



Efektivitas Media Pembelajaran Maharah Kalam Melalui Video Interaktif Berbasis Kontekstual

Maula Rosyada¹, Kristina Imron², Irmansyah³, Tasya Putri⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

E-mail: maularsyada82@gmail.com kristinaimron@radenfatah.ac.id irmansyah@radenfatah.ac.id tp243234@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-02 Keywords: <i>Maharah Kalam; Interactive Video; Contextual Learning; Media Development.</i>	This study aims to develop learning media for <i>maharah kalam</i> through contextual-based interactive videos and evaluate their effectiveness in improving students' Arabic speaking skills. The research is based on students' low understanding of <i>maharah kalam</i> and the limited variety of learning media available at Az Zahrah 1 Islamic Junior High School in Palembang. The method used is Research and Development (R&D) with six main stages: identifying potential and problems, data collection, product design, validation, revision, and product trials. Data was collected through interviews, observation, documentation, and questionnaires. The results indicate that students need more engaging and interactive learning media. Validation by material experts showed a feasibility score of 90% (categorized as "very good"), while media expert validation scored 86.6% ("good"). To assess the effectiveness of the developed media, two student groups were tested: an experimental group using the interactive video and a control group without it. A comparison of pre-test and post-test scores from 30 students showed a significant improvement, from 60.1% to 88.1%. Additionally, student responses to the media reached 78%, indicating that the product is valid and feasible for use. In conclusion, contextual-based interactive videos are effective in enhancing students' understanding and speaking skills in Arabic and are suitable for use in secondary school learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-02 Kata kunci: <i>Maharah Kalam; Video Interaktif; Kontekstual; Pengembangan Media.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran maharah kalam melalui video interaktif berbasis kontekstual dan mengevaluasi keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap maharah kalam dan terbatasnya variasi media pembelajaran yang tersedia di SMP Islam Az Zahrah 1 Palembang. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan enam tahap utama: mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi, dan uji coba produk. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Validasi oleh ahli materi menunjukkan nilai kelayakan sebesar 90% (dikategorikan "sangat baik"), sedangkan validasi ahli media mendapatkan nilai 86,6% (baik). Untuk menilai keefektifan media yang dikembangkan, dilakukan uji coba terhadap dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan video interaktif dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan video interaktif. Perbandingan nilai pre-test dan post-test dari 30 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 60,1% menjadi 88,1%. Selain itu, respon siswa terhadap media mencapai 78%, yang menunjukkan bahwa produk ini valid dan layak untuk digunakan. Kesimpulannya, video interaktif berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Arab dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah menengah.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan potensi individu secara akademik maupun dalam keterampilan hidup yang relevan. (Wisada et al., 2019) Bahasa Arab kini banyak dipelajari di berbagai jenjang pendidikan, mendorong siswa mengasah keterampilan berbahasa secara praktis Dengan

meningkatnya minat belajar bahasa Arab, siswa didorong mengasah keterampilan berbahasa secara praktis. (Nisa et al., 2024) Pembelajaran bahasa Arab mencakup empat keterampilan utama: membaca (*maharah qiro'ah*), menulis (*maharah kitabah*), mendengarkan (*maharah istima'*), dan berbicara (*maharah kalam*). (Setyawan, 2023) Menurut kholison Kemampuan

berbicara dalam bahasa arab mencakuo kelancaran dan ketangkasan dalam penyampaian ide, baik berasal dari perasaan maupun pikiran.(Kholison et al., 2023) Pengembangan materi ajar menjadi aspek penting dalam pembelajaran, berlangsung secara menyeluruh dan terstruktur (Sabana & Imron, n.d.) Selain meningkatkan keterampilan teknis dan teoritis, pengembangan ini juga menyesuaikan pembelajaran dengan potensi siswa (Wibowo et al., 2021)

Menurut Pimada media sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.(Pimada & Muhammad Afif Amrulloh, 2020) Karena kemajuan teknologi menuntut inovasi metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan era modern(Rusdiana, 2014) dan menyesuaikan dengan program yang kreatif (Nazarmanto & Suryati, 2022) salah satunya media audiovisual, guru dapat memanfaatkan media audiovisuel seperti video yang berisi materi pembelajaran yang relevan (Mukmin & Irmansyah, 2018) Media video interaktif merupakan kombinasi antara visual, audio, teks, dan elemen interaktif yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Video interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan konsep abstrak, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta mengatur kecepatan belajar siswa sesuai dengan kebutuhan mereka (Kustandi, 2020). Maharah kalam menekankan penggunaan kalimat secara lisan dengan pelafalan, intonasi, dan tata bahasa yang tepat agar lawan bicara dapat memahaminya dengan baik (Nurani, 2022) Hal ini bertujuan agar komunikasi berlangsung efektif dan mudah dipahami.(Rohayati & Rahayu, n.d.) Dalam pembahasan keterampilan bahasa, *maharah kalam* atau keterampilan berbicara merupakan aspek yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena tujuan utama dari bahasa adalah sebagai alat komunikasi. (Sabana & Puspita, n.d.) Keterampilan berbicara (*maharah kalam*) merupakan salah satu aspek dalam berbahasa yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena tujuan utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi(Jamanuddin & Baruna, 2016)

