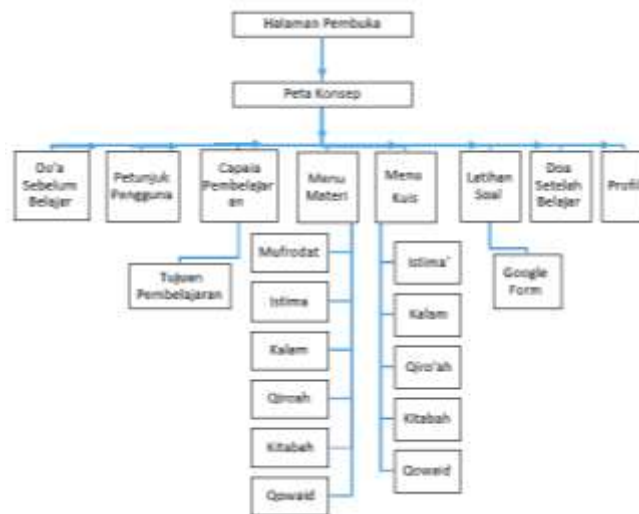
sebagai alat bantu untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan efektivitasnya, dengan pelaksanaan media pembelajaran juga didukung oleh metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, media dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu sesuai dengan relevansi media dan materi pembelajaran yang digunakan.

(4)Alat Bantu, Alat bantu merupakan komponen penting dan pelengkap dalam proses pembelajaran. Seperti rekaman audio, kamus dasar, panduan penggunaan bahan ajar.

(5)Penyusun Materi Pembelajaran, Bahan ajar yang ada tentu terdapat penyusunnya. Penyusun materi pembelajaran ikut serta dalam pengembangan dan produksi bahan ajar sesuai dengan keahlian dibidang tertentu.

Berdasarkan prinsip tersebut, maka penyusunan materi dalam media pembelajaran berbasis android menghasilkan rancangan materi sebagai berikut:

**Gambar 4. Diagram Alir Menu Media Pembelajaran berbasis Android**



### 3. Aspek pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis android

Pembelajaran Interaktif dalam media pembelajaran android dikembangkan berdasarkan kurikulum merdeka, yang memfokuskan pembelajaran pada siswa yaitu, dengan adanya komunikasi antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa, dan media belajar dengan siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis android.

Wujud dari pembelajaran interaktif tersebut dapat ditemukan dalam media pembelajaran berbasis android berupa kuis interaktif yang melibatkan antara siswa untuk saling berdiskusi, melibatkan guru dengan siswa untuk saling bertanya. Sedangkan bentuk interaktif siswa dengan media belajarnya dapat ditemukan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android yang mudah diakses, dengan penggunaan unsur visual, audio, maupun audio visual yang dapat mendorong keingintahuan dan minat belajar siswa. Sehingga dapat merangsang siswa untuk membentuk pemahamannya terhadap materi dengan berfikir kritis. Sebagaimana hasil *validasi konstruks* oleh para ahli sebesar 96,7% dengan kriteria sangat layak teori

pembelajaran interaktif yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis android dapat terwujud dalam pembelajaran. Berikut ini data hasil rata-rata validasi ahli Konstruks:

**Tabel 7. Skor Rata-Rata Hasil Angket Validasi Konstruks**

No	Butir Penilaian	Skor Validasi		
		V1	V2	V3
Aspek Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android dapat menumbuhkan keingintahuan tinggi siswa dalam konteks baru				
1	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong rasa keingintahuan siswa	5	5	5
2	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri	5	5	5
Aspek Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android dapat memberikan pemahaman berbagai konteks dan makna				
3	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	5	5	5
4	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong siswa untuk berfikir kritis	5	4	5
Aspek Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android disusun dari kegiatan interaksi antar semua komponen pembelajaran				
5	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong terjadinya interaksi siswa dengan media belajar	5	5	5
6	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong terjadinya interaksi siswa dengan guru	4	5	5
7	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong terjadinya interaksi siswa dengan siswa	4	5	5
8	Media pembelajaran berbasis android dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran	5	4	5
Jumlah Skor		38	38	40
Persentase Kelayakan		95%	95%	100%
Rata – Rata Kelayakan		96,7%		
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak		

