

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *FUNEASYLEARN* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MAHARAH ISTIMA' SISWA KELAS VII DI MTS NU RAUDLATUS SHIBYAN KUDUS TAHUN AJARAN 2025/2026

Muflikhatul Munawwaroh *¹

Firdaus ²

Ali Imron ³

^{1,2,3} Universitas Sains Al-Qur'an, Indonesia

*e-mail : Muflikhatulmuna29@gmail.com¹, firdaus@unsiq.ac.id², aliimron564879@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi FunEasyLearn sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan maharah istima' siswa kelas VII MTs NU Raudlatas Shibyan Kudus Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 26 siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas VII A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene's Test, uji N-Gain, dan uji Independent Sample *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 58,20 meningkat menjadi 82,20 pada posttest. Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 0,5734 dan kelas kontrol sebesar 0,4530 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, hasil uji Independent Sample *t-test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi FunEasyLearn efektif dalam meningkatkan maharah istima' siswa kelas VII MTs NU Raudlatas Shibyan Kudus Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: *FunEasyLearn, media pembelajaran interaktif, maharah istima', bahasa Arab, hasil belajar.*

Abstract

This study aimed to determine the effectiveness of the FunEasyLearn application as an interactive learning medium in improving the Arabic listening skill (*maharah istima'*) of seventh-grade students at MTs NU Raudlatas Shibyan Kudus in the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 26 students from class VII C as the experimental group and 25 students from class VII A as the control group. Data were collected through tests, observation, and documentation. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics, including the Shapiro-Wilk normality test, Levene's Test of homogeneity, N-Gain test, and Independent Samples *t-test*. The results showed that the mean pretest score of the experimental group increased from 58.20 to 82.20 in the posttest. The N-Gain analysis revealed an average gain score of 0.5734 for the experimental group and 0.4530 for the control group, both categorized as moderate. Furthermore, the Independent Samples *t-test* yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.002 < 0.05$, indicating a significant difference between the experimental and control groups. Therefore, it can be concluded that the use of the FunEasyLearn application is effective in improving the Arabic listening skill (*maharah istima'*) of seventh-grade students at MTs NU Raudlatas Shibyan Kudus in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *FunEasyLearn, interactive learning media, maharah istima', Arabic language, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

(Muradi & Ag, 2013) Pembelajaran Bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang sudah tidak asing lagi bagi umat Islam terutama di Indonesia. Bahasa Arab sebagai mata pelajaran telah diajarkan pada lembaga pendidikan dari tingkat dasar/ibtidaiyah (kelas IV) sampai perguruan tinggi. Tujuan yang ingin dicapai seseorang dalam mempelajari bahasa arab adalah

agar ia dapat menggunakan bahasa tersebut baik dengan lisan maupun tulisan secara tepat. (Khasanah, 2016)

Dalam pembelajaran bahasa arab dikenal empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Sebagai tenaga pengajar bahasa arab, seorang guru harus memiliki maharah (keterampilan) dibidang bahasa arab, yakni; keterampilan mendengar (*maharah al-istima'*), berbicara (*maharah al-kalam*), membaca (*maharah al-qira'ah*) dan menulis (*maharah al-kitabah*). (Taubah, 2019)

(Setyawan, 2018) Dalam proses pemerolehan bahasa (*Iktisabul Lughah*) dimulai dengan mendengarkan, hal hal yang terdengar disimpan dalam memori bahasa dalam otak manusia kemudian setelah itu dituturkan kembali oleh manusia. Setelah manusia mampu mendengar dan bertutur dia memulai untuk membaca dan menulis. Salah satu prinsip linguistik menyatakan bahwa bahasa itu pertama-tama adalah ujaran, yakni bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan dan bisa didengar. Dengan demikian, beberapa ahli pengajaran bahasa sebaiknya dimulai dengan kegiatan berbahasa lisan sebelum membaca dan menulis. (Indriani Permata Kusumadewi dkk., 2022)

