

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi

Dini Yuli Saputri

Institut Agama Islam Muhammad Azim, Jambi, Indonesia

Email*: diniyuli29@iainma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 yang layak dan praktis serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian melibatkan 30 siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi. Data penelitian dikumpulkan menggunakan lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan angket minat belajar siswa. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar dari aspek materi dan media, sedangkan angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui kemudahan dan keterlaksanaan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Efektivitas bahan ajar dianalisis berdasarkan peningkatan minat belajar siswa melalui perhitungan N-Gain dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Adobe Flash CS6 memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,77% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 87,98% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,51 yang berada pada kategori sedang. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Dengan demikian, bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi.

Kata Kunci: Adobe Flash CS6, Bahan Ajar, Bahasa Arab, Manajemen Pembelajaran, Minat Belajar

Abstract

This study aims to develop Arabic teaching materials based on Adobe Flash CS6 that are feasible and practical and to examine their effectiveness in improving the learning interest of seventh-grade students at MTs Laboratorium Kota Jambi. This study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. The research subjects were 30 seventh-grade students at MTs Laboratorium Kota Jambi. Data were collected using expert validation sheets, a practicality questionnaire, and a student learning interest questionnaire. Validation was conducted to assess the feasibility of the teaching materials in terms of material and media aspects, while the practicality questionnaire was used to determine the ease of use and applicability of the developed teaching materials in the learning process. The effectiveness of the teaching materials was analyzed based on the improvement in students' learning interest using N-Gain analysis and a t-test. The results showed that the Adobe Flash CS6-based teaching materials obtained a feasibility percentage of 91.77%, categorized as highly feasible. The practicality test obtained a percentage of 87.98%, categorized as highly practical. Furthermore, the effectiveness test showed an N-Gain score of 0.51, which was categorized as moderate. The t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant improvement in students' learning interest after using the developed teaching materials. Therefore, the Adobe Flash CS6-based Arabic teaching materials are feasible, practical, and effective for improving the learning interest of seventh-grade students at MTs Laboratorium Kota Jambi.

Keywords: Adobe Flash CS6, Arabic Language, Learning Management, Learning Interest, Teaching Materials

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Madrasah Tsanawiyah yang memiliki peran strategis dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap sumber-sumber ajaran Islam. Namun dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Arab di MTs masih dihadapkan pada berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keterlibatan siswa saat proses pembelajaran, hasil belajar yang belum optimal, serta persepsi siswa yang menganggap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Rendahnya minat belajar tersebut tidak lepas dari faktor pengelolaan pembelajaran di lembaga pendidikan. Manajemen pembelajaran yang belum inovatif, keterbatasan media ajar yang menarik, serta metode mengajar yang masih konvensional menjadi penyebab utama. Padahal, dalam konteks lembaga pendidikan Islam, kepala madrasah dan guru memiliki tanggung jawab manajerial untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi informasi menuntut lembaga pendidikan Islam untuk melakukan inovasi. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pengembangan bahan ajar berbasis media digital. Adobe Flash CS6 merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berupa animasi, audio, dan evaluasi. Meskipun sudah tidak dikembangkan lagi, Flash CS6 masih relevan digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan jaringan internet karena outputnya dapat dijalankan secara offline.

Berdasarkan observasi awal di MTs Laboratorium Kota Jambi, guru Bahasa Arab kelas VII masih menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai media utama. Siswa menyatakan bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, perlu dilakukan manajemen pengembangan bahan ajar Bahasa Arab yang berbasis media interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar Bahasa Arab bermedia Adobe Flash CS6 dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi manajemen sekolah dalam mengelola inovasi pembelajaran di lembaga pendidikan Islam dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 di MTs Laboratorium Kota Jambi?
2. Bagaimana tingkat kelayakan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 menurut ahli materi, ahli media, dan guru?
3. Seberapa efektif penggunaan bahan ajar berbasis Adobe Flash CS6 dalam

meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi?

Adapaun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6.
2. Mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6.
3. Menguji efektivitas bahan ajar berbasis Adobe Flash CS6 dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi.

