

'A Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab
Available Online at http://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy
Volume 11 , No. 1, Juni 2022, 46-59
DOI: http://dx.doi.org/10.31314/ajamiy.11.1.46-59.2022

Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Mahāratu al-Kalīm* Berbasis *Articulane Story Line*

Zulkifli Paputungan
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia .

Email: zulkiflipaputungan@iaingorontalo.ac.id

Article Info

Received:
2022-03-15

Revised:
2022-05-10

Accepted:
2022-05-15

ABSTRACT

This study aims to find out the design of learning media based on Articulane Story Line in using Arabic language learning grade 11 MA which can be used by students. The method used is the D&D method, which is systematic to the process of design, development and evaluation with the aim to establish the empirical basis and creation of instructional products and tools and non-instructional tools as well as new enhanced models. The results show that there are several designs need to be added and reduced thus students can use the media properly and able to improving learning motivation

Keywords: *Media Pembelajaran; Maharatu al-kalam; Articulane Story Line*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain media pembelajaran berbasis *Articulane Story Line* dalam menggunakan pembelajaran bahasa Arab kelas 11 MA yang kemudian bisa digunakan oleh peserta didik. Metode yang digunakkan pada penelitian ini adalah metode D&D, yaitu sistematis terhadap proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dan penciptaan produk dan alat instruksional dan alat non instruksional serta model baru yang disempurnakan. Hasil pembahasan pada artikel ini adalah model-model desain media pembelajaran menggunakan *Articulane Story Line* dan hasil evaluasinya terdapat beberapa desain yang perlu ditambahkan maupun dikurangi agar siswa bisa menggunakan media tersebut dengan baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kata kunci: *Media Pembelajaran; Maharatu al-kalam; Articulane Story Line*

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan pengajaran. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan pembelajaran, memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Beberapa hasil penelitian telah melaporkan keberhasilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android.[1]

1 Lilis Suaibah and Taufiqur Rahman, "Smart Tree Learning Media - We Can Be Based on Android For Arabic Subjects/ Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android Untuk Matakuliah Bahasa Arab," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 3, no. 1 (2020): 5.

Mobile learning menawarkan kepada penggunannya dalam proses pembelajaran kapan saja dan di mana saja; menuntut peserta didik dalam kemandirian belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Calimag menyatakan bahwa salah satu yang termasuk dalam penerapan gaya belajar abad ke-21 adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Android.[2]

Kemajuan teknologi saat ini dapat menjadi peluang bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaranya. Setelah melihat pendefinisisan media di atas, maka hal ini sangat penting media diterapkan khususnya zaman sekarang yang sudah masuk era industri 4.0 yang berbasiskan internet memungkinkan kualitas pembelajaran didukung secara digital. Lai menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran digital sebagai tren pengajaran saat ini dapat dimanfaatkan dalam pengembangan strategi pengajaran untuk mencapai efektivitas pengajaran. Selain efektivitas pengajaran, belajar dan pembelajaran secara digital juga memberikan efek positif yang lebih baik pada motivasi belajar peserta didik daripada pengajaran tradisional.

Berangkat dari pendefinisian di atas, maka pembelajaran bahasa Arab sangat diperlukan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Siswa yang berawal belajar dari buku bahan ajar cetak, kemudian beraih ke dalam media pembelajaran dan tentunya hal ini sangat menyenangkan bagi siswa. Karena melihat banyak permasalahan-permasalahan belajar yang dihadapi guru maupun siswa, maka teknologi adalah satu-satunya cara agar bisa mengatasi permasalahan tersebut.[3]

Penelitian ini memiliki *Critical Review* yaitu; Rosiyanti, *Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon,* Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab berwawasan Sains Berbasis Mobile Android,* Adtman, *Pengembangan Media Pembeajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* Jika melihat hasil penelitian di atas, maka bisa disimpulkan penelitian tersebut membahas desain media yang kemudian diterapkan dalam materi pembelajaran bahasa Arab.