#### 4. Penerapan media pembelajaran berbasis android dalam kegiatan belajar mengajar

Sebelum penerapan media pembelajaran berbasis android, dilakukan terlebih dahulu validasi Materi, Validasi Media, dan Validasi Konstruks kepada para Ahli. Berikut ini data hasil rata-rata validasi ahli Media:

**Tabel 8. Skor Rata-Rata Hasil Angket Validasi Media**

No	Butir Penilaian	Skor Validator	
		V1	V2
Aspek Pemilihan Media			
1	Kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran	5	5
2	Kemudahan akses atau penggunaan terhadap media pembelajaran	5	5

Aspek Tampilan Visual		
3	Kecepatan menampilkan	5 5
4	Tampilan awal media pembelajaran	5 3
5	Tampilan petunjuk penggunaan atau sajian informasi media	4 5
6	Kesesuaian petunjuk penggunaan dengan penyajian materi	5 5
7	Kesesuaian tata letak tiap slide	5 3
8	Kesesuaian peletakan menu atau ikon	4 4
9	Kejelasan teks	5 4
10	Penggunaan jenis font	5 3
11	Kualitas gambar atau ilustrasi	5 5
12	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	4 5
13	Kualitas animasi atau efek perpindahan	4 5
14	Kesesuaian animasi dengan penyajian materi	4 5
15	Konsistensi tampilan awal hingga akhir	5 4
16	Kesesuaian warna pada tampilan setiap slide	5 4
Aspek Audio		
17	Kejelasan audio	5 5
18	Kesesuaian audio dengan materi	5 5
19	Pemilihan sound effect	5 5
20	Pemilihan music latar	5 5
Jumlah Skor		95 90
Persentase Kelayakan		95% 90%
Rata – Rata Kelayakan		92,5%
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak

Setelah hasil validasi materi, validasi media, dan validasi konstruksi dinyatakan layak, maka media pembelajaran berbasis android dapat diimplementasikan. Penerapan media pembelajaran berbasis android dapat diakses kapanpun, ketika pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Karena media pembelajaran berbasis android ini dapat dijadikan sebagai tambahan dan penunjang atau sebagai bahan ajar siswa untuk kemampuan menguasai bahasa Arab tingkat sekolah menengah keatas. Berikut ini langkah-langkah penerapan media pembelajaran berbasis android didalam kelas:

- Siswa terlebih dahulu menginstal aplikasi media pembelajaran berbasis android (MPBA) di handphone masing-masing.
- Guru menyampaikan tema yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- c. Guru mengulas materi secara sekilas, dan menginstruksi Siswa untuk memahami materi melalui media pembelajaran berbasis android (MPBA), kemudian menanyakan hal yang belum dipahami kepada guru.
  - d. Siswa menguji pemahamannya melalui kuis media pembelajaran berbasis android (MPBA) secara bersama-sama sesuai instruksi dari guru
  - e. Siswa dapat mengerjakan latihan soal dalam media pembelajaran berbasis android (MPBA) berbentuk google form di akhir pembelajaran setiap BAB untuk mengetahui skor pemahaman mereka.
  - f. Siswa memberikan refleksi terkait pembelajaran hari itu. Guru dan siswa menyimpulkan hasil pertemuan mengenai materi istima, qiro'ah, kalam, dan kitabah terkait tema الطَّعَامُ وَالشَّرَابُ
- 5. Keefektifan Media Pembelajaran berbasis Android dengan Teori Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas X di MA Al Huda Kota Kediri.**

Pengukuran efektifitas dilakukan peneliti menggunakan pretes (sebelum) dan postes (sesudah) penerapan media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif dilakukan.

