

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 3, Nomor 1, January 2025, P. 1155-1167
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14712709>

Metode Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab yang Inovatif

Nurfika¹, Andi Abdul Hamzah²

¹²Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Email: ¹nurfikachy@gmail.com ²andiabdulhamzah@uin-alauddin.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan materi ajar berdasarkan pendekatan berbasis proyek, untuk mengetahui penggunaan media kreatif dan interaktif, dan untuk mengetahui teknik pembelajaran yang kreatif. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode library research, dengan mengambil sumber data dari penelitian sebelumnya, buku, majalah, dan lain-lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Metode pengembangan materi ajar bahasa arab yang inovatif diharapkan mampu meningkat kualitas berbahasa peserta didik melalui teknik dan strategi yang mudah, kreatif dan interaktif melalui pembelajaran berbasis proyek, melalui media seperti audio, video dan multimedia lainnya serta melalui strategi permainan.

Keywords: *Berbasis Proyek, Inovatif, Materi Ajar*

Abstract

The purpose of this study was to find out how to develop teaching materials based on a project-based approach, to find out the use of creative and interactive media, and to find out creative learning techniques. This study was conducted using the library research method, by taking data sources from previous studies, books, magazines, and others. The results of this study indicate that the innovative Arabic language teaching material development method is expected to be able to improve the quality of students' language through easy, creative and interactive techniques and strategies through project-based learning, through media such as audio, video and other multimedia and through game strategies.

Keywords: *Project Based, Innovative, Teaching Materials*

Article Info

Received date: 29 December 2024

Revised date: 30 December 2024

Accepted date: 15 January 2025

PENDAHULUAN

Teknologi semakin berkembang diberbagai aspek hingga telah masuk pada ranah Pendidikan. Banyak orang yang tertarik untuk menggunakan teknologi baik dimanfaatkan secara individu maupun kelompok untuk kepentingan tertentu. Hal ini sangat menunjang dampak serta perubahan perilaku serta pola pengajaran dalam tingkat pendidikan.¹ Perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi proses pembelajaran bahasa arab, baik itu dari segi materi ajarnya, media yang digunakan hingga bentuk evaluasi proses belajar mengajar yang berlangsung.

¹ Danuri Muhammad, 'Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital', *Infokam*, 15.2 (2019), pp. 116–23.

Zaman sekarang, peserta didik lebih menyukai bentuk penyajian materi ajar yang menyenangkan, komunikatif serta interaktif. Sehingga dalam memahami pelajaran menjadi mudah dan memiliki kesan sehingga mudah diingat. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan serta ketercapaian dalam proses belajar mengajar maka banyak factor yang penyebabnya. Salah satunya ialah adalah perubahan sikap, pengetahuan serta keterampilan yang diperlihatkan saat proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran.²

Mempelajari bahasa arab yang merupakan bahasa asing tapi merupakan hal yang penting untuk dipelajari apatahlagi teruntuk negara yang mayoritas muslim. Maka di Indonesia salah satu negara yang mayoritas islam dan sudah menjadi mata pelajaran utama di pondok pesantren dan beberapa satuan Pendidikan. Namun, bahasa arab di Indonesia belum menunjukkan perkembangan yang baik dibandingkan dengan bahasa Inggris.³ Tidak semua siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar bahasa Arab. Metode pembelajaran yang masih banyak menggunakan cara-cara tradisional seringkali kurang efektif dalam menarik minat siswa.

Mengintegrasikan materi ajar haruslah sesuai dengan kurikulum yang ada, tetapi tidak hanya sekedar itu. Materi ajar perlu diadopsikan kebeberapa aspek agar menghasilkan kualitas yang baik. Pertama yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan kualitas yang baik dalam materi ajar ialah memperhatikan kualitas buku ajar yang digunakan. Aspek-aspek itu yaitu aspek seleksi, aspek gradasi, aspek presentasi, dan aspek repetisi.⁴

² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Pustaka Pelajar, 2009) <https://books.google.com/books/about/Evaluasi_hasil_belajar.html?hl=id&id=C6i_ZwEACAAJ> [accessed 15 January 2025].