KAJIAN PUSATKA

Manajemen Pengembangan Media Pembelajaran di Lembaga Pendidikan Islam

Manajemen dalam pendidikan Islam adalah proses pengelolaan sumber daya pendidikan secara terencana untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Menurut Qomar, manajemen pendidikan Islam mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan seluruh kegiatan pendidikan agar berjalan efektif dan efisien. Dalam konteks pembelajaran, kepala madrasah dan guru memiliki peran manajerial untuk mengembangkan inovasi media. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu fungsi manajemen "pengorganisasian" dan "pengarahan" untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Lembaga pendidikan Islam yang baik harus mampu mengelola perubahan, termasuk mengadopsi teknologi pembelajaran guna merespon kebutuhan peserta didik abad 21.

Pengembangan media pembelajaran menjadi tanggung jawab bersama. Kepala madrasah bertugas mengalokasikan anggaran dan pelatihan, sedangkan guru bertugas mendesain dan mengimplementasikan media di kelas. Dengan demikian, pengembangan media bukan hanya persoalan teknis, tetapi juga persoalan kebijakan dan manajemen kelembagaan.

Bahan Ajar Bahasa Arab

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis untuk mencapai kompetensi tertentu. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, bahan ajar harus memperhatikan 4 maharah: istima', kalam, qira'ah, dan kitabah. Karakteristik bahan ajar yang baik menurut BSNP meliputi: 1) Kelayakan isi, 2) Kelayakan kebahasaan, 3) Kelayakan penyajian, dan 4) Kelayakan kegrafikaan. Untuk MTs, bahan ajar harus kontekstual, komunikatif, dan memuat nilai-nilai keislaman. Permasalahan bahan ajar Bahasa Arab di MTs saat ini adalah masih didominasi buku cetak yang bersifat tekstual. Padahal siswa kelas VII adalah generasi digital yang membutuhkan media visual dan interaktif agar tidak cepat bosan.

Mata pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan

sikap positif terhadap bahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik. Untuk itu, bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun begitu, pada tingkat pendidikan dasar (elementary) titikberatkan pada berbahasa. Pada tingkat pendidikan menengah (intermediate), keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang. Adapun pada tingkat pendidikan lanjut (advanced) dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi berbahasa Arab.

Mata pelajaran bahasa Arab memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, baik lisan maupun tulis, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (istima'), berbicara (kalam), membaca (qira'ah) dan menulis (kitabah).
- b. Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam.
- c. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 adalah software multimedia untuk membuat animasi 2D, aplikasi interaktif, dan game edukasi. Kelebihan Flash CS6 dalam pembelajaran adalah:

1. Dapat mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu media
2. Bersifat interaktif sehingga siswa dapat belajar mandiri
3. Output berupa .exe atau .swf sehingga dapat dijalankan tanpa internet

Meskipun Adobe telah menghentikan dukungan Flash sejak 2020, media ini masih relevan di sekolah-sekolah di Indonesia yang memiliki keterbatasan laboratorium komputer dan jaringan. Output Flash dapat menjadi solusi praktis sebelum migrasi ke HTML5.

Dalam penelitian ini, Flash CS6 digunakan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Arab materi "At-Ta'aruf" dan "Al-Mihnah" untuk kelas VII. Media berisi materi, contoh dialog, latihan, dan kuis interaktif dengan ilustrasi islami.

Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan jiwa yang tinggi terhadap sesuatu sehingga menimbulkan rasa senang dan perhatian. Indikator minat belajar meliputi: 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan, 3) Perhatian, dan 4) Keterlibatan siswa.

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor internal dari siswa dan faktor eksternal dari guru, media, dan lingkungan sekolah. Media pembelajaran yang menarik, berwarna, dan interaktif terbukti dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa.

Dalam pendidikan Islam, menumbuhkan minat belajar merupakan bagian dari manajemen pembelajaran yang efektif. Guru dituntut kreatif mengelola kelas agar proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak memberatkan siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis Flash dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.