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, Maharah kalam menekankan penggunaan kalimat secara lisan dengan intonasi dan pelafalan yang tepat, serta struktur tata bahasa yang benar agar dapat dipahami oleh lawan bicara (Mukmin & Susanti, 2016) dengan mengutarakan kata kata untuk menunjukkan isi

pikiran yang berupa pendapat atau sebagainya terhadap lawan bicara(Hidayah et al., 2021) maka dari itu maharah kalam adalah salah satu keterampilan yang harus dipelajari.(Maskuri et al., 2023) Dalam proses pembelajaran ini, sebagian besar guru belum menerapkan bahasa Arab secara fungsional. Mereka hanya meminta siswa membaca dan menghafal dialog dari buku tanpa menggunakan media pendukung yang efektif.(Jumhur & Maghfur, 2016) Hal ini menyebabkan siswa menganggap bahwa bahasa Arab lebih sulit dipelajari dibandingkan bahasa asing lainnya, sehingga mereka cenderung merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran di kelas (Hidayah, 2020). keterampilan berbicara atau Maharah Kalam merupakan aspek penting yang harus dikuasai siswa. Kemampuan ini melibatkan kefasihan dalam berbicara dengan struktur yang baik serta ekspresi verbal yang jelas (Syamaun, 2015). Serta memperbaiki kesalahan dalam berbahasa (Sabana & Nurseha, 2022) Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Arab siswa.

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran membantu siswa menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep lebih mendalam. Suprijo menyatakan pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang menolong pengajar menghubungkan materi pembelajaran terhadap dunia nyata siswa, serta memotivasi siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang mereka miliki bersama aplikasinya dalam kehidupan. Pendekatan ini melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme, bertanya, penemuan, komunitas belajar, pemodelan, dan penilaian autentik.(Suprijono, 2009). Dengan demikian, penggunaan video interaktif berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Maharah Kalam dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini berawal dari pra-penelitian di SMP Islam Az-Zahrah 1 Palembang melalui observasi dan wawancara dengan Ustadz Rahmad Ilham, S.Pd. Hasilnya menunjukkan bahwa dalam pembelajaran maharah kalam, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi karena metode yang minim variasi. Mereka merasa cepat bosan saat pembelajaran hanya berbasis teks tanpa media interaktif. Namun,

penggunaan alat bantu seperti video terbukti meningkatkan minat dan pemahaman mereka.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Arab. Diharapkan media ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D), yang merupakan proses pengembangan produk baru atau perbaikan produk yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan produk atau media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar dan kebutuhan siswa. (Irmansyah et al., 2023) Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) Dalam pendekatan ini, peneliti peneliti menggunakan teori pengembangan Brog dan Gall yang didalamnya ada 10 langkah pengembangan, namun diringkas menjadi 6 langkah pengembangan. (Aizi, 2022) Langkah-langkah pengembangan tersebut adalah :

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab di SMP Islam Az-Zahrah 1 Palembang.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara terhadap pengajar serta peserta didik, serta melakukan observasi selama proses pembelajaran untuk mengumpulkan data.

3. Design Produk

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran video interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Desain produk ini merupakan alat manajemen yang digunakan untuk mengubah hasil penelitian dan pengembangan menjadi rancangan konkret.

4. Validitas Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi desain untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dibandingkan sebelumnya.

5. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap media video interaktif berdasarkan masukan dari para pakar dan ahli. (Bambang Prasetyo, 2014)

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini, peneliti menerapkan langsung media video interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab kepada siswa di SMP Islam Az-Zahrah 1 Palembang. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Potensi Masalah

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran maharah kalam sehingga data dapat dinyatakan sesuai keadaan di lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa.

a) Wawancara

Peneliti melakukan wawancara guna menggali informasi yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian. Wawancara ini dilaksanakan bersama guru bahasa Arab kelas VII, yakni Ustadz Rahmad Ilham, S.Pd dan Waka Kesiswaan di SMP Islam Az-Zahrah 1 Palembang. Melalui wawancara tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran bahasa Arab, yang mencakup tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, media yang digunakan, metode atau model pembelajaran yang diterapkan, serta bentuk evaluasi yang dilakukan.

b) Observasi

Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang cara guru mengajar pada proses pembelajaran di SMP Islam Az-Zahrah 1.

