



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS APLIKASI ANDROID

Evi Muzaiyidah Bukhori¹, Ahmad Sulton²

¹Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

²Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

¹evi@uinkhas.ac.id, ²ahmadsulton@iainponorogo.ac.id

Abstract

The covid 19 pandemic has had an impact on the education sector, especially in learning Arabic. To increase the effectiveness and efficiency of distance learning, Arabic teaching materials are needed that are easily accessible anywhere and anytime. Arabic teaching materials can be designed in an attractive and innovative way through the Flip PDF Professional application which will later produce Arabic teaching materials in the form of interactive E-books, which contain Arabic materials and are equipped with animations, pictures and audio so that they can attract interest in learning Arabic. Specifically, this article aims to describe the design of developing Arabic language teaching materials based on professional flip pdf applications and determine its validity and feasibility for Kiai Haji Achmad Siddiq Jember State Islamic University (UIN) students. This research uses the type of R&D with the ADDIE development model. The instruments used in this study were validation questionnaire for three experts (media, material and design), and initial interview guidelines. As for testing the data validation results using a Likert scale level of achievement. The results of the research are based on the results of expert trials, product development of Arabic teaching materials gets a score of 91.3% (very good/interesting category) from media experts, validation of material experts gets a score of 97.3% (very good/interesting category), validation design experts get a score of 94.6% with (very good/attractive category). The suggestions and input from the validator are used as guidelines in improving Arabic language teaching materials based on Android applications.

Keywords: Arabic Teaching Materials, Flip PDF Professional Application, Fun Arabic Learning

Abstrak

Pandemi covid 19 berdampak pada bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran jarak jauh dibutuhkan bahan ajar bahasa Arab yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Bahan ajar bahasa Arab dapat didesain secara menarik dan inovatif melalui aplikasi Flip PDF Professional yang nantinya akan menghasilkan bahan ajar bahasa Arab berupa E-book interaktif, yang berisi materi-materi bahasa Arab serta dilengkapi animasi, gambar, dan audio sehingga dapat menarik minat dalam mempelajari bahasa Arab. Secara spesifik, Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar bahasa Arab

berbasis aplikasi flip pdf profesional dan mengetahui validitas dan kelayakannya bagi Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penelitian ini menggunakan jenis R&D dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi untuk tiga ahli (media, materi dan desain) dan pedoman wawancara awal. Adapun pengujian data hasil validasi menggunakan skala likert tingkat pencapaian. Hasil penelitian berdasarkan hasil uji coba ahli, pengembangan produk bahan ajar bahasa Arab mendapat skor sebesar 91,3% (kategori sangat baik/menarik) dari ahli media, validasi ahli materi mendapatkan skor 97,3% (kategori sangat baik/menarik), validasi ahli desain mendapatkan skor 94,6% dengan (kategori sangat baik/menarik). Adapun saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam perbaikan produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi Android.

Kata Kunci: *Bahan Ajar Bahasa Arab, Aplikasi Flip PDF Profesional, Pembelajaran Bahasa Arab Menyenangkan.*

PENDAHULUAN

Sejak bulan maret 2019, virus corona menyebar ke seluruh pelosok dunia, hal ini berimbas pula dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, kini harus dilakukan secara daring, pemanfaatan teknologi demi terciptanya proses pembelajaran menjadi sangat penting dilakukan oleh praktisi pendidikan.¹ Hal ini tentunya berlandaskan pada kebijakan yang dikeluarkan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan di Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 yakni mengganti sistem pendidikan konvensional (tatap muka) dengan pendidikan jarak jauh (*School from Home*) untuk semua jenjang pendidikan demi menekan angka kenaikan covid-19 di Indonesia.²

Masa pandemi covid 19 pendidik dituntut untuk menganalisis kebutuhan serta mendesain media inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh.³ Salah satu bentuk kreatifitas dan inovasi yang dilakukan pendidik adalah memastikan pembelajaran tetap berlangsung dengan pemanfaatan terhadap teknologi yang digunakan sebagai fasilitas dalam kegiatan proses pembelajaran seperti *Zoom Meeting, Google Meet, Whatsapp Group, Google Classroom* dan sebagainya. Salah satu

¹ Azmil Abidah et al., "The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of 'Merdeka Belajar' | Studies in Philosophy of Science and Education," *Studies in Philosophy of Science and Education* 1, no. 1 (April 1, 2020): 38–49, <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>.

² Aisyah Nurul Hurriyah Sani, Melvi Lesmana Alim, and Naimah Naimah, "Strategi Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) pada Jenjang Taman Kanak-kanak di Masa Pandemi Covid-19," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (November 30, 2021): 119–29, <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12936>.

