



Ekspirimen Media Permainan Edukatif "Menyambung Huruf" Dalam Pembelajaran Mahārah Al Kitābah Siswa Kelas X IIS MA Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018

Anisa Dewi Fatimah,¹ Haerani Kadar²

^{1,2}UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: anisadewifatima2025@gmail.com,¹ haeranikadar1411032gmail.com²

Article Info

Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

Keyword:

The educational game media "Menyambung Huruf," mahārah al-kitābah

Abstract

This study aims to determine the steps in using the educational game media "Menyambung Huruf" in the learning of *mahārah al-kitābah* (writing skills) and to identify the significant differences in *mahārah al-kitābah* between the experimental class and the control class among the 10th grade students of IIS MA Negeri 1 Sleman for the 2017/2018 academic year. This research is a field study using a quantitative approach and experimental method. The data collection methods used were tests, interviews, observations, and documentation. To test the accuracy of the data, validity and reliability tests were conducted. For the validity test, expert judgment and construct validity were used with the Pearson correlation method, which correlates the score of each item with the total score. For the reliability test, the Cronbach Alpha method was used. The data analysis requirements included normality testing using the Kolmogorov-Smirnov formula and homogeneity testing using the test of homogeneity of variance. The data obtained in this study were analyzed using a t-test. The results of the study show that there is a significant difference in *mahārah al-kitābah* between the experimental and control classes. This was evidenced by the results of the pretest and posttest *mahārah al-kitābah* scores. The pretest t-test resulted in a Sig. (2-tailed) value of 0.895, indicating that Sig. (2-tailed) > 0.05. This means there was no difference in the students' *mahārah al-kitābah* at the beginning. The posttest t-test for the experimental and control groups resulted in a Sig. (2-tailed) value of 0.000, indicating that Sig. (2-tailed) < 0.05. This means there was a significant difference in *mahārah al-kitābah* after the intervention using the educational game media "Menyambung Huruf."

المخلص

يهدف هذا البحث إلى معرفة خطوات استخدام وسيلة لعبة تعليمية "توصيل الأحرف" في تعليم مهارة الكتابة، ومعرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية في مهارة الكتابة بين الصف التجريبي والصف الضابط. ويُعد هذا البحث من البحوث الميدانية باستخدام المنهج الكمي وطريقة التجربة. وقد استخدمت في جمع البيانات أساليب الاختبار والمقابلة والملاحظة والتوثيق. وللتحقق من دقة

البيانات تم إجراء اختبار الصدق والثبات. ولتحقيق الصدق استخدمت طريقة الحكم الخبيري (Expert Judgment) والصدق التركيبي باستخدام طريقة معامل الارتباط بيرسون (Pearson Correlation) من خلال ربط كل عنصر من عناصر الاختبار بالدرجة الكلية. أما الثبات فتم اختباره باستخدام طريقة ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha) وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي بطريقة كولموغوروف-سيميرنوف (Kolmogorov-Smirnov) واختبار التجانس بطريقة اختبار تجانس التباين، ثم تحليل النتائج باستخدام اختبار "ت" (T-test). أظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة الكتابة بين الصف التجريبي والصف الضابط. وقد ثبت ذلك من خلال نتائج اختبار "ت" لدرجات الاختبار القبلي والبعدى لمهارة الكتابة. حيث بلغ مستوى الدلالة في الاختبار القبلي $(Sig. 2-tailed) = 0,895$ وهو أكبر من $0,05$ مما يدل على عدم وجود فروق في المهارة قبل التجربة. أما في الاختبار البعدى فقد بلغ مستوى الدلالة $(Sig. 2-tailed) = 0,000$ وهو أقل من $0,05$ مما يدل على وجود فروق دالة إحصائية في مهارة الكتابة بعد استخدام وسيلة اللعبة التعليمية "توصيل الأحرف".