2. Pengumpulan Data

a) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang buku ajar dan RPP yang digunakan pada proses pembelajaran di SMP Islam Az-Zahrah 1 Palembang,

b) Angket

Setelah melaksanakan wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa, peneliti juga membagikan angket kebutuhan kepada para siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan mereka terhadap pengembangan media pembelajaran *maharah kalam* menggunakan video interaktif berbasis kontekstual, adapun hasil dari angket kebutuhan sebagai berikut :

P : presentasi yang dicari

$\sum X$: total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$: total jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : bilangan Konstan

P : $\frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$

: $\frac{2339}{300} \times 100$

: 78%

Dari angket kebutuhan, pernyataan “Apakah Anda menyukai pelajaran *maharah kalam*” mendapatkan skor 75%, artinya siswa menyukai pembelajaran *maharah kalam*, karena *maharah kalam* merupakan keterampilan berbahasa yang penting untuk dipelajari dalam bahasa arab.

Dari angket kebutuhan, pernyataan “Apakah guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan diskusi saat pelajaran berlangsung” mendapatkan skor 81% , artinya guru meminta siswa untuk berdiskusi membiasakan siswa memecahkan masalah secara kelompok.

3. Design Produk

Setelah mengidentifikasi permasalahan dan mengumpulkan data, peneliti mulai merancang produk yang mencakup media berbasis *maharah kalam*. Pengembangan media ini menggunakan pendekatan kontekstual. Tahap awal dalam produksi adalah menyusun skrip. Setelah skrip selesai, langkah selanjutnya adalah merancang video dengan menentukan elemen visual yang sesuai, seperti kualitas dan ukuran gambar. Materi dalam video ini diadaptasi dari buku kelas VII, sementara desain video disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Tujuan akhirnya adalah

membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka melalui berpikir kritis dan kreatif. Hasil desain Produk sebagai berikut ;

a) Opening Menu produk serta terdapat tombol navigasi, berikut gambarnya:



Gambar 1. Opening Menu

b) Menu utama dengan fitur interaktif antara lain:

1) tombol navigasi menuju halaman petunjuk penggunaan video



Gambar 2. Menu

2) Halaman tujuan pembelajaran



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran

3) Halaman materi berupa video serta contoh penerapan kontekstual



Gambar 4. Video Materi

4) Halaman kuis atau soal latihan



Gambar 5. Soal Latihan

4. Validasi Produk

a) Validasi Ahli Isi/Materi Pembelajaran

Data kuantitatif dari validasi ahli materi oleh ustadz Kemas Muhammad, MA selengkapnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

Indikator	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√
	Kesesuaian penyajian materi ke peserta didik					√
	Kesesuaian materi pada media yang digunakan					√
Materi	Kejelasan konsep pada media				√	
	Kesesuaian materi dengan teori yang digunakan					√
	Kesesuaian objek pada media dengan materi				√	
Bahasa	Kejelasan Bahasa pada media dalam menyampaikan pesan				√	
	Ketepatan bahasa yang digunakan dalam media				√	
Total Skor				36		
Presentase				90%		
Kategori				Baik/Valid		

Berdasarkan hasil validasi diatas, diketahui bahwa materikalam menggunakan video interaktif dengan pendekatan kontekstual yang dikembangkan memperoleh skor presentase 90% dengan kategori baik/valid. Akan tetapi sebelum benar-benar diuji cobak kepada siswa, ada beberapa hal yang masih perlu direvisi.

b) Validasi Ahli Media Pembelajaran

Hasil dari validasi ahli media oleh ustadz Rendi Sabana, M.Pd.I hasil validasi, diketahui bahwa materi kalam dalam bentuk video interaktif dengan pendekatan kontekstual yang dikem-

bangkan memperoleh skor presentase 86,6% dengan kategori baik/valid. Akan tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan kepada siswa ada beberapa hal yang masih perlu direvisi.

5. Revisi Produk

Revisi pada tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan kalimat dengan harokat, mengubah tampilan warna dan animasi, menambah pengisi suara dalam bahasa Arab, serta mengombinasikan warna font dengan gambar.