³ Musyafa Ali, Cesilia Prawening, and Mukhamad Hamid Samiaji, "INOVASI MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH PROGRAM KESETARAAN PAKET C DI MASA PANDEMI COVID-19;," *JIV- Jurnal Ilmiah Visi* 15, no. 2 (December 23, 2020): 107–16, <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.2>.

yang bisa ditempuh dalam pembelajaran jarak jauh selain media di atas yakni pembelajaran berbasis *android*. Aplikasi *Android* merupakan sistem operasi berbasis *Linuk* yang terdapat dalam *Smartphone*, laptop, tablet dan komputer.⁴

Agung wicaksono mengatakan bahwa aplikasi *android* bersifat *Open Source* dengan adanya daya fleksibilitas, efektivitas, efisiensi yang cukup tinggi serta kemudahan dalam penggunaannya.⁵ *Android* bagian dari teknologi yang saat ini sedang digandrungi dalam dunia pendidikan, dengan pemanfaatan teknologi berupa aplikasi *android* pada kegiatan belajar mengajar tentunya lebih menarik ketertarikan peserta didik untuk belajar bahasa Arab dimanapun dan kapanpun. hal tersebut tentunya merujuk kepada tuntutan kreatifitas dan inovasi pendidik akibat pandemi covid-19 serta kemajuan pesat era digital yang lebih mengedepankan pada media teknologi dibandingkan dengan membaca buku-buku bahasa Arab.⁶

Bahan ajar bahasa Arab merupakan komponen penting yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pannen mengatakan bahan ajar berupa kumpulan bahan atau materi pelajaran disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁷⁸ Pembelajaran daring tidak merubah urgensi bahan ajar, bahan ajar tetap memiliki peranan penting akan keberhasilan suatu pembelajaran. dalam pengembangan bahan ajar hendaknya disusun sesuai dengan keadaan peserta didik, bahan ajar juga dapat memberikan pemicu semangat sebagai sarana interaksi pembelajaran antara peserta didik untuk dapat mendiskusikan materi melalui media eletronik yang digunakan.⁹

Mata kuliah Bahasa Arab merupakan mata kuliah dasar yang wajib diampu oleh seluruh mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, baik dari jurusan

⁴ Abd Aziz Ardiansyah and Nana Nana, "Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 3, no. 1 (April 2, 2020): 47–56, <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>.

⁵ Agung Wijaksono, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android," *At-Turost: Journal of Islamic Studies* 7, no. 2 (2020): 165–85, <https://doi.org/10.52491/at.v7i2.33>.

⁶ Idria Maita, Zarnelly Zarnelly, and Arabiatul Adawiyah, "Pembelajaran Interatif Bahasa Arab Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 4, no. 2 (2018): 123–29, <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v4i2.6227>.

⁷ M. Abdul Hamid, Dania Hilmi, and M. Syaiful Mustofa, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME UNTUK MAHASISWA," *Arabi: Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (July 1, 2019): 100–114, <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107>.

⁸ Jamaluddin Shiddiq, "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab," *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5, no. 1 (2021): 151–69.

⁹ Evi Muzaiyidah Bukhori and Ahmad Sulton, "Development of Arabic Scrabble Game to Improve Arabic Vocabulary for Students of Arabic Education Study Program IAIN Jember," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 4 (2022): 6197–6214, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2597>.

keagamaan maupun non keagamaan.¹⁰ Sebelum adanya pandemi perkuliahan dilakukan secara tatap muka dengan dosen pengampu mata kuliah sehingga materi bahasa Arab dapat dijelaskan dengan mudah. Akan tetapi dengan adanya pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara *daring/online*, hal ini menyebabkan adanya kendala dalam proses pembelajaran bahasa Arab, Seharusnya bahan ajar bahasa Arab dalam pembelajaran *daring/online* dapat diakses secara mudah dan individual, hal ini bertujuan agar mahasiswa memahami materi dengan baik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. akan tetapi fakta dilapangan, yang mempunyai bahan ajar (buku) hanyalah dosen pengampu mata kuliah saja, mahasiswa hanya menerima materi yang disampaikan oleh dosen tanpa mempunyai bahan ajar tersebut. Dalam situasi pandemi mahasiswa tentu merasa kesulitan untuk mengakses materi bahasa Arab secara mandiri tanpa mempunyai pegangan bahan ajar bahasa Arab yang dapat di akses kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan alasan di atas, maka perlu solusi berupa produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran bahasa Arab serta memudahkan peserta didik dalam mengakses materi bahasa Arab dimanapun dan kapanpun. Peneliti mencoba mengembangkan aplikasi *Flip PDF Professional* yang nantinya akan menghasilkan bahan ajar bahasa Arab berupa E-book interaktif, yang berisi materi-materi bahasa Arab serta dilengkapi animasi, gambar, dan audio untuk menarik minat mahasiswa mempelajari bahasa Arab.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut.¹¹ Tujuan dari penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan adanya penilaian-penilaian dalam setiap perubahan yang terjadi dalam kurun waktu terjadinya perubahan,

¹⁰ M. Mukhibat and Evi Muzaiyidah Bukhori, "Video Scribe Media Development Management In Improving Arabic Speaking Skills," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12760>.

¹¹ Muhammad Zakir and Hari Antoni Musril, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS ANDROID DI SMK ELEKTRONIKA INDONESIA BUKITTINGGI," *Jurnal Edukasi Elektro* 4, no. 2 (November 30, 2020): 153-57, <https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.35371>.

dimaksudkan penelitian pengembangan merupakan bentuk penelitian terkait dengan proses dan hasil dari peningkatan kualitas pendidikan.¹²

Penelitian ini mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi android serta uji validitas dengan angket validasi kepada para pakar/ahli. Adapun Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Observasi¹³, wawancara¹⁴, angket untuk validator. Untuk menganalisis hasil tanggapan serta masukan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:¹⁵

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi subyek yang memilih alternatif