Tim peneliti melakukan tahap awal berupa wawancara kepada guru maupun siswa di kelas 11 MA. Hasil wawancara yang dilakukan adalah pihak sekolah belum menerapkan media pembelajaran karena belum ada guru yang menguasai teknologi sehingga sulit untuk menerapkan media pembelajaran.

---

2 Abrar Sulhadi, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta," *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 13.

3 Liya Lutfiyatul Hidayah, *Skripsi: Pengembangan Kartu Cesar (Cerdas Aktif Religius) Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Dan Karakter Siswa Kelas VIII Mts Al Irsyad Gajah Demak*, 2015, 30.

Selan itu siswa merasa bosan belajar dengan menggunakan bahan ajar cetak seperti buku, dan lain-lain. Dari sinilah peneliti menemukan satu ide untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka yang menjadi tolok ukur untuk mencapai keberhasilan belajar adalah dengan diadakanya media pembelajaran berbasis aplikasi *Articulane Story Line*, dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik, belajar dengan media yang berbeda karena sebelumnya belum menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini, sehingga peserta didik memiliki ketertarikan dan muncul minat untuk belajar. Oleh karena itu peserta didik dapat menangkap materi yang telah disampaikan dan mempunyai kebiasaan dalam berbicara bahasa arab.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet

Media[4] berasal dari kata *medius* yang kemudian jika diartikan secara harfiah adalah "tengah, perantara, atau pengantar".[5] Jika dimasukkan ke dalam rana bahasa Arab, media merupakan alat pengantar pesan yang dikirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa jika dipahami media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang bisa meningkatkan kondisi siswa dan mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. [6]

Association for Education and Communication Technology (AECT) memberi definisi bahwa media yaitu, segala bentuk yang digunakkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Adapaun Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakkan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaaruhi efektivitas program instruksional.[7]

Dalam dunia pendidikan, media sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Dunia pendidikan sendiri memiliki lima elemen media yang

---

4 Wakhidati Nurrohmah Putri, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 1, no. 1 (2017): 10.

5 Nurhidayati Nurhidayati et al., "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab," *Jurnal KARINOV* 2, no. 3 (2019): 25.

6 Devi Afriyantari Puspa Putri, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Technologia: Jurnal Ilmiah* 10, no. 3 (2019): 20.

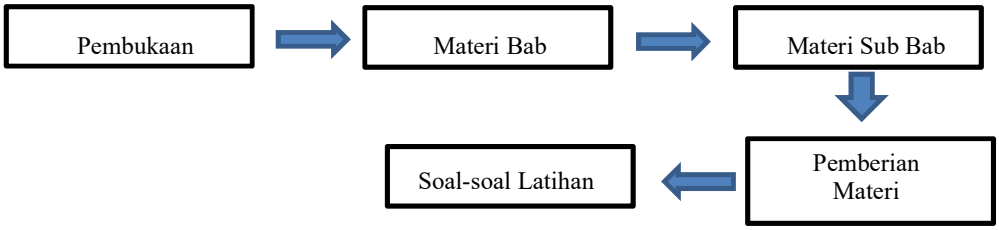
7 Muhandis Azzuhri, "Metode Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet Di Era Teknologi Informasi," *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 3 (1970): 9.

penting yaitu; *direct human contact (face to face),* teks (termasuk grafik), audio, video, dan komputer.[8]

Kemudian dalam pembelajara bahasa Arab media[9] juga harus dilakukan inovasi-inovasi dan menemukan cara-cara baru dalam peningkatan efektivitas pembelajaran. Hal tersebut juga banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi termasuk komputer, DVD (Digital Video Video Disc),10 video *conferencing, electronic mail, computer conferencing, computer base multimedia, remote interactives data base,* dan sebagainya. Komputer memiliki nilai-nilai strategis dan bisa berpengaruh terhadap semua alat dan media[11] dalam pembelajaran baik audio maupun video. [12]

Pembuatan Kerangka Desain

Pada penelitian ini, peneliti membuat kerangka desain menggunakan aplikasi *story line.* Adapun hasil slide yang telah dibuat oleh peneliti dapat dilihat gambar di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Desain Media Pembelajaran *Articulane Story Line*

Penjelasan Kerangka Desain:[13]

1. Slide Pembukaan

Pada slide pembukaan berisi menu home, close, tim penulis, dan judul media pembelajaran. Pada slide ini peneliti akan memperlihatkan menu utama kepada siswa sebelum masuk pada bagian bab materi pembelajaran.

