



Pengembangan Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Berbasis Android di MIN 3 Bantul Yogyakarta

Tolibuddin Siregar¹, Aulia Azmi Alkhairi²

¹²UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email: ¹tolibuddinsiregar17@gmail.com, ²auliaazmi2001@gmail.com

Article Info

Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

Keyword:

Media

Development,

Arabic Mufrodat

Learning,

Android-based,

Mufrodat.

Abstract

This study aims to develop Android-based Arabic mufrodat learning media that is feasible and effective for grade 3 students at MIN 3 Bantul Yogyakarta. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the analysis showed the need for interactive and contextual learning media to overcome students' difficulties in reading Arabic letters and memorizing vocabulary. The media product was developed in the form of an Android application called Al-Araby, validated by media experts, material experts, and teachers, with validation results of 71%, 81%, and 4.8 on a scale of 5, respectively, indicating a high level of feasibility. The effectiveness of the media was tested through pre-test and post-test on 48 students, with an increase in the average score from 81.4 to 96.6. The paired sample t-test results showed a significance of $0.01 < 0.05$, signifying a statistically significant increase. Learners' responses also showed enthusiasm and increased interest in learning. Thus, this learning media is proven to be valid, feasible, and effective to use in learning Arabic at the elementary level.

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعلم مفردات اللغة العربية القائمة على نظام أندرويد والتي تعتبر مجدية وفعالة لطلاب الصف الثالث في مدرسة ابتدائية نيجيري 3 بانتول يوجياكارتا. الطريقة المستخدمة هي البحث والتطوير باستخدام نموذج أدي الذي يتضمن مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. أظهرت نتائج التحليل الحاجة إلى وسائط تعليمية تفاعلية وسياقية للتغلب على صعوبات الطلاب في قراءة الحروف العربية وحفظ المفردات. وقد تم تطوير المنتج الإعلامي على شكل تطبيق على نظام أندرويد يحمل اسم "العربي"، وتم التحقق من صلاحيته من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد والمعلمين، حيث بلغت نتائج التحقق 71% و81% و4.8 على مقياس من 5

على التوالي، مما يشير إلى مستوى عالٍ من الجدوى. تم اختبار فاعلية الوسائط من خلال الاختبار القبلي والاختبار البعدي على 48 طالبًا وطالبة، حيث ارتفع t-t-متوسط الدرجات من 81.4 إلى 96.6. أظهرت نتائج اختبار العينة المزدوجة دلالة $0.05 < 0.01$ ، مما يشير إلى تحسن ملحوظ إحصائيًا. كما أظهرت استجابات المتعلمين حماسًا واهتمامًا متزايدًا بالتعلم. وبالتالي، ثبت أن هذه الوسائط التعليمية صالحة ومجدية وفعالة في تعلم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.

Pendahuluan

Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa internasional memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, tidak hanya dalam bidang keagamaan, tetapi juga dalam komunikasi sosial, pendidikan, dan bahkan dunia kerja. Semakin meluasnya penggunaan bahasa Arab, baik di kalangan pelajar maupun masyarakat umum, menunjukkan pentingnya kemampuan berbahasa Arab di era global. Dengan statusnya sebagai salah satu dari enam bahasa resmi di PBB, bahasa Arab kini setara dengan bahasa-bahasa besar dunia lainnya. Maka, pembelajaran bahasa Arab menjadi suatu kebutuhan strategi yang membuka peluang luas, seperti akses pendidikan tinggi di negara-negara Timur Tengah dan kesempatan menjadi profesional dalam bidang penerjemahan atau diplomasi.¹

Namun, pembelajaran bahasa Arab bukan tanpa tantangan. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai aspek-aspek bahasa Arab seperti pemahaman (mufrodat), struktur gramatikal, hingga pelafalan. Kondisi ini seringkali menimbulkan kejenuhan, kekecewaan, dan rendahnya motivasi belajar. Bahasa Arab sebagai bahasa asing memerlukan strategi belajar yang tidak hanya fokus pada hafalan, namun juga pembiasaan, pemahaman konteks, serta penguatan kognitif dan afektif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.²