N : Jumlah keseluruhan subyek

Untuk menggambarkan uji coba produk pengembangan dilaksanakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Jumlah} = \Sigma (n \times \text{pilihan}) \text{ atau } \% = \frac{\text{Jumlah}}{12} \times 100\%$$

Sedangkan untuk mendapatkan makna dan keputusan pada tingkat kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan digunakan konvensi kriteria berdasarkan skala likert tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kriteria kelayakan berdasarkan presentase

Nilai	Skala Penilaian	Kriteria Penilaian
5	86 – 100 %	Sangat baik/menarik/sesuai/jelas
4	76 – 85 %	Baik/menarik/sesuai/jelas
3	66 – 75 %	Cukup baik/menarik/sesuai/jelas
2	56 – 65 %	Kurang baik/menarik/sesuai/jelas
1	0 – 55 %	Sangat kurang baik/menarik/sesuai/jelas

¹² Lailatul Siamy, Farida Farida, and Muhamad Syazali, "Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (January 29, 2018): 113–17, <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919>.

¹³ Ahmad Sulton, Sangkot Sirait, and Mahmud Arif, "The Educational Philosophy of Traditional Pesantren Roudlotul Muhsinin Al-Maqbul: Integrating Future Education Values," *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2022): 33–48, <https://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v1i1.3821>.

¹⁴ Ahmad Sulton, "The Educational Epistemology Of Traditional Pesantren," *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 17, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.19105/tjpi.v17i2.7044>.

¹⁵ M. Sayid Umar, dkk. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab On-Line Berbasis Website Wakelet Pada Program Intensif Pusat Pengembangan Bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang". *Lisanan Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. hlm. 182-183

PEMBAHASAN

Flip PDF Professional merupakan *software* atau perangkat multimedia yang dirancang dengan canggih untuk menghasilkan bahan ajar modern dengan menyisipkan gambar, grafik, audio, dan link pada materi pembelajaran. Selain itu juga *Flip PDF Professional* mempunyai desain template yang menarik serta fitur seperti *backsound, hyperlink, background, navigasi bar, dan tombol kontrol*.¹⁶

Manfaat aplikasi *Flip PDF Professional*, dalam situasi pandemi dengan sistem pembelajaran *daring*, maka aplikasi ini sangat sesuai untuk dikembangkan dalam pengembangan bahan ajar. Dengan aplikasi *Flip PDF Professional* mampu melengkapi bahan ajar yang sudah ada sebelumnya (cetak) kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar yang simple dan menarik serta memudahkan siswa untuk mengakses dengan mudah dan murah, dikatakan murah karena output produk tersebut dapat diakses secara *online* maupun *offline*, hal ini tergantung saat publish akhir produk atau sistem penyimpanan yang digunakan.

Langkah-langkah penerapan materi pembelajaran ke dalam aplikasi *Flip PDF Professional* yaitu 1) menyiapkan materi pembelajaran bahasa Arab lalu mengkonversi materi ke bentuk *file* PDF. 2) mendownload aplikasi *Flip PDF Professional*. 3) Mengimport PDF ke dalam aplikasi. 4) mendesain materi pokok dengan memberikan tambahan *backsound, hyperlink, video* dan sebagainya sebagai penunjang materi pembelajaran yang telah disusun, supaya peserta didik dapat mempelajari dan memahami materi layaknya membuka buku secara fisik, dengan tambahan animasi yang tersedia, halaman buku tersebut dapat dibuka secara mudah dengan menggeser jari untuk berpindah halaman. 5) tahap selanjutnya yakni mempublish dalam bentuk *flipbook*, pada tahap ini terdapat beberapa jenis penyimpanan antara lain: HTML, EXE, ZIP, APP.¹⁷

Desain Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Android*

Pengembangan bahan ajar ini terdiri dari 4 kriteria: 1) desain fisik, 2) desain teks, 3) desain audio, 4) desain visual, dan 5) komponen isi. Adapun langkah-langkah

¹⁶ Nurwahyu Rindaryati, "E-Modul Counter Berbasis Flip Pdf Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (April 30, 2021): 192–99, <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31240>.

¹⁷ Indah Sriwahyuni, Eko Risdianto, and Henny Johan, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK MENGGUNAKAN FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATERI ALAT-ALAT OPTIK DI SMA," *Jurnal Kumparan Fisika* 2, no. 3 Desember (December 31, 2019): 145–52, <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>.

pengembangan bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* akan dijelaskan secara detail dibawah ini:

1. Desain Fisik Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Android*

Desain fisik bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan yakni berupa bahan ajar untuk mahasiswa, desain fisik bahan ajar terdiri dari 2 unsur yang akan dijelaskan di bawah ini.

a. Sampul Luar



Gambar 4.1. Sampul Luar bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *Android*

Sampul luar di desain dengan tema العربية حوالينا tema tersebut bermakna “Bahasa Arab di sekitar kita” hal ini bertujuan bahwa materi-materi bahasa Arab yang disusun didalamnya diambil dari lingkungan sekitar baik dari tempatnya, tokohnya dan sebagainya. sehingga mahasiswa sudah mempunyai gambaran terkait dengan materi bahasa Arab tersebut, dengan gambaran awal tentunya akan memudahkan mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi bahasa Arab yang dipelajari.