B. Pembahasan

Setelah melalui lima tahap pengembangan yang telah dilakukan, maka langkah terakhir yaitu uji coba produk yang telah dikembangkan. Sebelum menggunakan video dalam pembelajaran maharah kalam berbasis kontekstual, peneliti melakukan pre-test pada kelas kontrol, yaitu kelas VII,3, dan kelas eksperimen, yaitu kelas VII.1, untuk mengetahui kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Arab. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah tanpa teknologi, sedangkan pada kelas eksperimen, pembelajaran video interaktif berbasis kontekstual sesuai tema, seperti "At-Ta'aruf". Setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan post-test untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut.

Dari hasil pengembangan media pembelajaran maharah kalam melalui video interaktif di smp islam az-zahrah 1 palembang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran maharah kalam melalui video interaktif telah melalui beberapa tahap penelitian. Penelitian *research and development* menggunakan enam langkah penelitian, yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi produk; 5) revisi produk; dan 6) uji coba produk. Pada tahap pertama dilihat dari hasil studi pendahuluan untuk mengetahui tujuan pembelajaran maharah kalam serta mengetahui kondisi pembelajaran maharah kalam sehingga membantu peneliti untuk menyesuaikan dalam mengembangkan media. Kedua dilihat dari hasil langkah perencanaan, yaitu video interaktif didesain dengan menggunakan langkah-langkah pendekatan kontekstual. Kemudian yang ketiga dilihat dari hasil validator ahli untuk mengetahui

kelayakan video interaktif yang dikembangkan, terdapat dua validator yaitu validator materi yang menilai dari aspek materi memperoleh hasil 90% yang menunjukkan sangat bagus. Validator media yang menilai aspek tampilan memperoleh nilai 86,6% yang mana menunjukkan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa video interaktif yang dikembangkan ini dengan judul 'At-Ta'aruf' dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Efektivitas uji coba atau penggunaan produk dilakukan dengan melakukan pembelajaran maharah kalam dan menguji pemahaman siswa dengan menggunakan soal, dengan membandingkan dua kelas, yaitu kelas VII.1 yang menggunakan video yang dikembangkan sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII.3 yang tidak menggunakan video yang dikembangkan dan digunakan sebagai kelas kontrol. Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan untuk data pre-test sebesar $0,18 > 0,05$ dan data post-test sebesar $0,20 > 0,05$, sehingga data yang diuji berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikan sebesar $0,335 > 0,05$, maka data yang diuji homogen. Hasil uji-t berpasangan memiliki nilai sig. (2-tailed) $0,000 > 0,05$. Hasil N-Gain Score pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata 71,34 pada kelompok efektif. Oleh karena itu, menerima H_a dan menolak H_o , maka dapat ditentukan bahwa terdapat efektivitas media pembelajaran maharah kalam melalui video interaktif berbasis kontekstual dapat meningkatkan penguasaan maharah kalam siswa dan membuat siswa menjadi mandiri dan kreatif

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran *Maharah Kalam* berbasis video interaktif dengan pendekatan kontekstual di SMP Islam Az-Zahrah 1 Palembang terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab. Inisiatif ini muncul sebagai respons terhadap keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang selama ini masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan ceramah, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang mampu menarik minat serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan unsur visual, audio, dan elemen interaktif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik. Kombinasi berbagai elemen ini memberikan stimulus yang lebih kuat bagi siswa dalam memahami materi, khususnya dalam konteks komunikasi verbal berbahasa Arab. Melalui video interaktif ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, seperti menjawab pertanyaan, menirukan percakapan, atau memahami konteks situasi yang disajikan dalam video.

Berdasarkan hasil uji efektivitas, terlihat bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif yang signifikan. Siswa menunjukkan peningkatan yang nyata dalam pemahaman materi, keaktifan dalam kelas, serta rasa percaya diri saat berbicara dalam bahasa Arab. Selain itu, pendekatan kontekstual yang digunakan dalam video membantu siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memperkuat relevansi dan makna dari apa yang mereka pelajari.

Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran interaktif ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran *Maharah Kalam*, tetapi juga menjadi solusi strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern, menyenangkan, dan sesuai dengan tantangan serta kebutuhan pendidikan di era digital saat ini. Pendekatan semacam ini sangat potensial untuk diadopsi secara lebih luas dalam pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah menengah.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan video interaktif yang telah dikembangkan ini dapat memudahkan guru dalam pembelajaran maharah kalam, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
2. Pembelajaran kalam dengan menggunakan video interaktif berbasis kontekstual dapat menjadikan siswa mandiri, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran karena pembelajaran tidak membosankan dan kaku.