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Arab senantiasa dihadapkan pada berbagai situasi yang kompleks¹. Pada satu sisi, pembelajaran ini membutuhkan perhatian pada bagian-bagian secara kasuistik, tetapi di sisi lain harus dilihat secara keseluruhan. Situasi kompleks yang dimaksud adalah adanya berbagai aspek dalam pembelajaran bahasa Arab yang harus di soroti bersama-sama². Diantara aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Arab adalah aspek problematika metodologis³. Dalam hal ini guru memegang peran penting dalam mengontrol kegiatan pengajaran di kelas, dengan didukung oleh sumber belajar lain. Sumber belajar lain dalam bentuk pengajaran melalui media, metode maupun pendekatan dalam pembelajaran⁴.

Guru adalah faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Selain dituntut untuk menguasai materi yang akan diajarkan, hendaknya seorang guru juga memahami dengan apa menyampaikan materi yang tepat kepada siswanya atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran⁵. Oleh karena itu, hal tersebut akan menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan, tetap fokus pada materi yang disampaikan dan tujuan

¹ Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 38-51.

² Albar, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif Kelas V. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 72-79.

³ Putra, D. N., & Suib, M. (2024). Peningkatan Pemahaman Materi Bahasa Arab Siswa Sma Integral Hidayatullah Batam Dengan Pendekatan As-Sam'iyyah Wa Syafawiyyah. *Jurnal Ta'limuna*, 2(2), 148-155.

⁴ Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).

⁵ Ali, M. (2022). Optimalisasi Kompetensi Kepribadian Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) dalam Mengajar. *Ar-Rusyd: jurnal pendidikan agama islam*, 1(2), 94-111.

pembelajaran yang dicanangkan dapat tercapai dengan baik. Proses belajar bahasa Arab, sebagai salah satu pelajaran yang dianggap sukar oleh sebagian siswa- seperti inilah yang perlu dicari dan dikembangkan tata cara yang mudah dalam pengajarannya, baik dengan cara memilih metode yang tepat, mencari guru yang memiliki kualitas dan daya kreatifitas tinggi, atau pun dengan melibatkan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran⁶. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, alangkah baiknya jika guru melakukan trobosan-trobosan di dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga siswa tidak akan merasa jenuh dan mengantuk ketika proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung, sebagaimana kejadian yang diamati oleh peneliti di kelas X IIS dalam pelaksanaan magang tiga.

Menulis atau mahārah al kitābah merupakan salah satu sarana berkomunikasi dengan bahasa antara orang dengan orang lainnya yang tidak terbatas oleh tempat dan waktu⁷. Keterampilan menulis adalah keterampilan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa Arab. Sebagai salah satu keterampilan bahasa Arab yang harus dikuasai, pengetahuan menulis Arab ini sudah diterapkan pada siswa tingkat pemula dalam lembaga pendidikan Islam di Indonesia baik formal maupun non formal. Namun sampai saat ini, permasalahan masih sering terjadi pada siswa dalam mempelajari kemahiran kitābah khususnya dalam aspek menyambung huruf seperti halnya yang terjadi pada siswa kelas X IIS MA Negeri 1 Sleman tahun pelajaran 2017/2018 Idealnya kapasitas siswa tingkat Madrasah Aliyah sudah mampu membedakan huruf yang dapat disambung dan huruf yang tidak dapat disambung sehingga dapat menulis tulisan Arab dengan benar kemudian menyusunnya menjadi kalimat yang sederhana dan dari kalimat menjadi sebuah karangan. Dikatakan ideal karena ketika mereka berada di jenjang sekolah menengah pertama pada umumnya sudah diajarkan tentang imla', yang bertujuan agar siswa mampu menulis tulisan Arab dengan benar dan menyalin satuan-satuan bahasa yang sederhana.⁸ Namun realitanya, mereka masih belum bisa membedakan mana huruf yang dapat disambung dan mana huruf yang tidak bisa disambung, terlebih dalam hal menyusun kata berbahasa Arab, sebagaimana hasil dari observasi yang peneliti lakukan kepada beberapa siswa kelas X IIS MA Negeri 1 Sleman pada kegiatan magang 3.⁹

Selain faktor siswa yang belum menguasai imla' setelah lulus dari MTs, siswa kelas X IIS MA Negeri 1 Sleman ini juga kurang menyukai pelajaran bahasa Arab dikarenakan sulit untuk dipahami. Proses pembelajaran yang ada di sekolah juga masih terkesan monoton, karena guru

⁶ Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. A. (2011). Memahami konsep dasar pembelajaran bahasa Arab.