---

8 MOCH WAHIB DARIYADI, "Penggunaan Software 'SPARKOL VIDEOSRIBE' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT," *e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence* (2018): 30.

9 Azzuhri, "Metode Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet Di Era Teknologi Informasi," 55.

10 Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 2 (2017): 35.

11 Umi Baroroh Adtman Hasan, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Lisanuna* 9, no. 2 (2019): 5.

12 Wakhidati Nurrohmah Putri and Arif Billah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (2019): 15.

13 Hastri Rosiyanti, Viarti Eminita, and Riski Riski, "Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 17, https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86.

2. Materi Bab

Pada slide materi bab, berisi daftar menu materi pembelajaran yang terdiri dari bab *pertama* sampai dengan bab terakhir. Pada bagian ini siswa dapat menekan bab apa saja yang ingin mereka pelajari.

3. Materi Sub Bab

Pada slide materi sub bab, terdiri dari materi *maharatul istima' maharatul qira'ah, maharatul kalam, maharatul kitabah,* dan *qawaid.* Pada bagian ini siswa dapat memilih materi apa saja yang akan mereka pelajari. Slide ini juga berisi kompetensi dasar dan kompetensi inti agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

4. Pemberian Materi Pelajaran

Pada slide inilah peneliti mencantumkan isi materi dari semua bab baik bab pertama sampai dengan bab terakhir. Pada bagian ini slide terpenting bagi siswa karena mereka tidak lagi belajar menggunakan buku bahan ajar, namun mereka sudah bisa menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulane Story Line.*

5. Soal-soal Latihan

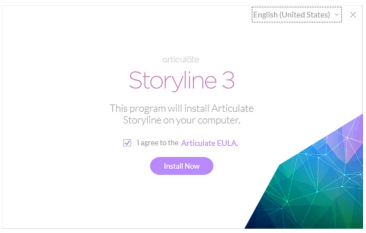
Pada slide ini, peneliti mencantumkan soal-soal latihan berdasarkan isi kompetensi dasar yang mencakup semua materi dimulai dari bab pertama sampai dengan bab terakhir.

Langkah-Langkah Pembuatan *Articulate Storyline*

Untuk menggunakan *articulate storyline* ada beberapa tahap yang harus kita lakukan, *Articulate Storyline* yang digunakan untuk tutorial ini menggunakan *Articulate Storyline* adapun tahap-tahapannya sebagai berikut:

Tahap 1 (Dowonload dan Install)

Terlebih dahulu kita mendownload aplikasi articulate storyline di internet, aplikasi ini ada yang free dapat digunakan selama 30 hari. Kita dapat mengontrol sudah berapa hari kita menggunakan karena setiap hari kita membuka aplikasi, kita dapat mendapat pemberitahuan jumlah hari yang masih tersisa. Selanjutnya aplikasi ini kita instalkan di laptop/PC, untuk menginstallnya mudah, dengan cara buka (klik 2x) file yang kita download tadi, selanjutnya akan muncul tampilan seperti berikut:



- Kita pilih bahasa yang mau digunakan, pada tutorial ini dipilih English (Unite States)
- Ceklis **"I agree to the Articulate EULA"**
- Klik install now
- Tunggu instalasi selesai sampai ada notifikasi finish

Tahap 2 (Siapkan bahan materi)

Sebelum mulai membuat, kita harus mempersiapkan bahan yang akan kita gunakan, seperti gambar, audio, video dan materi pelajaran, serta soal-soal sebagai bahan evaluasi. Kita kumpulkan dalam satu folder yang setiap saat akan kita buka untuk dimasukkan ke slide presentasi.