Adapun warna sampul luar dibuat dengan warna dasar antara kolaborasi warna hijau dan orange, pemilihan warna tersebut didesain sedemikian rupa bertujuan untuk menarik perhatian dan minat belajar mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah bahasa Arab.

b. Ukuran Halaman

Materi bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* didesain dengan ukuran kertas A4 (21 cm x 29,7 cm) pada aplikasi *Microsoft Word* kemudian di *convert* dalam bentuk PDF, lalu *diimport* pada aplikasi *Flip PDF Proffesional* dan di *export* dalam bentuk aplikasi.

2. Desain Teks Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Android*

a. Ukuran dan Jenis Font

Ukuran *font* yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar sebagian besar produk ini yakni 16. Adapun jenis *font* yang digunakan *Sakkal Majalla* dan *Traditional Arabic*, karena dua jenis *font* tersebut mudah dibaca dengan jelas.

b. Spasi Teks

Spasi Teks pada bahan ajar ini yaitu 1,15. Karena idealnya jarak antara paragraf pertama dengan kedua tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh, hal ini bertujuan agar tampilan bahan ajar lebih menarik dan enak dipandang.

c. Lebar Paragraf

Lebar paragraf yang ideal adalah yaitu tidak terlalu panjang dan terlalu pendek. Karena baris yang panjang tentu akan melelahkan mata serta menyulitkan pembaca menemukan baris selanjutnya. Untuk itu penataan paragraf yang digunakan pada pengembangan bahan ajar ini tidak melebihi batas – batas yang telah dijelaskan tersebut. Hal ini bertujuan agar mahasiswa merasa mudah dan nyaman ketika membaca materi bahan ajar bahasa Arab.

3. Desain Audio Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Android*

a. *Backsound*



Gambar 4.2. Fitur audio (*backsound*) dalam bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android*

Bahan ajar bahasa Arab ini didesain adanya *backsound* ketika aplikasi العربية حوالينا dibuka, *backsound* tersebut merupakan instrumen dari lagu *Qesset-Hob* yang bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi mahasiswa dalam mempelajari materi bahasa Arab. Akan tetapi, jika lagu tersebut dirasa mengganggu konsentrasi mahasiswa dalam belajar, maka mahasiswa dapat mematikan *backsound* tersebut dengan cara menekan gambar suara kemudian

menghilangkan centang pada tulisan *Close Background Sound*, maka *background* tersebut akan mati.

b. *Audio Istima'*



Gambar 4.3. Fitur audio pada *maharah istima'*

Bahasa Arab ini juga dilengkapi dengan audio tentang *maharah istima'* dan hiwar, mahasiswa dapat mengerjakan soal *istima'* yang tersedia pada buku ajar dengan cara mendengarkan audio yang telah disediakan pada tiap soal. untuk menyalakan audio silahkan menombol tanda audio warna hitam yang bertuliskan (*Mode On*) maka audio *istima'* dapat di dengarkan, untuk mematikan audio dapat menombol tanda audio bertuliskan (*Mode Off*).

4. Desain Visual Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Android*

a. Warna

Bahan ajar bahasa Arab ini didesain dengan template warna orange pada komponen isi bagian awal yang terdiri dari sampul utama, daftar isi, dan indikator pembelajaran. Template warna hijau didesain untuk komponen ini yaitu materi bahasa Arab yang terdiri dari enam tema. Template warna biru didesain pada latihan soal dan daftar pustaka, warna merah didesain sebagai template petunjuk penggunaan aplikasi. Pemilihan warna yang berbeda pada tiap bagian bertujuan untuk menarik daya minat mahasiswa mempelajari bahasa Arab.

b. Gambar dan Ilustrasi

Gambar – gambar yang disajikan pada bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* merupakan gambar asli bukan kartun, hal ini bertujuan gambar tersebut sesuai dengan realita sesungguhnya, serta didesain menarik sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit.

5. Komponen Isi Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Android*

a. Daftar isi



Gambar 4.4. Daftar isi bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *Android*

Daftar isi aplikasi didesain untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi yang terdapat dalam buku ajar bahasa Arab, tombol navigasi disediakan pada halaman daftar isi aplikasi sehingga mahasiswa bisa mengakses materi yang diinginkan. Ada sepuluh tombol navigasi yang tersedia dalam daftar isi antara lain: 1) petunjuk penggunaan buku 2) indikator pembelajaran, 3) tema materi ke-1, 4) tema materi ke-2, 5) tema materi ke-3, 6) tema materi ke-4, 7) tema materi ke-5, 8) tema materi ke-6, 9) latihan soal dari tema 1-6, 10) daftar pustaka. Selain itu dibawah terdapat tanda panah ke-kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, begitu pula tanda *Home* untuk kembali ke sampul luar, dan tanda panah ke-kanan untuk mengakses halaman selanjutnya.

b. Indikator Pembelajaran



Gambar 4.6. Indikator pembelajaran pada bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *Android*

Bahan ajar bahasa Arab didesain dengan adanya tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh mahasiswa melalui indikator-indikator pembelajaran, indikator bahan ajar bahasa Arab pada tiap tema terdiri dari 6 unsur capaian antara lain: *mufrodāt*, *tarakīb*, *maharah istima'*, *maharah kalam*, *maharah qira'ah*, dan *maharah kitabah*. Semua indikator tersebut dikemas dalam satu tema

pembelajaran, sehingga setiap tema telah mempunyai indikator yang jelas untuk capaian tujuan pembelajaran bahasa Arab.

c. Tema-Tema Bahan Ajar Bahasa Arab

Terdapat enam tema yang disusun sebagai materi pembelajaran mata kuliah bahasa Arab, penyusunan tema tersebut di ambil dari lingkungan yang berada disekitar mahasiswa, sehingga pesan dari materi bahasa Arab dapat mudah tersampaikan kepada mahasiswa. Selain itu, penerapan prinsip gradasi (من السهل إلى الصعب) bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi bahasa Arab secara bertahap sehingga tercapai tujuan pembelajaran.