Pada tahap ini diperoleh data keefektifan media pembelajaran melalui hasil sebelum (*pretes*) dan sesudah (*postes*) dari 15 siswa dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Hasil data tes tersebut kemudian dihitung dengan SPSS 26, menggunakan uji Normalitas dan uji statistic. Berikut ini analisis data pretes postes:

- a. Uji Normalitas

Hasil pengujian normalitas antara sebelum (*pretes*) dan sesudah (*postes*) penggunaan media pembelajaran berbasis android bahasa Arab di kelas X MA Al Huda Kota Kediri dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas PreTes PosTes Hasil Belajar**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTes Hasil Belajar	.168	15	.200 <sup>*</sup>	.916	15	.169
PostTes Hasil Belajar	.323	15	.000	.840	15	.012

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel *Shapiro Wilk* diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi rata-rata untuk sebelum (*pretes*) diterapkannya media pembelajaran android sebesar 0,169 (nilai pretes berdistribusi normal karena lebih dari 0,05). Sedangkan hasil sesudah (*posttest*) diterapkannya media pembelajaran android sebesar 0,012 (nilai pretes berdistribusi tidak normal karena kurang dari 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil sebelum (*pretes*) dan sesudah (*posttest*) diterapkannya media pembelajaran android, Data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji statistic non parametric dilakukan menggunakan *uji Wilcoxon*.

- b. Uji Statistik

Teknik analisis data setelah uji normalitas, yaitu uji statistic. Uji statistic dalam penelitian ini menggunakan uji statistic non para metric dengan rumus Wilcoxon, karena diketahui hasil dari uji normalitas yaitu data tidak berdistribusi normal. Jadi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran



android dengan teori pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka digunakan hipotesis sebagai berikut:

*H<sub>0</sub> (Hipotesis Nol)* : Tidak Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai *Post Test* hasil belajar siswa terhadap nilai *Pre Test* hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis android, dan media pembelajaran berbasis android Tidak Efektif digunakan.

*H<sub>a</sub> (Hipotesis Alternatif)* : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai *Post Test* hasil belajar siswa terhadap nilai *Pre Test* hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis android, dan media pembelajaran berbasis android Efektif digunakan.

Berikut ini hasil uji T dengan menggunakan SPSS 26 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 10. Hasil Rank Non Paramterik Wilcoxon**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTes Hasil Belajar - PreTes Hasil Belajar	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	14 <sup>b</sup>	7.50	105.00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
Total		15		

a. PostTes Hasil Belajar < PreTes Hasil Belajar

b. PostTes Hasil Belajar > PreTes Hasil Belajar

c. PostTes Hasil Belajar = PreTes Hasil Belajar

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Negative Ranks* berarti selisih negative (penurunan) antara pretes dan postes hasil belajar adalah 0. Jadi tidak terdapat selisih negative atau penurunan terhadap hasil pretes dan postes.
- 2) *Posotiv Ranks* berarti selisih positif (peningkatan) antara pretes dan postes hasil belajar adalah dengan rata-rata peningkatan (mean rank) sebesar 7,50 dan jumlah peningkatan (sum of rank) sebesar 105,00. Jadi terdapat peningkatan terhadap hasil pretes dan postes.
- 3) *Ties* atau kesamaan nilai pretes dan postes terdapat 1. Maka dapat dikatakan ada yang sama antara pretes dan postes.

Kemudian hasil tabel statistik uji Wilcoxon untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak, sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Uji Statistic Non Paramterik Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>	
PostTes Hasil Belajar - PreTes Hasil Belajar	
Z	-3.317 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel uji statistik diatas dapat dijelaskan, bahwa hasil signifikasi  $0,001 < 0,05$ , maka hipotesis diterima. Dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon yaitu :

- 1) Jika nilai signifikasi  $< 0,05$  maka hipotesis (*H<sub>a</sub>*) diterima
- 2) Jika nilai signifikasi  $> 0,05$  maka hipotesis (*H<sub>a</sub>*) ditolak.