Tahap 3 (Membuat media interaktif)

Ada 5 langkah yang harus kita lakukan dalam pembuatan media interaktif dengan Ariculate Storyline 3 yaitu:

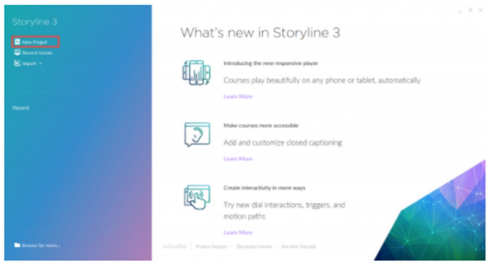
1.Membuat proyek baru
2.Membuat tampilan opening
3.Menyisipkan teks, gambar, audio video dan animasi untuk isi uraian materi.
4.Membuat latihan interaktif
5.Mempublish hasil

Langkah 1 (Membuat proyek baru)

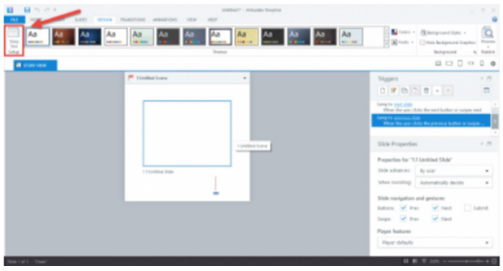
Membuat proyek baru memulainya dengan mengklik

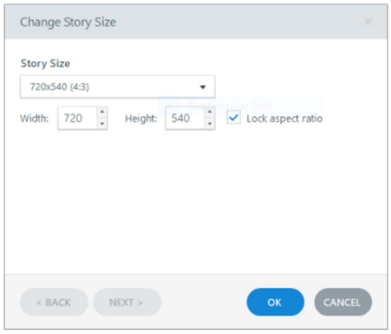
- New project

▪ New project.

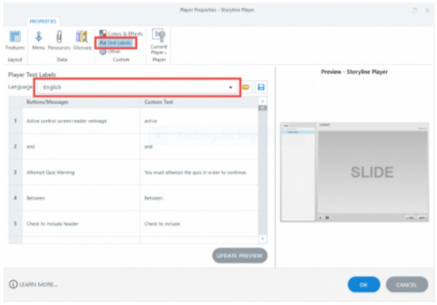


- Lakukan pengaturan size layer yang digunakan dengan mengklik Design-Story Size Setup, dan pilih ukuran layar sesuai kebutuhan. Aplikasi ini dapat menyesuiakan jika digunakan siswa di ponsel.





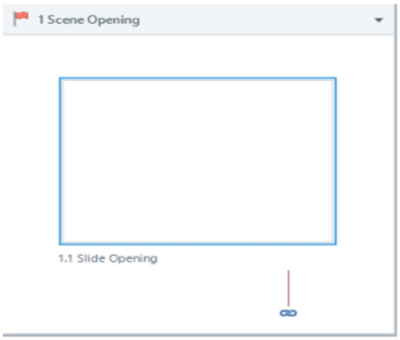
- Selanjutnya pilih untuk pengaturan bahasa, agar Bhasa mudah dipahami oleh siswa dengan mengklik Home- Properties - Player - Text Labels- Language pilih bahasa yang ingin digunakan, kemudian OK.



- Selanjutnya mengatur tampilan layer, dengan mengklik color dan effect. Pengaturan ini bisa dilakukan dengn mengklik langsung di slide kerja. Kita dapatmasukan picture sebagai background sesuai yang kita ingiinkan yang diambil dari folder pada laptop/PC.

Langkah 2 (Membuat tampilan opening)

Untuk membuat tampilan Opening, kita buat slide baru di dalam Scene. Slide kita buat dengan mengklik New scene slide. Selanjutnya buat nama slide opening. Slide dapat ditambahkan dan digunakan untuk slide berikutnya (Pendahuluan, materi, dan evaluasi). Setiap scene dapat isi dengan beberapa slide. Jadi scene itu kita ibaratkan sebuah buku. Slide adalah isi buku. Artinya setiap scene ada beberapa slide.