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran dapat menjadi stimulus visual dan audio yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut Hamalik, media yang digunakan secara tepat dan kreatif mampu meningkatkan minat belajar, membangkitkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan produktif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, media pembelajaran interaktif berpotensi besar untuk membantu siswa dalam memahami mufrodat dan struktur bahasa dengan cara yang lebih aplikatif dan kontekstual.³

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat, khususnya dalam bentuk aplikasi berbasis Android, telah membuka banyak peluang dalam inovasi

¹ Maswan Ahmadi and A. Fajar Awaluddin, 'Urgensi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional Dalam Pendidikan Islam', *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (2024): 15–28.

² A. Munif, 'Pembelajaran Bahasa Arab', *Penerbit Gawe Buku (Issue Pembelajaran Bahasa Arab)*, 2016.

³ Ahmad Hadi Setiawan and Atika Nur Hidayati, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik', *Al Banin : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (15 July 2024): 15–24, <https://doi.org/10.51614/albanin.v1i1.441>.

pembelajaran. Sistem operasi Android yang fleksibel, mudah diakses, dan murah menjadikan perangkat ini sebagai alat potensial dalam proses pendidikan, terutama di kalangan anak usia sekolah dasar. Keunggulan Android terletak pada kemampuannya menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang interaktif, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi yang menarik. Hal ini menjadikannya sebagai media yang ideal untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Arab.⁴

Pengalaman pribadi dan observasi terhadap berbagai aplikasi pembelajaran menunjukkan bahwa media berbasis Android sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa asing. Aplikasi seperti “Al-Araby” misalnya, menawarkan metode pembelajaran bahasa Arab secara mandiri dan fleksibel. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar mufrodat secara bertahap, lengkap dengan fitur audio yang memudahkan dalam melatih pendengaran dan pelafalan. Sayangnya, sebagian besar aplikasi yang beredar belum secara spesifik disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum atau karakteristik peserta didik di sekolah dasar, khususnya di lingkungan madrasah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIN 3 Bantul Yogyakarta, ditemukan bahwa banyak siswa kelas 3 mengalami kesulitan dalam membaca huruf Arab serta menghafal kosakata bahasa Arab. Hambatan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil inisiatif untuk merancang sebuah media pembelajaran mufrodat berbasis Android yang dilengkapi dengan audio penjelasan, disesuaikan secara khusus untuk peserta didik kelas 3 di MIN 3 Bantul. Pengembangan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mufrodat dan memperbaiki kemampuan membaca serta menghafal kosakata secara lebih efektif.⁵

Dengan melihat urgensi permasalahan dan peluang teknologi yang tersedia, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Berbasis Android di MIN 3 Bantul Yogyakarta.” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, efektif, dan efisien sebagai solusi atas kendala pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Dengan pengembangan ini, diharapkan siswa dapat belajar secara lebih mandiri, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan kompetensinya dalam penguasaan bahasa Arab.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).⁶ Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran mufrodat bahasa Arab berbasis Android yang layak dan efektif untuk peserta didik kelas 3 di MIN 3 Bantul Yogyakarta. Tahap awal penelitian dimulai dengan kebutuhan karakteristik dan peserta didik, dilanjutkan dengan perancangan media, pengembangan produk berupa aplikasi berbasis

⁴ Nia Rohayati, ‘Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android’, *Jurnal LITERASI* 2, no. 1 (2018): 65–70.

⁵ Rahil Ayu Nazihah, Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 3 MIN 3 Bantul Yogyakarta, n.d.

⁶ Yudi Hari Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2005).