(Mahbub & Khusnul, 2022) Keterampilan menyimak (*mahara al-istima'/listening skill*) adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diujarkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Secara umum tujuan pembelajaran *istima'* adalah agar siswa mampu mengenali bunyi ujaran, mengidentifikasi kata, frasa, dan kalimat, memperoleh informasi, menginterpretasi, menangkap makna, menyimpulkan makna, merespon, mengapresiasi, mengkritisi, dan menilai. (Setyawan, 2018)

Penguasaan *istima'* mempermudah pemahaman ujaran sehingga siswa dapat berinteraksi aktif dalam bahasa Arab. Jika siswa telah terbiasa menyimak dengan baik, maka mereka akan lebih siap untuk berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa tersebut. Namun dalam praktiknya, keterampilan ini tergolong kompleks, sebab menyimak menuntut kemampuan membedakan suara intonasi, serta pemahaman makna dalam waktu yang bersamaan. Hal ini menjadikan menyimak sebagai tantangan yang cukup berat bagi siswa, khususnya di tingkat pemula.

(Salwa Azizah Rahman dkk., 2024) Proses pembelajaran *istima'* menghadapi sejumlah hambatan, seperti minimnya ketersediaan media audio yang mendukung, rendahnya intensitas paparan terhadap bahasa Arab lisan, waktu pembelajaran yang terbatas, serta kesulitan siswa dalam membedakan bunyi dan mengenali kosakata baru. Salah satu kendala utama adalah kurangnya bahan ajar yang menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan. Keterampilan *istima'* dapat ditingkatkan secara efektif melalui pendekatan yang berstruktur dan media yang menarik. (Nururahmah dkk., 2025)

Dalam proses pembelajaran, media adalah merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang digunakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. (Furoidah, 2020)

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di lapangan, khususnya di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), masih ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan maharah *istima'* siswa. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Arab yang disampaikan secara lisan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kurangnya paparan terhadap bahasa Arab autentik, terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, serta metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional dan kurang variatif.

Penggunaan media sangat dibutuhkan agar pembelajaran tersebut tidak membosankan dan menjadi aktivitas yang menyenangkan. Peran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini media bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. (Furoidah, 2020)

(Setyaningsih dkk., 2020) Perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan inovatif dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Banyak jenis media berbasis digital, salah satunya media aplikasi digital yang menyediakan pembelajaran bahasa arab baik yang berbayar ataupun gratis, seperti aplikasi Arab *FunEasyLearn*. Aplikasi arab *FunEasyLearn* merupakan aplikasi pembelajaran bahasa arab yang dirancang untuk membantu pengguna belajar bahasa arab dengan cara interaktif dan menyenangkan. Materi yang tersaji pada aplikasi ini sesuai dengan tingkat kognitif pengguna dimana aplikasi ditujukan untuk pemula, kalimat-kalimat yang digunakannya mudah dipahami pengguna karena menggunakan kata atau peristilahan yang mereka kenal sehari-hari sehingga efektif dan mudah dipahami. (Nisa, 2023)

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *funeasylearn* Sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan maharah istima' siswa kelas VII Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode dan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

METODE

(Prof. Dr. Nyoman Dantes, 2017) Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa penentuan sampel secara acak. Pada desain ini, kedua kelompok diberikan pretest dan posttest, sedangkan perlakuan berupa penggunaan aplikasi FunEasyLearn hanya diberikan kepada kelas eksperimen.

Penelitian dilaksanakan di MTs NU Raudlatus Shibyan Kudus pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 77 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan kelas VII C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan kelas VII A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi FunEasyLearn sebagai media pembelajaran interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah maharah istima' siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur kemampuan maharah istima' siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan korelasi Product Moment dan reliabilitasnya menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi objek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs NU Raudlatus Shibyan Kudus pada siswa kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi FunEasyLearn sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan maharah istima'. Data penelitian diperoleh melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran bahasa Arab di madrasah ini pada dasarnya telah berlangsung sesuai kurikulum, namun dalam praktiknya masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Hal ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami percakapan bahasa Arab secara lisan, terutama yang berasal dari penutur asli dengan kecepatan alami.