³ Abdul Munip, 'Tantangan Dan Prospek Studi Bahasa Arab Di Indonesia', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5.2 (2020), pp. 303–18, doi:10.14421/almahara.2019.052.08.

⁴ Afifa Wijdan Azhari, 'Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Kelas Vi Madrasah Ibtidaiah Terbitan Karya Toha Putra', *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1.2 (2018), pp. 125–36, doi:10.17509/alsuniyat.v1i2.24360.

Materi ajar yang berkualitas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang mereka capai. Materi ajar yang inovatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan kreatif. Maka peneliti akan mendalami permasalahan ini sesuai dengan judul peneliti yaitu “Metode Pengembangan Materi Ajar Bahasa Arab yang Inovatif”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Library Research* atau metode kepustakaan. Metode kepustakaan ialah cara peniliti dalam mengumpulkan data dengan berbagai macam bentuk seperti tulisan yang berdasarkan penelitian yang sedang dicari atau sesuai dengan masalah-masalah yang sedang diteliti sesuai dengan judul penelitian. Library research juga merupakan jenis penelitian kualitatif yang pada umumnya dilakukan dengan cara tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya.⁵ Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan data sekunder yakni mengumpulkan data secara tidak langsung dengan meneliti objek yang bersangkutan. Setelah mengumpulkan beberapa jurnal dan buku terkait dengan materi pembahasan selanjutnya menganalisis materi melalui studi pustaka dengan hasil dari analisis berupa deskriptif.⁶

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendekatan Berbasis Proyek dalam Pengembangan Materi Ajar

1. Pengembangan materi ajar melalui proyek pembelajaran

Proyek pembelajaran lebih dikenal dengan PjBL (Project Based Learning).

Pendekatan ini dapat dilakukan diberbagai jenjang Pendidikan. Model pembelajaran

⁵ Latifah Latifah and Awad Awad, 'Metode Pendidikan Karakter Di Pesantren Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam', *JIS: Journal Islamic Studies*, 1.3 (2023), pp. 391–498.

⁶ Dimas Assyakurrohim and others, 'Case Study Method in Qualitative Research', *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3.01 (2022), pp. 1–9.

berbasis proyek yang diterapkan dalam kursus bahasa Arab terdiri dari beberapa langkah. Langkah-langkahnya adalah menyiapkan dan mengatur pertanyaan atau tugas proyek, menyiapkan rancangan rencana proyek, membuat jadwal, memantau aktivitas dan pengembangan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi aktivitas dan pengalaman.⁷

Pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa keuntungan sebagai berikut: (1) memberikan masalah atau tantangan kepada siswa; (2) mendorong siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna; (3) menciptakan artefak dunia nyata; dan (4) Proses evaluasi dilakukan secara sistematis. Berkelanjutan. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kreativitas siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir yang canggih. Proses berpikir dan subbagiannya yang digunakan dalam dunia pendidikan mewakili taksonomi Bloom, yang mencakup tingkatan proses berpikir: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup keterampilan tingkat analitis, evaluatif, dan kreatif.⁸

Keuntungan tugas video dalam model pembelajaran berbasis proyek adalah: 1) Dapat melatih kepercayaan diri, kreativitas, dan nilai-nilai karakter lainnya setiap individu. 2) Menambahkan media pembelajaran untuk membantu siswa kembali belajar di luar kuliah. 3) Tugasnya sederhana, terstruktur, dan pedoman disediakan. Para peneliti menggunakan kuesioner yang disebarkan sebelumnya untuk mengidentifikasi kekurangan dalam tugas video model pembelajaran berbasis proyek. Mayoritas mahasiswa menyatakan ketidakpuasan terhadap hal-hal berikut: 1) kesulitan mengedit video; 2) waktu pengerjaan tugas relatif singkat (2 minggu); dan 3) tidak ada narasi instruktur pada video, sehingga sebagian besar mahasiswa harus menggunakan media

⁷ Ramdhan Yurianto, Lina Husnul Karimah, and Mujahidatul Aliah, 'Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Menggunakan Platform Raptivity Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Di UIN SAIZU Purwokerto', *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7.2 (2023), pp. 201–16, doi:10.32699/liar.v7i2.5720.