Android, implementasi produk ke dalam proses pembelajaran, serta evaluasi akhir yang dilakukan oleh para ahli dan pengguna langsung.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 di MIN 3 Bantul Yogyakarta, yang berjumlah 48 orang dan dijadikan sebagai sampel total. Selain itu, validasi produk juga dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta guru mata pelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Evaluasi keefektifan media dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk melihat pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik. Angket skala Likert digunakan untuk menilai respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.⁷ Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil wawancara, analisis, dan validasi ahli, sementara kuantitatif digunakan untuk menguji keefektifan media dengan uji normalitas, uji t sampel berpasangan, dan penghitungan persentase keidealan produk. Hasil analisis ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran mufrodat berbasis Android yang dikembangkan tidak hanya valid dan layak digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Arab peserta didik secara signifikan.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Berbasis Android di MIN 3 Bantul Yogyakarta

Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi berpusat guru.⁸ Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa pembelajaran bahasa Arab di kelas 3 MIN 3 Bantul masih bersifat *teacher-centered*, kurang interaktif, serta belum memanfaatkan media digital yang memadai. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan, kesulitan memahami materi, dan belum optimal dalam menghafal mufrodat.

Dalam tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis Android yang diberi nama *Al-Araby*. Materi yang dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan dasar sesuai kurikulum K13. Media ini meliputi tampilan interaktif, audio pelafalan huruf hijaiyah, kosakata bertema kebun (حديقة), serta latihan soal dengan format kuis yang menyenangkan.

Desain aplikasi dikembangkan menggunakan beberapa perangkat lunak seperti Microsoft Word untuk materi teks, dan Canva untuk tata letak visual. Tujuannya adalah menyajikan aplikasi yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menarik secara estetika. Aplikasi juga menampilkan halaman pembuka dengan logo UIN Sunan Kalijaga sebagai bentuk dedikasi penulis terhadap almamater.

Tahap pengembangan dilakukan setelah desain selesai, di mana aplikasi diuji oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kelayakan tinggi dengan skor kevalidan 71% dari ahli media dan 81% dari ahli materi. Beberapa saran seperti perbaikan ukuran gambar, jenis huruf, dan persahabatan juga langsung ditindaklanjuti untuk revisi produk.

Guru bahasa Arab di MIN 3 Bantul juga memberikan respon positif terhadap aplikasi ini. Dari hasil angket, aspek kemudahan, kejelasan tulisan, dan kesesuaian

⁷ Beni Ahmad Saebani and Kadar Nurjaman, 'Manajemen Penelitian', 2013.

⁸ Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*.

materi dengan standar isi memperoleh nilai rata-rata 4,8 dari 5, yang dipecah menjadi “sangat layak”. Guru juga menyebutkan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik bagi siswa.

Setelah semua revisi dari validator dilakukan, aplikasi siap diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti merancang kegiatan pembelajaran selama tiga minggu, dimulai dengan pre-test, pemberian materi melalui aplikasi, hingga post-test dan angket respon peserta didik.

Dalam proses implementasi, siswa menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi aktif. Mereka menjadi lebih antusias, mudah mengingat hal-hal penting, dan tampak lebih fokus. Kehadiran aplikasi berbasis Android ini berhasil memfasilitasi pembelajaran di dalam dan di luar kelas, bahkan saat tidak terhubung ke internet.

Dengan demikian, tahapan pengembangan media pembelajaran ini berjalan secara sistematis dan memenuhi indikator keberhasilan pengembangan media edukatif berbasis teknologi, yang tidak hanya sesuai kebutuhan kurikulum, tetapi juga responsif terhadap perkembangan zaman.

Kelayakan Produk Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Berbasis Android di MIN 3 Bantul Yogyakarta

Kelayakan produk diuji melalui tiga sumber utama: ahli media, ahli materi, dan guru pengguna media. Dari hasil validasi ahli media (Prof. Dr. Sigit Purnama), media mendapatkan skor sebesar 71% yang tergolong “layak”. Penilaian meliputi aspek tampilan visual, penggunaan huruf Arab, kejelasan gambar, dan kemudahan navigasi. Terdapat masukan seperti penyesuaian warna, ukuran gambar, dan kesesuaian tema dengan budaya lokal yang kemudian direvisi oleh peneliti.