Gambar 4.7. Tema-tema bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *Android*

d. Komponen tiap tema



Gambar 4.8. Komponen materi tiap tema pada bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *Android*

Pada gambar 4.8. materi disusun sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah dijabarkan sebelumnya, setiap tema mempunyai beberapa materi yang berkaitan dengan unsur bahasa dan keterampilan bahasa. antara lain: *mufrodāt, tarakīb, maharah istima', maharah kalam, maharah qira'ah, dan maharah kitabah*. Mahasiswa diminta untuk menguasai keterampilan dan unsur bahasa melalui latihan-latihan yang terdapat pada bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android*. Bentuk latihan tiap tema didesain secara beragam agar tidak monoton serta mahasiswa mampu mengetahui jenis-jenis soal. Penyajian materi tidak semua berbentuk soal tetapi juga dilandasi dengan pengetahuan baik dari segi kosakata, teks percakapan, teks bacaan, teks *istima'*, kaidah nahwiyah dan sebagainya.

dibawah terdapat tanda panah ke-kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, begitu pula tanda *home* untuk kembali ke sampul tema, dan tanda panah ke-kanan untuk mengakses halaman selanjutnya.

e. Latihan Soal atau Uji Kompetensi



Gambar 4.9. Latihan soal akhir mencakup enam tema

Bagian ini merupakan tes akhir yang harus dikerjakan oleh mahasiswa setelah menyelesaikan pembelajaran bahasa arab yang terdapat pada enam tema,

uji kompetensi tersebut disusun berdasarkan materi yang telah dijabarkan dalam tema ke-1 sampai ke-6. Hal ini bertujuan sebagai bahan penilaian terhadap kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

f. Daftar Pustaka



Gambar 4.10. Sumber rujukan dalam penyusunan bahan ajar bahasa Arab

Penyusunan bahan ajar bahasa Arab ini merujuk pada sumber-sumber yang tertera dalam daftar pustaka, dengan adanya daftar pustaka tentunya dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam mencari sumber bacaan untuk memperkaya informasi, pengetahuan, dan pemahaman.

g. Petunjuk Penggunaan Aplikasi Buku Bahasa Arab



Gambar 4.11. Sumber rujukan dalam penyusunan bahan ajar bahasa Arab

Buku petunjuk penggunaan digunakan untuk memudahkan pengguna dalam pengoperasian aplikasi bahan ajar bahasa Arab, didalamnya dijelaskan *step by step* pada setiap halaman, kemana kembalinya tombol navigasi *home* yang tersedia pada bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android*. sehingga aplikasi tersebut dapat dijalankan dengan mudah dan lancar.

Uji Produk Kepada Validator

Validator Media

Kriteria penilaian angket validasi yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

Tabel 4.1 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Kualitas Bahan Ajar Bahasa Arab	8	-	-	-	6	2
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar Bahasa Arab	5	-	-	-	1	4
3	Kualitas Suara	3	-	-	-	1	2
4	Kualitas Teks/Tulisan	3	-	-	-	1	2
5	Kualitas Materi	8	-	-	-	3	5
6	Kualitas Bahasa	3	-	-	-	1	2
	Jumlah	30	-	-	-	13	17

Jumlah Skor 5 = 18 x 5 = 85

Jumlah Skor 4 = 12 x 4 = 52

Rumus : $P = \frac{\sum x_i}{\sum x_i} \times 100\%$

$$P = \frac{137}{150} \times 100 = 91,3\%$$

Berdasarkan hasil analisis angket dari ahli materi diatas, diperoleh skor validitas 91,3%. Berdasarkan table kriteria kelayakan menurut rumus diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi yang diperoleh dari ahli media terkait dengan produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* menunjukkan kategori sangat baik/menarik, sehingga produk tersebut layak untuk lakukan uji empiris kepada pengguna atau mahasiswa.

Validator Materi

Adapun hasil validasi dari ahli media terhadap produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* sebagai berikut:

Krikeria penilaian angket validasi yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

Tabel 4.2 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Kualitas Bahan Ajar Bahasa Arab	8	-	-	-	-	8
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar Bahasa Arab	5	-	-	-	2	3
3	Kualitas Suara	3	-	-	-	-	3

4	Kualitas Teks/Tulisan	3	-	-	-	-	3
5	Kualitas Materi	8	-	-	-	1	7
6	Kualitas Bahasa	3	-	-	-	1	2
Jumlah		30	-	-	-	4	26

Jumlah Skor 5 = $26 \times 5 = 130$

Jumlah Skor 4 = $4 \times 4 = 16$

Rumus : $P = \frac{\sum x_i}{\sum xi} \times 100\%$

$$P = \frac{146}{150} \times 100 = 97,3\%$$

Berdasarkan hasil analisis angket dari ahli materi diatas, diperoleh skor validitas 97,3%. Berdasarkan table kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi terkait dengan produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *androids* menunjukkan kategori sangat baik/menarik, sehingga produk tersebut layak untuk lakukan uji empiris kepada pengguna atau mahasiswa. Ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi terkait perbaikan produk yang dikembangkan agar semakin baik. Selain itu juga ahli materi memberikan rekomendasi bahwa bahan ajar bahasa Arab sangat layak untuk melanjutkan ketahapan berikutnya yakni uji coba empiris.