Sebagaimana dijelaskan dalam landasan teori, maharah istima' merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab karena menjadi fondasi bagi keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis. (Salwa Azizah Rahman dkk., 2024)

b. Deskripsi data hasil penelitian

Pada penelitian ini dilakukan tes sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik sebelum

diberikan perlakuan pembelajaran. Kemudian tes akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik sesudah diberikan perlakuan pembelajaran. (Muthiy, 2023)

1) Deskripsi hasil pretest dan posttest

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 58,20 dan meningkat menjadi 82,20 pada saat posttest. Sementara itu, nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 49,80 dan meningkat menjadi 73,00 pada saat posttest. Peningkatan nilai pada kedua kelas menunjukkan adanya perkembangan kemampuan maharah istima', namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1.1
Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest

Kelas	Pretest	posttest
Eksperimen	58,20	82,20
Kontrol	49,80	73,00

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa penggunaan aplikasi FunEasyLearn memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol.

c. Hasil analisis data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil olah data, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media YouTube Podcast Arab. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan maharah istima' siswa. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa:

- 1) Terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan.
- 2) Nilai signifikansi menunjukkan $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 3) Dengan demikian, penggunaan aplikasi FunEasyLearn sebagai media pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak (maharah istima') siswa.

Hal ini sejalan dengan penggunaan media interaktif dengan pendekatan pembelajaran berbasis audio-visual yang menekankan pada stimulus pendengaran dan visual untuk memperkuat pemahaman bahasa asing.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi FunEasyLearn sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan maharah istima' siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang semula sebesar 58,20 menjadi 82,20 setelah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata posttest sebesar 73,00.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami materi bahasa Arab dengan lebih baik. Aplikasi FunEasyLearn menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran seperti audio, gambar, latihan interaktif, dan permainan edukatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Kehadiran fitur audio dalam aplikasi membantu siswa melatih kemampuan menyimak secara berulang sehingga mereka lebih mudah memahami pelafalan dan makna kosakata bahasa Arab.

Selain itu, penggunaan aplikasi FunEasyLearn memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran istima' hanya mengandalkan media audiovisual melalui proyektor yang digunakan di kelas, maka melalui aplikasi ini siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja menggunakan telepon genggam. Kondisi tersebut memungkinkan siswa memperoleh

pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5734, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,4530. Meskipun keduanya berada pada kategori sedang, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi FunEasyLearn memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan maharah istima' siswa.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil uji Independent Sample *t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan aplikasi FunEasyLearn memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan maharah istima'. Dengan demikian, aplikasi FunEasyLearn dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak (*maharah istima'*) siswa tingkat pemula.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Irfan Faizul Haq (2021) yang menyatakan bahwa aplikasi FunEasyLearn bahasa arab efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning, meskipun fokus utama penelitian tersebut untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa arab.(irfan faizul haq, 2021) Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Rizqia Ulfa dan Salami Mahmud (2024) yang menyatakan tentang keefektivitas penggunaan aplikasi FunEasyLearn untuk meningkatkan maharah istima' dalam pembelajaran bahasa arab.