-

Langkah 3 (Menggunakan menu Inset)

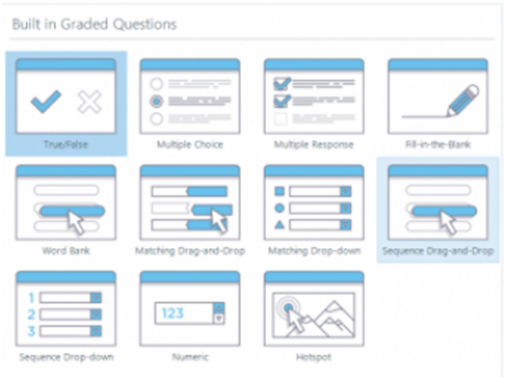
Untuk mengisi slide kita klik 2x pada slide pada tampilan Srory View, seperti gambar di langkah 2. Selanjutnya klik Insert untuk menambahkan materi, memasukan picture, audio, video, karakter, hotspot, marker dan sebagainya. Marker berisi button untuk fungsi perpindahan slide dari awal sampai akhir (pendahuluan, materi, evaluasi, close) menu insert ini juga untuk menambahkan file presentasi.

Menggunakan animation dan trigger caranya sama ketika kita membuat animasi dan menggunakan trigger di power point. Untuk berpindah dari satu slide ke slide lain, perintah di **Articulate Storyline 3** menggunakan istilah jump/lompat, setiap selesai satu slide dapat kita cek dulu hasil kerja kita dengan mengklik preview.

Langkah 4 (Membuat latihan interaktif)

Untuk membuat latihan pilih New slide (atau slide yang sudah ada) - **Slides - Graded Questions**, lalu pilih model evaluasi yang kita inginkan. Model evaluasi yang bisa dipilih terdiri dari :

1. Multiple Choice
2. True/False
3. Matching Drag and Drop
4. Matching Drop Down
5. Hotspot
6. Multiple Respon
7. Fiil In The Blank
8. Word Bank
9. Squence Drop Down
10. Squence Drag and Drop
11. Numeric

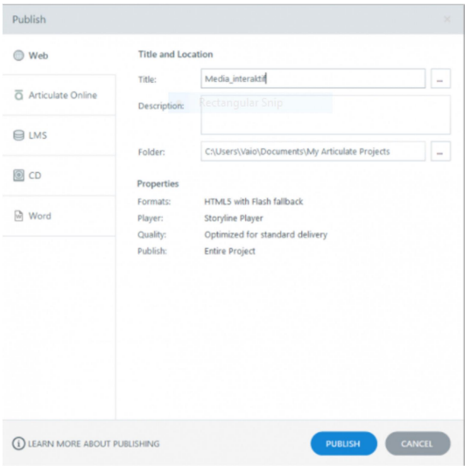


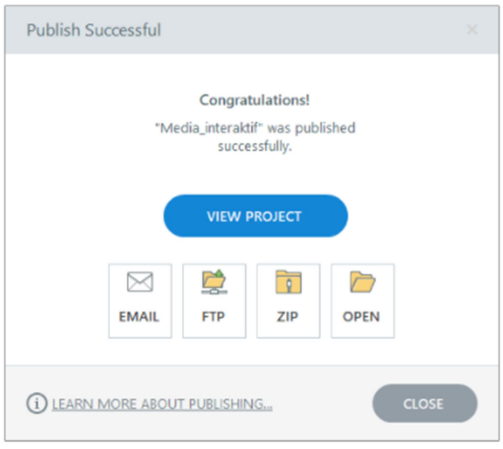
Akhir evaluasi dapat ditampilkan score evaluasi, dengan mengklik **New Slide - Result - Graded Result Slide.**

Langkah 5 (Mempublish hasil)

Supaya media interaktif yang sudah kita buat bisa digunakan oleh siswa, kita harus publish dengan cara :

1. Klik file pada menu
2. Klik save dan klik publish
3. Untuk mempublish hasil pekerjaan **Articulate Storyline 3** ada 5 pilihan untuk publishnya (akan dibahas ditutorial selanjutnya). Pada tutorial ini dipilih **Web**, hasil dari publishnya berbentuk web dengan format **HTML 5**
4. Tulis media kita pada kolom **Title,** contoh **Media_interaktif** (usahakan tanpa spasi),. Description boleh dikosongkan. Folder pilih mau disimpan difolder mana hasil publishnya.
5. klik publish
6. selanjutnya aka nada notifikasi **Publish Successful.**
7. Selanjutnya kita bisa langsung melihat hasil dari publish media kita dengan klik **View Projeck**
8. Sampai tahap ini proses publish sudah selesai, apabila mau menyimpan hasil publish dalam format ZIP, kita bisa klik Zip.