⁷ Bisri Musofa dkk, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 101.

⁸ Wawancara dengan Bapak Hasanuddin siswa MAN 1 Sleman, tanggal 19 Februari 2018.

⁹ Observasi di kelas X IPS MA Negeri 1 Sleman, tanggal 4 Oktober 2017.

hanya terpaku dengan perintah yang ada dalam bahan ajar dan tidak ada variasi media dalam pembelajaran khususnya pada mahārah al kitābah. Guru tidak merumuskan indikator pencapaian kompetensi mahārah al kitābah yang jelas, sehingga pembelajaran hanya seadanya, seperti menugaskan siswa untuk menuliskan apa yang dibaca oleh guru atau menuliskan jawaban dari soal-soal latihan di LKS. pembelajaran seperti ini membuat siswa bosan dan mengantuk, akibatnya siswa kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru di dalam pembelajaran.¹⁰ Padahal, menulis Arab bukan hanya sekedar mencoret-coret dengan alat tulis, tetapi ada syarat dan ketentuan yang harus terpenuhi, oleh karena itu, dalam hal ini menulis bahasa Arab perlu mendapatkan perhatian yang serius.

Mengetahui respon siswa yang kurang minat terhadap pembelajaran mahārah al kitābah dikarenakan terkesan rumit dan membosankan, hendaknya seorang guru mampu mengembangkan kemampuannya untuk mengemas materi yang akan diberikan dengan cara semenarik mungkin serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan minat yang tinggi siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu cara menciptakan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran adalah belajar dengan media permainan edukatif. Di antara permainan edukatif yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Mahārah al kitābah yaitu permainan “Menyambung Huruf”. Permainan ini bertujuan untuk melatih siswa dalam menyambung huruf-huruf hijaiyah tunggal, sehingga dari sebuah huruf dapat membentuk sebuah kata, kemudian dari sebuah kata menjadi kalimat dan dari kalimat menjadi menjadi paragraf. Melalui media permainan ini, akan meningkatkan keaktifan siswa, membangkitkan motivasi, dapat memupuk solidaritas dan kerjasama antar satu siswa dengan siswa yang lain serta siswa akan lebih mengerti bentuk-bentuk huruf hijaiyah ketika berada di posisi yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimentasi berupa Media Pembelajaran Permainan Edukatif “Menyambung Huruf” dalam Pembelajaran Mahārah al kitābah Kelas X IIS MA Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. Dengan model pembelajaran bahasa Arab yang menggunakan media permainan edukatif menyambung huruf, diharapkan siswa akan lebih aktif dan dapat meningkatkan keterampilan menulis secara optimal.

Metode Penelitian

¹⁰ Wawancara dengan Nur Khusnul Khotimah siswa MAN 1 Sleman, tanggal 19 Februari 2018.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif¹¹ dan metode eksperimen¹² lapangan dengan rancangan *true experimental design*, khususnya model *pretest-posttest control group*¹³. Penelitian dilakukan di MA Negeri 1 Sleman pada Maret–April 2018 terhadap siswa kelas X IIS. Dua kelas dipilih sebagai sampel melalui teknik *cluster random sampling*, masing-masing berjumlah 32 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media permainan edukatif “Menyambung Huruf”, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media permainan edukatif “Menyambung Huruf”, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menulis bahasa Arab (*mahārah al-kitābah*). Pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest)¹⁴, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen tes berupa soal uraian sebanyak 10 soal yang telah disesuaikan dengan materi bab مهنة (profesi), divalidasi oleh ahli dan diuji melalui *Pearson correlation* dengan r tabel 0,349. Instrumen dinyatakan valid jika r hitung $>$ r tabel. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dengan ketentuan yang sama. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas XI IIK MA Negeri 1 Sleman.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas dengan *test of homogeneity of variance*, dan uji-t menggunakan SPSS 23.0. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai Sig. (2-tailed): jika $<$ 0,05 maka terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dan jika $>$ 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain *pretest posttest control group design*. Berikut data hasil penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel. 1
Data Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