DAFTAR RUJUKAN

- Aizi, Z. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbentuk Booklet Materi Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra Aksara Kelas VII SMPN 2 Jenggawah Tahun Pelajaran 2021/2022*. September. [http://digilib.uinkhas.ac.id/13533/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/13533/3/AIZI ZAHRO 1.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/13533/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/13533/3/AIZI%20ZAHRO%201.pdf)
- Bambang Prasetyo, N. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Integratif Tarkib Al-Qur'an dan Atsar Untuk Salafiyah Ulya Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur'am Harun Asy-Syafi'i Karangkajen Kota Yogyakarta*.
- Hidayah, N. (2020). Peluang Dan Tantangan Pemerolehan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua (Kajian Pskolinguistik Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Taqdir*, 5(2), 65-76. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v5i2.4922>
- Hidayah, N., Mukmin, M., & Rahma, M. (2021). Kecerdasan Dan Kepribadian Siswa di SMP IT Fathona Palembang Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara. *Taqdir*, 7(1), 115-130. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i1.8455>
- Irmansyah, I., Qaaf, M. A., & Yuslina, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Savi (Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual). *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(01), 69-86. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i0.1.610>
- Jamanuddin, & Baruna. (2016). *نظام التقويم في دروس اللغة العربية لمهارة الكلام بمعهد عزتنا فالبانج*.
- Jumhur, & Maghfur, &. (2016). *مشكلة تعليم القراءة في مادة اللغة العربية في المدرسة الثانوية براديم*.
- Kholison, M., Suja, A., Setyawan, C. E., & Hantoro, R. R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kemahiran Berbicara. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 90-102. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i1.90-102>
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Maskuri, M., Miftachul Taubah, Aisyatul Hanun, & Nofiyatun Nahilah. (2023). Analisis Kesalahan Dalam Menggunakan Lahjah Arabiyah Pada Maharah Kalam. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 159-170. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v4i2.159-170>
- Mukmin, & Irmansyah. (2018). *تطوير مواد الفيديو (وسائل السمعية البصرية) في تعليم اللغة العربية*.
- Mukmin, & Susanti, &. (2016). *العلاقة بين كفاءة التلاميذ في النحو و مهارتهم في الكلام*.
- Nazarmanto, & Suryati. (2022). Optimalisasi Peran Masyarakat Dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Dunia Pendidikan Luar Sekolah. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2), 70-76. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3437>
- Nisa, K., Mukmin, M., & Hidayah, N. (2024). Pengaruh Faktor Internal Siswa Terhadap Kemampuannya Dalam Melafalkan Bahasa Arab. *PROSIDING KONIPBSA: Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(1).
- Nurani, Q. (2022). Hiwar Method In Increasing The Speaking Skill Of Ma'had Al-Jami'ah Students. *An-Nida*, 11(2), 117-122.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pimada, L. H., & Muhammad Afif Amrulloh. (2020). Penerapan Media Elektronik Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 120-128. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.819>
- Rohayati, E., & Rahayu, S. (n.d.). *تأثير استخدام طريقة تمثيل الممثلة في مهارة الكلام*.
- Rusdiana, H. . (2014). Konsep inovasi pendidikan. *Pustaka Setia*, 187. [https://etheses.uinsgd.ac.id/8787/1/Buku Konsep Inovasi Pendidikan.pdf](https://etheses.uinsgd.ac.id/8787/1/Buku%20Konsep%20Inovasi%20Pendidikan.pdf)

- Sabana, R., & Imron, K. (n.d.). *Pengembangan Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Media Pixton Komik di MTsN 1 Palembang*. 16(1), 91–106.
- Sabana, R., & Nurseha, I. (2022). *Program Di Ma'had Izzatunna Putri*. 12(1).
- Sabana, R., & Puspita, N. A. (n.d.). *THE 1ST ARABIC TEACHING AND LEARNING INTERNATIONAL CONFERENCE 2024*.
- Setyawan, A. (2023). Penanganan Keterampilan Dasar Bahasa Asing dengan Metode Audio Lingual Perspektif Al-Qur'an. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. <https://books.google.co.id/books?id=bNUmQwAACAAJ>
- Syamaun, N. (2015). Pembelajaran Maharah al-Kalam untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *LISANUNA Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 4(2), 343–359. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/412>
- Wibowo, A. P., Dewayani, E. K. U., & Budiono. (2021). Pengembangan Manajemen Produk Kuliner Pada Siswa Lembaga Pelatihan Sosial Rinjani Skill Development Center Universitas Muhammadiyah Malang. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 179–189. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6518>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>