Media interaktif ini dapat dijalankan secara offline di laptop/PC kita dan dapat juga dijalankan secara online dengan menguploadnya pada web server/web hosting kita.

Pembuatan Desain di Aplikasi *Articulane Story Line*

1. **Bagian Pendahuluan**

Pada bagian pendahuluan, peneliti membuat judul media pembelajaran dan menu-menu home lainya berupa; menu tim penulis, menu "mulai", menu close, dan menu selanjutnya.



Gambar 2. Bagian Pendahuluan pada media *Articulane Story Line*

2. **Bagian Isi**

Pada bagian isi, peneliti membuat daftar menu materi, materi *Maharatul Kalam* dan sub-sub materi pelajaran.



Gambar 3. Bagian isi pada media *Articulane Story Line*

3. **Bagian isi materi *maharatul kalam***

Keterampilan berbicara (maharah al-kalam/speaking skill)14 adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan, atau perasaan kepada mitra bicara. Dalam makna yang lebih luas, berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan sejumlah otot

14 Achmad Muhlis, "Pengembangan Pembelajaran Maharah Al Kalam Berbasis Media Bithaqah Jaybiyah Di MTs Negeri Sumber Bungur Pamekasan," *Okara* 2, no. 9 (2014): 72.

tubuh manusia untuk menyampaikan pikiran dalam rangka memenuhi kebutuhannya.[15]

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling penting dalam berbahasa. Sebab berbicara adalah bagian dari keterampilan yang dipelajari oleh pengajar, sehingga keterampilan berbicara dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing



Gambar 4. Bagian isi materi pada media *Articulane Story Line*

Gambar di atas adalah materi *maharatul kalam* yang disajikan kepada siswa agar mudah dipelajari. Pada side di atas terdiri dari tombol "home, close, next, dan back".

4. Bagian Penutup

Pada bagian penutup, peneliti membuat daftar pustaka yang berisi referensi-referensi mengenai isi buku materi pembelajaran.



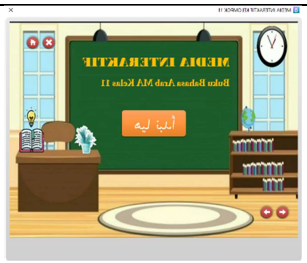
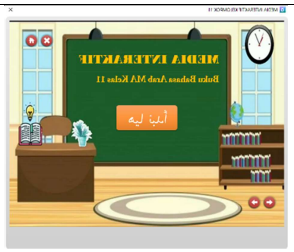
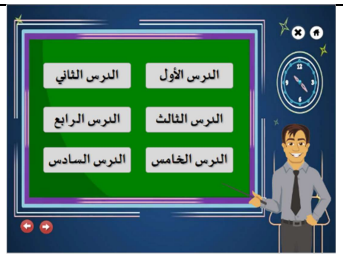
Gambar 5. Bagian Penutup pada media *Articulane Story Line*

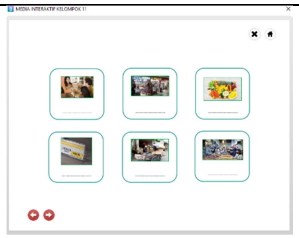
Hasil Evaluasi

Setelah peneliti membuat kerangka desain dan ditransformasikan ke dalam aplikasi *Articulane Story Line.* Tim peneliti juga saling berdiskusi hal-hal apa saja yang harus diperbaiki. Hasil desain media pembelajaran yang

15 Hani'atur Mabruroh and Fajar Nur Syah Alam, "Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Untuk Meningkatkan Maharah Kalam," الملتقي الوطني الثانية للغة العربية (2019): 287, http://munasbauai.com/index.php/mnba/article/view/74.