Ahli materi (Dr. Dailatus Syamsiyah) juga memberikan validasi dengan skor kelayakan sebesar 81%, yang berarti media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Beliau menyoroti kejelasan arti kata, penggunaan mufrodat yang relevan dan mudah dipahami siswa, serta kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran. Masukan berupa koreksi dan tata bahasa bahasa juga telah diakomodasi dalam versi revisi aplikasi.

Dari guru mata pelajaran, skor kelayakan rata-rata mencapai 4,8 dari skala 5, menunjukkan bahwa guru sangat mendukung penggunaan aplikasi ini dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menilai media ini praktis, jelas, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Tidak ada revisi besar yang disarankan oleh guru, sehingga aplikasi yang dinilai sudah sangat siap untuk digunakan.

Sebagai tindak lanjut, peneliti melakukan beberapa revisi penting sesuai arahan dari para validator, termasuk memperbaiki tampilan antarmuka aplikasi, menyesuaikan isi dengan budaya lokal, dan memperjelas audio serta visual yang digunakan. Proses ini dilakukan dengan tetap menjaga integritas kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil akhir dari proses validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil memenuhi standar pedagogis, teknis, dan estetika. Validitas produk dikonfirmasi dengan menggunakan rumus Aiken dan teknik kuantifikasi Sukardjo, yang hasilnya menunjukkan tingkat kelayakan tinggi dan layak untuk diuji coba ke peserta didik.⁹

⁹ Sukardjo, *Kimia Fisika* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008).

Revisi dan penyesuaian ini membuat media menjadi lebih matang dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Media ini juga alternatif menjadi pembelajaran konvensional yang selama ini bergantung pada ceramah dan buku teks saja. Dengan format digital, media menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses kapan saja.

Bukti empiris dari validasi ini menjadi dasar kuat bahwa media yang dikembangkan tidak hanya relevan tetapi juga berkualitas. Kelayakan produk ini menjadi bukti bahwa pengembangan media berbasis Android sangat mungkin dilakukan pada jenjang pendidikan dasar, khususnya madrasah¹⁰.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mufrodat berbasis Android di MIN 3 Bantul Yogyakarta sangat layak digunakan dan berpotensi besar untuk mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa Arab.

Efektivitas Media Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Berbasis Android di MIN 3 Bantul Yogyakarta

Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, peneliti melakukan uji coba melalui pre-test, post-test, dan angket respon peserta didik. Uji coba dilakukan kepada 48 siswa kelas 3 MIN 3 Bantul. Hasil pre-test menunjukkan skor rata-rata 81,4, sedangkan post-test menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 96,6. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman dan penguasaan mufrodat yang signifikan setelah menggunakan aplikasi.

Uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk¹¹ menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan signifikansi $< 0,05$. Uji homogenitas varians juga menunjukkan hasil yang stabil. Kemudian uji Paired Sample T-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media.

Lebih lanjut, skor rata-rata meningkat sebesar 14,17 poin setelah intervensi dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android secara nyata meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya terjadi secara statistik, tetapi juga diamati secara langsung melalui keaktifan dan antusiasme siswa saat pembelajaran berlangsung.

Angket respon peserta didik juga mendukung hasil ini, dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 37,98 (kategori sangat baik). Aspek-aspek seperti semangat belajar, tampilan aplikasi, kemudahan penggunaan, dan kejelasan materi mendapat respon sangat positif dari siswa. Bahkan, sebagian besar siswa menyatakan bahwa aplikasi membantu mereka memahami dan menghafal mufrodat dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Selain itu, selama proses implementasi, siswa tampak lebih terlibat secara aktif. Mereka menjadi lebih berani bertanya, semangat menghafal mufrodat, dan mampu menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Arab. Guru juga mencatat perubahan positif dalam sikap dan partisipasi belajar siswa di kelas.