Hasil data keefektifan produk yang diukur menggunakan uji normalitas dan uji statistic melalui SPSS menghasilkan perhitungan data bahwa hasil uji coba

statistic Wilcoxon signifikasi  $0,001 < 0,05$ , maka hipotesis diterima, yaitu Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai *Post Test* hasil belajar siswa terhadap nilai *Pre Test* hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis android, dan media pembelajaran berbasis android Efektif digunakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan Kajian media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, dianalisis, dan direvisi dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif yang berbantuan *Ispring Suite* dan *Website Apk Builder* dapat diwujudkan melalui model penelitian ADDIE dengan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Berdasarkan prinsip pendidikan dalam penyusunan bahan ajar bahasa Arab menurut Mahmud Kamil An Naqoh, menghasilkan pengembangan materi bahasa arab dalam media ini mulai dari pokok bahasan ke sub topik, diantaranya: Materi Mufrodah, Materi Istima, Materi Kalam, Materi Qiro'ah, Materi Kitabah, serta Materi Qowaid. Kemudian, Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli media, dan ahli konstruks untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak diterapkan.
2. Efektifitas media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terwujud berdasarkan hasil respon baik siswa dalam kemudahan penggunaan, sehingga pembelajaran bahasa Arab dapat dipelajari secara mandiri maupun kelompok. Dan Efektifitas media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan kompetensi kognitif siswa meningkat dari tes yang telah dilakukan, terdapat perbedaan nilai *posttes* dan *pretes* yang signifikan sebesar  $0,001 < 0,05$  berdasarkan uji *statistic Wilcoxon*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan teori pembelajaran interaktif "efektif" untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas X MA Al Huda Kota Kediri.

## DAFTAR PUSTAKA

- "أهمية وسائل التعليمية في تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها", سيدة مهبارة بيضاء. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI*. (2021), hal 223.
- Afyuddin, Moh Sholeh, and M. Syamsul Maarif. 2023. "Listening Learning Strategy Used by Arabic Education Students." *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 6 (1): 138–66. <https://doi.org/10.58223/alirfan.v6i1.6617>.
- Afyuddin, Moh Sholeh, Rena Rafidania, and Ivan Fajriyanur. 2023. "Arabic Learning Based on Multiple Intelligence at Markaz Arabiyah." *Thariqah Ilmiah* 11(1):128–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.24952/thariqahilmiah.v11i1.7614>.
- Afyuddin, Moh Sholeh, Zezen Almustakim, Bagus Andrian Permata, and M. Syamsul Ma'arif. 2022. "Speaking (Kalam) Learning Strategies Used by Arabic Students at Arabic Courses in Pare." *Asalibuna* 6 (01): 15–29. <https://doi.org/10.30762/asalibuna.v6i01.2828>.