dikembangkan oeh peneliti terdapat perbaikan yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Perbaikan	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1	Berikan menu "Tim Penulis" agar bisa diketahui siapa saja pembuat media pembelajaran ini		
2	Tambahkan animasi bergerak untuk memperindah tampilan menu utama dan berikan menu "selanjutnya" tanpa menambahkan menu "kembali" pada posisi bawah bagian kanan		
3	Pada bagian bab materi, urutkan sesuai dengan urutan bahasa Arab yang dimulai dari posisi bagian kanan		
5	Pada tombol "close", diganti dengan tombol lambang daftar materi agar bisa diketahui menu yang merujuk ke		

No	Perbaikan	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
	daftar materi bab		
6	Tampilan materi lebih diperbesar lagi agar bisa dilihat dengan jelas.		

Tabel 1. Hasil Evaluasi pada media *Articulane Story Line*

Berdasarkan hasil evaluasi diskusi mengenai desain media pembelajaran *Articulane Story Line,* peneliti menaruh harapan agar media ini dapat digunakan oleh siswa untuk mempelejarai materi bahasa Arab dengan mudah dan siswa dapat menncapai tingkat penguasaan secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar.

C. Kesimpulan

Desain media Pembelajaran memilikin beberapa fitur berupa; menu bab materi, fitur *trigrer* dan fitur-fitur lainya sehingga peneliti menemukan satu konsep agar mempermudah siswa dengan diterapkanya dalam bentuk animasi. Pertama, peneliti melakukan kerangka desain media pembelajaran berbasis *Articulane Story Line,* dan selanjutnya mendesain pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulane Story Line.* Tim Peneliti melakukan diskusi pada proses pembuatan desain media pembelajaran. Kemudian untuk perbaikannya bertujuan untuk mendapatkan hasil media pembelajaran yang baik. Dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh tim peneliti, diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa terutama bisa meningkatkan motivasi belajar agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

Adtman Hasan, Umi Baroroh. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Lisanuna* 9, no. 2 (2019): 140–155.

Azzuhri, Muhandis. "Metode Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet Di Era Teknologi Informasi." *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 3 (1970): 348–445.

DARIYADI, MOCH WAHIB. "Penggunaan Software 'SPARKOL VIDEOSRIBE' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT."

e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence (2018): 272–282.

Hidayah, Liya Lutfiyatul. *Skripsi: Pengembangan Kartu Cesar (Cerdas Aktif Religius) Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Dan Karakter Siswa Kelas VIII Mts Al Irsyad Gajah Demak*, 2015.

Iswanto, Rahmat. "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi." *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 1, no. 2 (2017): 139.

Mabruroh, Hani'atur, and Fajar Nur Syah Alam. "Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Untuk Meningkatkan Maharah Kalam." *الملتقي الوطني الثانية للغة العربية* ٢٩٨–٢٨٧ :(٢٠١٩). http://munasbauai.com/index.php/mnba/article/view/74.

Muhlis, Achmad. "Pengembangan Pembelajaran Maharah Al Kalam Berbasis Media Bithaqah Jaybiyah Di MTs Negeri Sumber Bungur Pamekasan." *Okara* 2, no. 9 (2014): 103–132.

Nurhidayati, Nurhidayati, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, and M. Wahib Dariyadi. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab." *Jurnal KARINOV* 2, no. 3 (2019): 181.

Puspa Putri, Devi Afriyantari. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android." *Technologia: Jurnal Ilmiah* 10, no. 3 (2019): 156.

Putri, Wakhidati Nurrohmah. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 1, no. 1 (2017): 1.

Putri, Wakhidati Nurrohmah, and Arif Billah. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (2019): 163–179.

Rosiyanti, Hastri, Viarti Eminita, and Riski Riski. "Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 6, no. 1 (2020): 77–86. https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86.

Suaibah, Lilis, and Taufiqur Rahman. "Smart Tree Learning Media - We Can Be Based on Android For Arabic Subjects/ Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android Untuk Matakuliah Bahasa Arab." *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning* 3, no. 1 (2020): 89–106.

Sulhadi, Abrar. "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta." *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* 19, no. 1 (2020): 37–55.