NO.	NAMA	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1	Ade Yulita Tri Wahyuningrum	20	94
2	Aditya Arjito	34	82
3	Afifah Dwi Wulandari	22	76

¹¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 179.

¹² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 6.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 112.

¹⁴ Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 66.

NO.	NAMA	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
4	Al May Husein Al Banna	38	90
5	Ali Ahmad Sholikhin	24	72
6	Alkawarizmi Aulia Rahman	60	82
7	Angger Ayu Nur Rahmawati	30	80
8	Anggia Tarisya Syahbeina M	14	70
9	Anggita Albiantara	48	68
10	Aprilia Nurul Husna	66	90
11	Arnia Nur Azizah	48	92
12	Jiddan Lukito Adi	26	80
13	Laila Ramadani	46	76
14	Meta Arum Sari	62	92
15	Muhammad Fakhri Avaqo	20	52
16	Muhammad Fatkhurhuda Assyifa'	40	56
17	Muhammad Febrian Albar	32	72
18	Muhammad Ilham Asyhari	48	90
19	Muhammad Raihan Syahquri	32	78
20	Muhammad Taufiq Hidayat	12	78
21	Nisrina Salma Mufidah	68	92
22	Novia Ningrum	30	74
23	Novia Rachmadhani	48	88
24	Novita Andriana	16	60
25	Rahmandha Nur Hamida	30	72
26	Resta Reno Ferdiansyah	22	90
27	Salsha Billa Putri Maharani	18	64
28	Sartika Prihatini	64	92
29	Saskia Kusuma Wardani	36	90
30	Taufik Imam Aditama	32	62
31	Windi Astuti	48	88
32	Yanuarahman Daniel Aryanto	18	72
JUMLAH SKOR		1152	2514
RATA-RATA		36	78,5625

Tabel. 2
Data Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

NO	NAMA	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1	Agil Yudha Aryakusuma	40	48
2	Aida Marisa Boru Regar	58	60
3	Ailsa Adriyani	62	58
4	Aisyiah Hanum Latifah	60	74

NO	NAMA	NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
5	Andrian Aldi Wibowo	22	34
6	Arlia Nelasari	24	34
7	Charin Nadya Shintia	26	30
8	Destyn Wahyu Pramesti	36	66
9	Dian Astuti	20	50
10	Erlina Wiwik Kuntari	14	44
11	Etna Diana Rizkiyya	18	36
12	Faesia Jihan Ayu Alfrida	26	40
13	Fahlia Nurul Arfiana	30	66
14	Faridha Annisa Nooraini	26	58
15	Habib Akbar Nurhakim	32	42
16	Hanida Ayu Dyah Proboastuti	24	44
17	Heagar Mudzakky Rafsanjanie	32	50
18	Isma Puji Rahayu	52	82
19	Laily Nur Azzahro	46	36
20	Marwati	54	90
21	Mufidatun Dhani Rahmawati	36	48
22	Muh. Alif Sukarnan Idham	42	50
23	Muhammad Faishal Mustaqim	42	48
24	Muhammad Hafish Fadhullah	36	62
25	Noviana Hernawati	20	64
26	Putri Yuliana Rahmawati	42	68
27	Rahma Nurul Zannah	56	80
28	Serly Nur Azizah	48	74
29	Siti Suryani	32	58
30	Sri Dewi Fatonah	24	46
31	Vina Aulia Mariska	40	64
32	Yusnur Rofiq	16	38
JUMLAH SKOR		1136	1742
RATA-RATA		35,5	54,4375