Jika dibandingkan dengan penelitian oleh Mahbub dan Riska Khusnul (2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis audiovisual efektif dalam meningkatkan maharah istima'. Meskipun media yang digunakan berbeda. Namun aplikasi FunEasyLearn juga mengintegrasikan unsur audio dan visual yang mendukung proses menyimak.(Mahbub & Khusnul, 2022)

(Salwa Azizah Rahman dkk., 2024)Secara teoritis, penelitian ini mendukung teori bahwa kedudukan *istima'* merupakan fondasi dari keempat keterampilan berbahasa. keterampilan *istima'* dapat ditingkatkan secara efektif melalui pendekatan yang berstruktur dan media yang menarik.(Nururahmah dkk., 2025)

Tabel 1.2
Hasil analisis uji T-test

Data	Sig.	Sig. (2-tailed)	Ket
Posttest (Equal variances assumed)	0,123	0,002	Diterima (ada pengaruh)

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi FunEasyLearn sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan maharah istima' siswa kelas VII MTs NU Raudlatus Shiblyan Kudus, serta membandingkan hasil pembelajaran antara kelas yang menggunakan aplikasi FunEasyLearn dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi FunEasyLearn dalam pembelajaran maharah istima' mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Melalui fitur audio, visual, dan latihan interaktif yang tersedia dalam aplikasi, siswa dapat berlatih menyimak bahasa Arab secara lebih menarik dan fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Dari aspek hasil belajar, terjadi peningkatan kemampuan maharah istima' pada kelas eksperimen yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 58,20 pada pretest menjadi 82,20 pada posttest. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata

sebesar 0,5734 yang termasuk kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai 0,4530.

Lebih lanjut, hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan aplikasi FunEasyLearn terbukti efektif dalam meningkatkan maharah istima' siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan aplikasi tersebut.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis digital seperti FunEasyLearn dapat menjadi alternatif media yang efektif untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak (maharah istima'). Kehadiran aplikasi ini tidak hanya melengkapi media pembelajaran yang telah digunakan guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

REFERENSI

Furoidah, A. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN DAN PERAN PENTINGNYA DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/Alfusha.V2i2.358>

Indriani Permata Kusumadewi, Alwi, I. M., & Sanjaka Yekti. (2022). Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Istima' Di MI Muhammadiyah Gembuk 1. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.47435/Naskhi.V4i2.1222>

Irfan Faizul Haq. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI FUN EASY LEARN BAHASA ARAB BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA (MUFRADAT) DI UKM EASA IAIN PURWOKERTO.

Khasanah, N. (2016). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SEBAGAI BAHASA KEDUA (UREGENSI BAHASA ARAB DAN PEMBELAJARANNYA DI INDONESIA). *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(2), 39–54. <https://doi.org/10.33507/An-Nidzam.V3i2.16>

Mahbub, M., & Khusnul, R. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Maharah Istima' Di Madarasah Tsanawiyah Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 252–264. <https://doi.org/10.30739/Arabiyat.V2i2.1629>

Muradi, O. A., & Ag, M. (2013). *TUJUAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING (ARAB) DI INDONESIA*. (1).

Muthiy, N. A. (2023). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023.

Nisa, V. C. (2023). PEMBELAJARAN ISTIMA' PADA APLIKASI ARAB FUN EASY LEARN (STUDI ANALISIS KONTEN MENURUT STANDAR ACTFL). 02(04).

Nururahmah, N., Haqi, A. S., Rifai, M., & Alawiyah, L. (2025). Penerapan Metode Istima' Untuk Meningkatkan Keterampilan. 12(2).

Prof. Dr. Nyoman Dantes. (2017). *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*. Rajawali Pers.

Salwa Azizah Rahman, Khoirunnisa Maharani, Arif Rahman Hakim, Muhammad Rifky Fauzan, & Ahmad Fu'adi. (2024). Manfaat Pembiasaan Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 251–256. <https://doi.org/10.61132/Bima.V2i1.588>

Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/Didaktis.V20i2.4772>

Setyawan, C. E. (2018). KONSEP LANDASAN TEORI DAN RANCANGAN SILABUS PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA DI PERGURUAN TINGGI. *Al-Manar*, 7(1). <https://doi.org/10.36668/Jal.V7i1.83>

Taubah, M. (2019). Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Studi Arab*, 10(1), 31–38. <https://doi.org/10.35891/Sa.V10i1.1765>