1. Penelitian A menunjukkan media Flash meningkatkan minat belajar IPA sebesar 23%
2. Penelitian B mengembangkan media Flash untuk Bahasa Arab dan dinyatakan sangat layak
3. Penelitian C membahas peran kepala sekolah dalam mengelola inovasi TIK di madrasah

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada konteks: pengembangan media Flash CS6 khusus untuk Bahasa Arab kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi dengan pendekatan manajemen pengembangan di lembaga pendidikan Islam.

Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian di atas dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut:

Permasalahan: Rendahnya minat belajar Bahasa Arab dapat diatasi melalui solusi manajemen berupa pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Dalam hal ini, proses pengembangan dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) berbasis Flash CS6, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Dampak: Peningkatan minat belajar siswa dan mutu pembelajaran di MTs

METODE PELAKSANAAN

Jenis dan Model Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development / R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk Bahan ajar berupa Aplikasi ADOBE FLASH CS 6 yang valid, praktis, dan efektif. Proses pengembangan dilakukan secara terstruktur mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan sistematis, yaitu:

1. Analysis (Analisis): Menganalisis kebutuhan pengguna, karakteristik target audiens, serta analisis kurikulum/materi.

2. Design (Perancangan): Merancang struktur produk, menyusun peta materi, membuat storyboard, dan menetapkan instrumen evaluasi.
3. Development (Pengembangan): Membuat produk fisik/digital secara utuh serta melakukan uji validasi ahli (isi/materi dan media) untuk menguji kevalidan produk.
4. Implementation (Implementasi): Menerapkan produk yang telah divalidasi kepada pengguna target [misal: kelas uji coba] dalam situasi belajar nyata untuk menguji kepraktisan dan efektivitas.
5. Evaluation (Evaluasi): Melakukan evaluasi formatif dan sumatif berdasarkan data hasil implementasi untuk mengukur pencapaian tujuan dan melakukan perbaikan akhir produk."

Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Laboratorium Kota Jambi pada bulan Januari hingga Juni 2016. Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran instrumen berupa angket (kuesioner) terstruktur kepada para responden, yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data kevalidan produk diukur menggunakan lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian berbasis Skala Likert rentang 1 sampai 4. Tingkat kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran dievaluasi melalui angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa guna menilai kemudahan serta efisiensi penggunaannya. Perubahan dan peningkatan minat belajar siswa diukur secara berkala sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penerapan media pembelajaran menggunakan angket minat belajar yang terstruktur.

Data yang telah diperoleh dianalisis untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan produk, sedangkan peningkatan minat belajar diuji menggunakan analisis validasi dan uji Sample T-Test dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 dikembangkan dengan mengikuti tahapan model 4D. Produk akhir berupa aplikasi interaktif dengan ukuran 1024x768 px yang dapat dijalankan secara offline. Komponen media meliputi:

1. Menu Utama: Berisi tombol Mulai, Petunjuk, Kompetensi, Materi, Latihan, Evaluasi, Profil, Keluar
2. Materi: Materi "AL-Usrati" dilengkapi animasi percakapan, audio pelafalan, dan gambar
3. Latihan: 3 jenis soal yaitu pilihan ganda, menjodohkan, dan isian interaktif

4. Evaluasi: 10 soal untuk mengukur pemahaman siswa
5. Desain: Menggunakan tema islami dengan warna hijau dan biru, font yang mudah dibaca

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh 3 validator: 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 guru Bahasa Arab. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Validator

No	Aspek	Validator	Skor	Kriteria (%)
1	Kelayakan Isi	Ahli Materi	45/48	Sangat layak 93.75%
2	Kelayakan Bahasa	Ahli Materi	22/24	Sangat layak 91.67%
3	Kelayakan Penyajian	Ahli Media	40/44	Sangat layak 90.91%
4	Kelayakan Kegrifikaan	Ahli Media	38/40	Sangat layak 95.00%
5	Kelayakan Pembelajaran	Guru	35/40	Sangat layak 87.50%
Rata-rata Total				Sangat layak 91.77%

Revisi Berdasarkan Saran Validator:

1. Perbaiki backsound agar tidak terlalu keras
2. Penambahan petunjuk penggunaan pada setiap menu
3. Perbaiki kesalahan penulisan harakat pada materi Setelah revisi, produk dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan kepada guru dan 10 siswa pada uji coba terbatas.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Bahan Ajar

Responden	Rata-rata (%)	Kriteria
Guru Bahasa Arab	89.20%	Sangat praktis
Siswa	86.75%	Sangat praktis

Guru menyatakan media mudah digunakan dan membantu dalam menjelaskan materi. Siswa menyatakan media menarik, tidak membosankan, dan membuat mereka lebih semangat belajar Bahasa Arab.