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif “Menyambung Huruf” memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan mahārah al-kitābah siswa. Sebelum perlakuan, nilai pretest siswa kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t pretest:

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	32	63,13	7,80	
Kontrol	32	62,81	7,97	0,895

Karena nilai signifikansi $0,895 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal antara kedua kelas seimbang. Setelah diberi perlakuan, nilai posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, seperti terlihat pada tabel berikut:

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	32	80,75	6,18	
Kontrol	32	65,44	6,55	0,000

Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media permainan edukatif dan yang tidak. Hal ini mengindikasikan bahwa media “Menyambung Huruf” efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen tampak lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Mereka lebih cepat memahami konsep menyambung huruf dan mampu menyusun kata dan kalimat dengan baik. Respon positif juga ditunjukkan dalam wawancara, di mana siswa merasa senang dan lebih mudah memahami materi dengan metode permainan dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif tidak hanya efektif secara kuantitatif (hasil nilai), tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif “Menyambung Huruf” secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada keterampilan mahārah al-kitābah. Peningkatan ini tidak hanya ditunjukkan oleh skor posttest yang lebih tinggi, tetapi juga oleh meningkatnya motivasi belajar siswa dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Dalam konteks teoritis, permainan edukatif memberikan stimulus yang merangsang seluruh aspek pembelajaran bahasa baik dari segi fonetik, morfologi, hingga sintaksis. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung pasif, pendekatan berbasis permainan memberikan ruang untuk kreatifitas, interaksi sosial, serta penguatan memori jangka panjang. Ketika siswa merasa senang, proses belajar menjadi lebih bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian di MA Negeri 1 Sleman dengan menggunakan media permainan edukatif “Menyambung Huruf” dapat disimpulkan Pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan edukatif “Menyambung Huruf” ini diawali dengan pembentukan kelompok. Kemudian pada tiap-tiap kelompok diberikan kartu huruf hijaiyah dan modul pembelajaran yang berisi materi tentang مهنة (profesi), huruf-huruf hijaiyah sambung dan soal-soal yang akan diselesaikan. Kemudian siswa duduk berdekatan satu sama lain untuk memahami materi yang terdapat pada modul. Jika siswa telah memahami materi permainan, maka selanjutnya siswa akan mengurutkan huruf-huruf acak, lalu menyambungkannya hingga membentuk kalimat yang dimaksudkan oleh gambar yang ada pada modul, kemudian setelah semua huruf disambungkan, lalu siswa menempelkannya pada kertas manila. Jika huruf sudah tersambung dan tertempel pada kertas manila, siswa akan menulis kalimat yang terbentuk dari sambungan huruf tersebut hingga membentuk kalimat yang benar dan mudah dipahami.

Terdapat perbedaan yang signifikan pada mahārah al kitābah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan uji t terhadap data nilai dari hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,895 sehingga nilai Sig. (2-tailed) > 0,05. Artinya tidak terdapat perbedaan pada Mahārah al kitābah awal siswa. Kemudian dilakukan uji t terhadap data posttest kelompok eksperimen dan kontrol. Dari uji t tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 sehingga nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap mahārah al kitābah setelah diberi perlakuan menggunakan media permainan edukatif “Menyambung Huruf”.

Referensi

Albar, M. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif Kelas V." *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 2 (2019): 72–79.

Ali, M. "Optimalisasi Kompetensi Kepribadian Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Mengajar." *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 94–111.

Anas Sudjono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996.

Bisri Musofa, dkk. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2012.

Fitria, N., D. S. Munandar, dan O. Arifudin. "Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 03 (2023).

Jamil, H., dan N. Agung. "Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif." *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2022): 38–51.

Putra, D. N., dan M. Suib. "Peningkatan Pemahaman Materi Bahasa Arab Siswa SMA Integral Hidayatullah Batam dengan Pendekatan As-Sam'iyah Wa Syafawiyah." *Jurnal Ta'limuna* 2, no. 2 (2024): 148–155.

Rosyidi, A. W., dan M. A. Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2011.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2007.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.