Validator Desain

Adapun hasil validasi dari ahli desain terhadap produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* sebagai berikut:

Krikeria penilaian dalam angket validator yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

Tabel 4.3 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Desain

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Kualitas Bahan Ajar Bahasa Arab	8	-	-	-	2	6
2	Kemudahan Penggunaan Bahan Ajar Bahasa Arab	5	-	-	-	1	4
3	Kualitas Suara	3	-	-	-	-	3
4	Kualitas Teks/Tulisan	3	-	-	-	2	1
5	Kualitas Materi	8	-	-	-	2	6
6	Kualitas Bahasa	3	-	-	-	1	2
Jumlah		30	-	-	-	8	22

Jumlah Skor 5 = $22 \times 5 = 110$

Jumlah Skor 4 = $8 \times 4 = 32$

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{142}{150} \times 100 = 94,6\%$$

Berdasarkan hasil analisis angket dari ahli desain diatas, diperoleh skor validitas 94,6%. Berdasarkan table kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa hasil validasi yang diperoleh dari ahli desain terkait dengan produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* menunjukkan kategori sangat baik/menarik, penyajian template yang sama dengan pewarnaan yang berbeda akan lebih memudahkan pengguna mengetahui bagian-bagian pada bahan ajar bahasa Arab. hasil skor diatas menunjukkan produk yang dikembangkan baik, menarik dan layak untuk dilakukan uji coba lapangan yaitu kepada pengguna atau mahasiswa. Akan tetapi saran yang diberikan oleh ahli desain tetap menjadi pertimbangan sebagai dasar perbaikan produk bahan ajar bahasa Arab.

Revisi Produk Bahan Ajar

Revisi produk pengembangan bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* berdasarkan tanggapan berupa saran dan rekomendasi dari para pakar/ahli seperti disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data tanggapan ahli media, ahli materi, dan ahli desain

No	Saran Ahli	Revisi	Keterangan
1	Terdapat kesalahan pada indikator pembelajaran penulisan العيبة seharusnya ditulis العربية	Sudah direvisi dengan tulisan yang benar	Sudah Revisi
2	Masih ada loading pada halaman yang lain	Menampilkan loading sesuai dengan halaman yang dibuka	Sudah Revisi
3	Perlu direvisi untuk ma'dud angka 11 dan 12	Mengganti ma'dud dari bilangan 11 dan 12 ke dalam bentuk nashob	Sudah Revisi
4	Kesalahan penulisan contoh kalimat الذي seharusnya الذي	Sudah membenarkan tulisan dengan benar	Sudah Revisi
5	kesalahan penulisan pada kalimat ممنهجة	Sudah merevisi tulisan dengan benar	Sudah Revisi
6	Perbaiki beberapa penggunaan kaidah nahwu dan sharaf	Meninjau kembali kesalahan yang terjadi pada kaidah nahwu dan sharaf	Sudah Revisi

7	Tambahkan simulasi latihan atau petunjuk penggunaan buku yang interaktif dengan tombol navigasi	Sudah ditambahkan navigasi untuk menuju petunjuk penggunaan buku	Sudah Revisi
8	Pastikan bahan ajar mudah diakses secara offline dan online	Sudah di cek untuk penggunaan secara offline maupun online	Sudah Revisi
9	tambahkan point angket pada aspek materi yang merepresentasikan materi dan kebahasaanya.	Menambahkan tiga point angket yang terdiri dari aspek materi	Sudah Revisi
10	Terdapat kesalahan teks suara yang terdapat pada latihan soal istima' tadzrib ke 7	Mengganti audio istima' dengan kalimat yang benar	Sudah Revisi

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa data tanggapan berupa saran dan masukan dari para pakar/ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli desain dijadikan pedoman dalam perbaikan produk bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *andriod*.

Hasil Uji Coba Lapangan

Bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi android yang telah dilaksanakan uji validitas kepada para ahli pada tanggal 22-23 Agustus 2022. Bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi android dinyatakan layak oleh validator untuk dilanjutkan ke tahapan berikutnya yakni berupa ujicoba empiris (ujicoba lapangan), pada ujicoba lapangan peneliti melakukan ujicoba secara terbatas terhadap 30 mahasiswa Tadris IPA FTIK UIN KHAS Jember semester 1, peneliti menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, adapun jumlah kelompok eksperimen 15 mahasiswa dan kelompok kontrol 15 mahasiswa. Hasil pengujian posttest pada kedua kelompok tersebut di bawah ini:

Tabel 4.6 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	MK	78	75
2	FA	78	90
3	LM	73	75
4	HF	83	85
5	MF	70	75
6	RZ	50	50
7	AN	60	80
8	IH	83	75
9	ATF	60	78