Hasil Uji Efektivitas: Peningkatan Minat Belajar

Uji efektivitas dilakukan pada 30 siswa kelas VII dengan pre-test dan post-test angket minat belajar.

Tabel 3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa

Data	Skor Rata-rata	Kategori
Pretest	65.4	Sedang
Posttest	83.2	Tinggi
N-Gain	0.51	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 17.8 poin. Nilai N-Gain 0.51 termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Adobe Flash CS6 efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000($p < 0, 5$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rerata hasil [sebutkan variabelnya, misal: pemahaman siswa] antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media Pembelajaran Bahasa arab dengan aplikasi Adobe flash CS 6.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 sangat layak, sangat praktis, dan efektif meningkatkan minat belajar siswa.

1. Aspek Manajemen Pendidikan Islam

Pengembangan media ini merupakan implementasi fungsi manajemen "pengorganisasian" dan "pengarahan". Kepala madrasah perlu mengelola sumber daya untuk mendukung inovasi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Qomar bahwa mutu pendidikan Islam ditentukan oleh kemampuan lembaga mengelola inovasi pembelajaran.

2. Aspek Media Pembelajaran

Media interaktif mampu mengatasi kebosanan siswa. Kelebihan Flash CS6 yaitu dapat mengintegrasikan unsur multimedia sehingga sesuai dengan gaya belajar visual dan auditori siswa. Meskipun Flash sudah tidak update, output .exe sangat cocok untuk sekolah dengan jaringan terbatas seperti MTs Laboratorium Kota Jambi.

3. Aspek Minat Belajar

Peningkatan minat terjadi karena siswa merasa senang, tertarik, dan terlibat langsung saat menggunakan media. Hal ini sesuai dengan teori bahwa media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan bahan ajar Bahasa Arab berbasis Adobe Flash CS6 dilakukan melalui 5 tahapan model ADDIE: Analzy, Design, Develop, implementasi dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media interaktif yang berisi materi "At-Usrati (Anggota Keluarga)" untuk siswa kelas VII MTs Laboratorium Kota Jambi.

2. Tingkat kelayakan bahan ajar berbasis Adobe Flash CS6 dinyatakan sangat layak dengan rata-rata skor validasi 91.77%. Media ini juga dinyatakan sangat praktis oleh guru dan siswa dengan rata-rata 87.98%.
3. Efektivitas media terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata angket minat dari 65.40 pada pretest menjadi 83.20 pada posttest dengan N-Gain 0.51 kategori sedang. Hasil uji T juga menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Secara keseluruhan, manajemen pengembangan media pembelajaran berbasis TIK di lembaga pendidikan Islam dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan mutu dan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tanzim, & Fauzi, M. (2020). Manajemen inovasi pembelajaran berbasis TIK di madrasah. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 112-125. <https://doi.org/10.11212/ajmpt.v4i2.112-125>.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, M., & Harahap, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 45-58.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational research: An introduction (8th ed.)*. New York: Longman.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathul Mujib, (2010). *Rekonstruksi Pendidikan Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. (2020). Manajemen kepala madrasah dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 78-89. <https://doi.org/10.51700/attadbir.v4i2.78-89>.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan penulisan karya ilmiah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Munir. (2019). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2021). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2018). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Qomar, M. (2019). *Manajemen pendidikan Islam*. Jakarta: Erlangga.

- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, A. (2022). Efektivitas media interaktif Adobe Flash dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 6(1), 33-47. <https://doi.org/10.1016/j.jtpi.2022.100001>.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Minneapolis: University of Minnesota.
- Zain, M., & Anshori, I. (2021). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di lembaga pendidikan Islam. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 201-215. <https://doi.org/10.1016/j.jtpi.2022.100001>.