Dari data yang diperoleh melalui SPSS, baik uji T maupun statistik deskriptif, semuanya menunjukkan bahwa produk memiliki efek positif signifikan terhadap hasil

¹⁰ Sigit Prasetyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI', *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1, no. 1 (2017).

¹¹ Andi Quraisy, 'Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk: Studi Kasus Penghasilan Orang Tua Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar', *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology* 3, no. 1 (2020): 7-11.

belajar siswa. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya valid dan layak, tetapi juga efektif secara pedagogis.

Efektivitas media juga dilihat dari sisi praktikalitas—siswa dapat menggunakan aplikasi di rumah, orang tua dapat berkumpul, dan guru memiliki sarana evaluasi yang terstruktur. Keunggulan ini menjadi alasan kuat untuk merekomendasikan penggunaan aplikasi semacam ini secara lebih luas di madrasah-madrasah lainnya.

Dengan demikian, media pembelajaran mufrodat berbasis Android yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa kelas 3 di MIN 3 Bantul Yogyakarta. Media ini layak menjadi contoh dalam inovasi pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi di tingkat pendidikan dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mufrodat bahasa Arab berbasis Android yang dikembangkan untuk siswa kelas 3 MIN 3 Bantul Yogyakarta terbukti layak dan efektif meningkatkan pemahaman serta penguasaan keterampilan siswa. Temuan utama menunjukkan bahwa media ini berhasil menjawab tantangan pembelajaran yang sebelumnya bersifat berpusat pada guru, kurang interaktif, dan belum didukung teknologi digital, menjadi lebih menarik, responsif, serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Validasi dari ahli media, ahli materi, dan guru menunjukkan tingkat kelayakan tinggi dengan skor rata-rata di atas 70%, sedangkan uji efektivitas melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dari skor rata-rata 81,4 menjadi 96,6 dengan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$. Secara subyektif, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan ketertarikan terhadap aplikasi, merasa terbantu dalam belajar mandiri, dan lebih mudah mengingat serta melafalkan mufrodat. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat menjadi solusi inovatif untuk pembelajaran bahasa Arab di tingkat dasar, sedangkan secara teoritis memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar berbasis kompetensi. Oleh karena itu, disarankan untuk mengembangkan aplikasi semacam dengan cakupan materi yang lebih luas, integrasi budaya lokal yang lebih kuat, serta mengadaptasi teknologi untuk jenjang dan mata pelajaran lain dalam konteks madrasah dan pendidikan Islam.

Referensi

- Ahmad Hadi Setiawan and Atika Nur Hidayati. 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik'. *Al Banin: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (15 July 2024): 15–24. <https://doi.org/10.51614/albanin.v1i1.441>.
- Ahmadi, Maswan, and A. Fajar Awaluddin. 'Urgensi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional Dalam Pendidikan Islam'. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (2024): 15–28.
- Munif, A. 'Pembelajaran Bahasa Arab'. *Penerbit Gawe Buku (Issue Pembelajaran Bahasa Arab)*, 2016.

- Nazihah, Rahil Ayu. Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas 3 MIN 3 Bantul Yogyakarta, n.d.
- Prasetyo, Sigit. 'Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI'. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1, no. 1 (2017).
- Quraisy, Andi. 'Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk: Studi Kasus Penghasilan Orang Tua Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar'. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology* 3, no. 1 (2020): 7–11.
- Rayanto, Yudi Hari Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2005.
- Rohayati, Nia. 'Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Android'. *Jurnal LITERASI* 2, no. 1 (2018): 65–70.
- Saebani, Beni Ahmad, and Kadar Nurjaman. 'Manajemen Penelitian', 2013.
- Sukardjo. *Kimia Fisika*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.