10	AS	55	70
11	NH	70	85
12	LM	60	65
13	LZ	63	75
14	ZA	70	75
15	YI	58	60
Jumlah		1011	1113
Nilai Rata-rata		67,4%	74,20%

Berdasarkan data diatas bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 67,4% dan *posttest* 74,2%. Adapun nilai *posttest* untuk kelompok eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.7 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	IDW	63	85
2	NL	75	100
3	KJ	58	80
4	NF	65	78
5	SY	78	100
6	ANS	70	95
7	RDH	60	88
8	PET	80	98
9	AN	58	87
10	DKS	53	78
11	ANI	73	95
12	FZB	53	79
13	NR	65	85
14	FHA	65	87
15	FNW	40	75
Jumlah		956	1310
Nilai Rata-rata		63,73	87,33

Berdasarkan data diatas bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 63,73 dan *posttest* sebesar 87,33. Tahap selanjutnya peneliti menganalisis nilai *posttest* dari kelompok kontrol dan eksperimen menggunakan uji T-test, hal ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan mengetahui efektifitas penggunaan bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android*.

1. Uji Normalitas *Posttest* Kelompok kontrol dan Eksperimen

Uji normalitas dilakukan pada kelompok kontrol dan eksperimen untuk mengetahui dan memastikan data *posttest* berdistribusi normal. Pengujian normalitas pada nilai *posttest* dilaksanakan dengan program *IMB SPSS 25.0* dengan taraf

signifikan 0,05. Hasil analisis data normalitas dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8 Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Var. Y	Kelompok	Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
1		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Posttest kontrol	,265	15	,006	,917	15	,172
	Posttest Eksperimen	,150	15	,200*	,919	15	,189

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

a. Lilliefors Significance Correction

Terdapat dua cara membaca data uji normalitas. *Pertama*, jika jumlah sampel > 50, maka yang data yang dibaca pada tabel kolmogorov-smirnov. *Kedua*, jika jumlah sampel < 50, maka yang data yang dibaca pada tabel Shapiro-Wilk. Adapun sampel dalam penelitian ini < 50, dapat di ambil kesimpulan bahwa data signifikansi/sig pada tabel Shapiro-Wilk sebesar 0,172 untuk kelompok kontrol dan 0, 189 kelompok eksperimen, kedua data tersebut lebih besar dari 0,05 Maka data yang disajikan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui varians/populasi pada kelompok kontrol dan eksperimen apakah homogen atau tidak. Dasar pedoman untuk mengambil kesimpulan adalah jika nilai signifikan atau sig < 0,05 maka varians dari kelompok kontrol dan eksperimen tidak sama / tidak homogen. Akan tetapi, jika nilai sig > 0,05 maka varians dari kelompok kontrol dan eksperimen tersebut sama / homogen. Pengujian homogenitas dilaksanakan melalui IBM SPSS 25.0. Hasil analisis data homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	,000	1	28	,990
	Based on Median	,021	1	28	,885
	Based on Median and with adjusted df	,021	1	23,437	,886
	Based on trimmed mean	,012	1	28	,915

Analisis data uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig 0,990, data tersebut lebih besar dari 0,05. Maka kesimpulan uji homogenitas nilai *posttest* mahasiswa antara kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen. Tahap selanjutnya, nilai *posttest* mahasiswa kelompok kontrol dan eksperimen dilakukan uji-T (*Independent T-test*).

3. Uji-T Independent T-Test

Uji-T (*Independent T-test*) bertujuan untuk mengetahui perbedaan atau perbandingan nilai *posttest* mahasiswa antara kelompok kontrol dan eksperimen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent t-test* sebagai berikut:

- Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, atau tidak ada pengaruh yang signifikan nilai *posttest* antara kelompok kontrol dan eksperimen.
- Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima, atau ada pengaruh yang signifikan nilai *posttest* antara kelompok kontrol dan eksperimen.

Hasil uji independent t-test akan paparkan pada Tabel dibawah ini:

Tabel 5.0 Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol dan Eskperimen.

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Posttest</i>	kontrol	15	74,20	10,087	2,604
	Eksperimen	15	87,33	8,508	2,197

Mengacu pada tabel di atas bahwa jumlah pupolasi baik dari kelompok kontrol dan eksperimen berjumlah 15 mahasiswa, Nilai rata-rata/mean kelompok kontrol sebesar 74,20 dan eksperimen sebesar 87,33. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata dari nilai *posttest* antara kelompok kontrol dan eksperimen. Selanjutnya, untuk mengetahui hipotesa dengan besarnya sig, hasil uji-T (*independent t-test*) dipaparkan pada Tabel 5.1 berikut.

Tabel 5.1 Hasil Uji T-Test *Posttest* Kelompok Kontrol dan Eskperimen

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Posttest	Equal variances assumed	,000	,990	-3,855	28	,001	-13,133	3,407	-20,112	-6,154
	Equal variances not assumed			-3,855	27,226	,001	-13,133	3,407	-20,121	-6,145

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar atau nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Evaluasi

Evaluasi berisi revisi terhadap *draft* kedua bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* berdasarkan uji respon dan uji coba terbatas dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas. Adapun revisi yang dilakukan berdasarkan angket respon mahasiswa dipaparkan pada Tabel 5.1 di bawah ini.

Tabel 5.1 Saran Mahasiswa terhadap Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android

No	Saran Ahli	Revisi	Keterangan
1	Penambahan icon untuk maharah istima' dalam uji kompetensi (تدريبات)	Menambahkan icon pada uji kompetensi (تدريبات)	Sudah Revisi
2	Penambahan audio pada	Menambahkan audio pada	Sudah Revisi

soal maharah istima' yang soal مهارة الاستماع yang terdapat
terdapat pada uji pada uji kompetensi (تدريبات)
kompetensi (تدريبات)

Hasil revisi diatas kemudian menghasilkan bahan ajar bahasa Arab yang layak diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab.