- Alamsyah, Zulfian, Moh Sholeh Afyuddin, Eko Budi Hartanto, and M Syamsul Ma'arif. 2022. "Bi ' Ah Lughawiyah of Al-Azhar Arabic Course in The Socio-Cultural Vygotsky Bi ' Ah Lughawiyah Lembaga Kursus Bahasa Arab Al-Azhar Dalam Sosio-Kultural
- Agustomi dkk. 2022. "Pemanfaatan Media Berbasis Ispring Suite Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa," *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.10 No. 2. <https://doi.org/10.23960/J-Symbol/v10i2.2022.02>.
- Anistalidia. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Ispring Suite 9* Pada Pembelajaran Fisika. Lampung: UIN Raden Intan.
- Auliya Rahman, Arif. (2019). Evaluasi Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Budiman, Edy. (2019). Mobile Programming for Students. Samarinda: Mulawarman University Press.,
- Branchais, Shofilia. 2019. "Validitas Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada Materi gejala pemanasan global kelas XII SMA", *Jurnal Inofasi Pendidikan Fisika*, Vol.8 No.2.
- Fatoni, Wildan. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis *Android* Menggunakan *Ispring* Dan *Website 2 Apk Builder* Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa Smp Kelas VIII" Jember: Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Fina Fitriana. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Lawang Malang". Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Gimin, Watri, And Suarman. (2021). Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Pekanbaru: Taman Karya Anggota Ikapi.
- Hala, Natalia Alfriyanti Barek, Irna Karlina Sensiana Blegur, and Siprianus Suban Garak. 2023. "Pemanfaatan Powerpoint dan Ispring Suite Dalam Mendesain Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android", *Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 2.
- Haliza, Nurul, Vani Hajari, Ulfah Amirah Khairi, and Mhd Dimas Jayadi. 2022. "Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint Yang Menjadi Penunjang Dalam Bidang Pendidikan Dan Perusahaan," *Jurnal Ilmu Komputer Ekonomi dan Manajemen*, Vol.2 No.2.
- Hamka Ilyas, Sulkifli. 2022. "Prosedur Penyusunan dan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab". *Journal of Arabic Education and Linguistic*. Vol 2 No 2.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Inayatun Nadzifah, Tia. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Viii Di Mts Wahid Hasyim 01 Dau Malang." Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Kurikulum Merdeka pada Madrasah. 2022
- Kusumaningrum, Fera. 2020. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Dengan Model Group Investigation Untuk Menyimak Dongeng Pada Kelas Iii Sdn 1 Mayahan." Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Leo, Yohanes. 2020. "Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android". Batam, Universitas Putera Batam.
- Ma'arif, M. Syamsul. 2019. "Pengembangan Media Kartu Kamal Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *Al-Irfan : Journal of Arabic Literature and Islamic Studies* 2 (2): 258–73. <https://doi.org/10.36835/al-irfan.v2i2.3588>.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", Prosiding Matetamtika, <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Nidak, Khoiru, Ahmad Zubaidi, and Uril Bahrudin. 2023. "Collaborative-Based Tashrif Lughowy in Qiroatul Kutub Learning Using the Reverso." *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab* 15 (2): 508. <https://doi.org/10.24042/albayan.v15i2.19440>.
- Parma Dewi, Ika, Latifa Mursyida, and Agariadne Dwinggo Samala. (2021). Dasar-Dasar Android Studio Dan Membuat Aplikasi Mobile Sederhana. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Partomuan Harahap, Rini. (2022). Android Based Learning Arab. LP2 IAIN Curup. <http://book.iaincurup.ac.id>.
- Putri, Weldani Tiara. 2023. "Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi". *Jurnal on Education*, Vol.6 No.1.
- Pratama, Aditya. 2021. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan Website 2 Apk Builder Kelas IV Tema 6 di SD/MI ".Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Ruma Bay, Rudolfus. 2021. "Penggunaan Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Elementary*, Vol.4 No. 2.
- Sholihah. 2021. Niswatun. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Daring*. LP2M IAIN Salatiga,.
- Shofwatul Fuadah, Amirul Mukminin. 2023. dkk. "الأساس التعليمية لإعداد مواد تعليم اللغة العربية". *Cordova Journal Language and Culture*. Vol 13, No1.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Syafril Fachri Pane. 2020. Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oralec Apex Online. Bandung: Kreatif Industri Indonesia.
- Verawati, and Eny Cosmalasari. 2019. "Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*.
- Wijaya, Jaka dkk. (2023). Dimensi Media Pembelajaran. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wirda, Yendri, dkk. (2020). Faktro Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Pusat Kementerian dan Kebudayaan.
- Wiwin, Yuliani. 2021. "Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan dan Konseling". *Jurnal Quanta*, Vol.5 No.3.
- Yazid, Ahmad, M. Syamsul Ma'arif, and M. Anang Firdaus. 2023. "The Effect of Duolingo Media Application in Improving Arabic Vocabulary Mastery of Class VIII Students at MTsN 6 Nganjuk." *Al-Wasil* 1 (1): 26–49. <https://doi.org/10.30762/alwasil.v1i1.754>.