SIMPULAN

Bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* yang dikembangkan pada Mata Kuliah Bahasa Arab telah diuji kelayakan dan uji coba lapangan pada pembelajaran bahasa Arab bagi mahasiswa semester ganjil 2022/2023. Kelayakan bahan ajar bahasa Arab berdasarkan hasil uji ahli yang dikembangkan mendapatkan skor berdasarkan komponen-komponen penilaian dalam instrumen angket meliputi: kualitas bahan ajar, kemudahan penggunaan bahan ajar bahasa Arab, kualitas suara, kualitas teks/tulisan, kualitas materi, dan kualitas bahasa. Skor dari ahli desain sebesar 94,6% (Sangat baik/menarik), skor dari ahli media pembelajaran sebesar 91,3% (Sangat baik/menarik), dan skor dari materi pembelajaran sebesar 97,3% (Sangat baik/menarik). Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bahasa Arab berbasis aplikasi *android* valid dan layak untuk selanjutnya dilakukan pengujian empiris.

Adapun hasil uji coba lapangan terbatas dilakukan dengan dua tahap. *Pertama*, uji angket respon mahasiswa dengan tiga kriteria penilaian meliputi: penyajian tampilan, penyajian konsep/materi, dan bahasa. Kriteria penyajian tampilan mendapatkan skor 97,5%, penyajian konsep/materi 89,3%, dan bahasa 95,5%. *Kedua*, hasil uji coba lapangan berdasarkan analisis data uji-T (*independent t-test*) melalui *IMB SPSS 25.0* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001>0,05, Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar atau nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Abidah, Azmil, Hasan Nuurul Hidaayatullaah, Roy Martin Simamora, Daliana Fehabutar, and Lely Mutakinati. "The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of 'Merdeka Belajar' | Studies in Philosophy of Science and Education." *Studies in Philosophy of Science and Education* 1, no. 1 (April 1, 2020): 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>.

- Ali, Musyafa, Cesilia Prawening, and Mukhamad Hamid Samiaji. "INOVASI MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH PROGRAM KESETARAAN PAKET C DI MASA PANDEMI COVID-19:" *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 15, no. 2 (December 23, 2020): 107–16. <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.2>.
- Ardiansyah, Abd Aziz, and Nana Nana. "Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 3, no. 1 (April 2, 2020): 47–56. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>.
- Bukhori, Evi Muzaiyidah, and Ahmad Sulton. "Development of Arabic Scrabble Game to Improve Arabic Vocabulary for Students of Arabic Education Study Program IAIN Jember." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 4 (2022): 6197–6214. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2597>.
- Hamid, M. Abdul, Danial Hilmi, and M. Syaiful Mustofa. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME UNTUK MAHASISWA." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 4, no. 1 (July 1, 2019): 100–114. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107>.
- Maita, Idria, Zarnelly Zarnelly, and Arabiatul Adawiyah. "Pembelajaran Interatif Bahasa Arab Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 4, no. 2 (2018): 123–29. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v4i2.6227>.
- Mukhibat, M., and Evi Muzaiyidah Bukhori. "Video Scribe Media Development Management In Improving Arabic Speaking Skills." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 4, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i3.12760>.
- Rindaryati, Nurwahyu. "E-Modul Counter Berbasis Flip Pdf Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (April 30, 2021): 192–99. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31240>.
- Sani, Aisyah Nurul Hurriyah, Melvi Lesmana Alim, and Naimah Naimah. "Strategi Pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) pada Jenjang Taman Kanak-kanak di Masa Pandemi Covid-19." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (November 30, 2021): 119–29. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12936>.
- Shiddiq, Jamaluddin. "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab." *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education* 5, no. 1 (2021): 151–69.
- Siamy, Lailatul, Farida Farida, and Muhamad Syazali. "Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (January 29, 2018): 113–17. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919>.
- Sriwahyuni, Indah, Eko Risdianto, and Henny Johan. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK MENGGUNAKAN FLIP PDF PROFESSIONAL PADA MATERI ALAT-ALAT OPTIK DI SMA." *Jurnal Kumparan Fisika* 2, no. 3 Desember (December 31, 2019): 145–52. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>.
- Sulton, Ahmad. "The Educational Epistemology Of Traditional Pesantren." *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 17, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.19105/tjpi.v17i2.7044>.
- Sulton, Ahmad, Sangkot Sirait, and Mahmud Arif. "The Educational Philosophy of Traditional Pesantren Roudlotul Muhsinin Al-Maqbul: Integrating Future

- Education Values." *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 1, no. 1 (2022): 33–48. <https://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v1i1.3821>.
- Wijaksono, Agung. "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android." *At-Turost: Journal of Islamic Studies* 7, no. 2 (2020): 165–85. <https://doi.org/10.52491/at.v7i2.33>.
- Zakir, Muhammad, and Hari Antoni Musril. "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS ANDROID DI SMK ELEKTRONIKA INDONESIA BUKITTINGGI." *Jurnal Edukasi Elektro* 4, no. 2 (November 30, 2020): 153–57. <https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.35371>.