⁸ Ali Mufti, 'Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab', *Al-Ma'rifah*, 19.1 (2022), pp. 13–22, doi:10.21009/almakrifah.19.01.02.

sosial, buku teks, dan sumber lain untuk membuat video. atau dari siswa lain 4) Penempatan kelompok diputuskan sepenuhnya oleh instruktur sehingga tidak ada kecemburuan antar siswa. 5) Sulit untuk mengomunikasikan tanggal rapat karena perbedaan departemen. 6) Lima menit sepertinya waktu yang sangat lama.⁹

Dalam lingkungan pendidikan saat ini, metode pembelajaran yang inovatif dan efektif seperti Project-Based Learning (PjBL) semakin dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Lebih jauh lagi, penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) di kelas bahasa Arab dengan menggunakan kurikulum pembelajaran mandiri yang membutuhkan perubahan paradigma pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan merupakan pendekatan yang menjanjikan untuk aplikasi praktis. Anda bisa. Pelajaran bahasa Arab Anda akan lebih efektif dan bermanfaat. Membantu siswa memperoleh keterampilan dan pengetahuan bahasa Arab dengan lebih baik.¹⁰

2. Contoh dan implementasi pembelajaran berbasis proyek

Contoh mengimplementasikan materi ajar tentang kalimat aktif dan kalimat pasif berbasis proyek yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Pendidik melakukan presensi sebagai bentuk kedisiplinan dan menyiapkan fisik dan psikis peserta didik memulai pembelajaran
- 2) Pendidikan memberikan motivasi peserta didik agar menyenangi bahasa Arab
- 3) Apersepsi dengan mengkomparasikan pengetahuan peserta didik tentang kalimat aktif dan pasif di bahasa Indonesia dengan bahasa Arab
- 4) Memberitahukan KI, KD, Tujuan Pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan model PjBL

⁹ Lina Husnul Karimah, Ramdhan Yurianto, and Dwi Putra Cahyanto, 'MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBUATAN VIDEO MATERI AJAR BAHASA ARAB', *Harakah: Jurnal Penggerak Pendidikan*, 1.2 (2024), pp. 44–52.

¹⁰ Novita Maula Salsabila and Agung Setiawan, 'Penerapan Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Maharah Qiraah Pada Kurikulum Merdeka Belajar', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7.1 (2024), pp. 273–90.

b. Kegiatan Inti

- 1) Mengorientasikan materi ajar atau permasalahan
- 2) Penyajian materi ajar atau permasalahan
 - a) Guru mengajukan pengetahuan tentang kalimat pasif
 - b) Siswa mengamari fi'il majhul melalui power poin
 - c) Memotivasi siswa untuk menemukan fi'il majhul dalam al-quran
 - d) Melakukan permainan bahasa
- 3) Siswa melakukan permainan "Tak Tik Tok" untuk menguatkan pemahaman tentang fi'il majhul
- 4) Guru memimpin permainan dan melaksanakan permainan sesuai langkah-langkah permainan bahasa
- 5) Setelah mengetahui sejauh pemahaman peserta didik, selanjutnya adalah perencanaan proyek
 - a) Menerapkan tema proyek
 - b) Peserta didik mendiskusikan rencana pembuatan proyek
 - c) Mendiskusikan pembagian tugas, persiapan alat, dan sumber lainnya.
- 6) Setelah berdiskusi maka melakukan penjadwalan dan monitoring
- 7) Pendidik melakukan evaluasi konfirmasi terhadap rencana proyek yang akan dilakukan
- c. Kegiatan Persentasi Hasil Proyek
 - 1) Peserta didik menyampaikan hasil proyek
 - 2) Mengevaluasi hasil proyek
- d. Kegiatan Penutup¹¹

¹¹ 'PPL 2 | PPG | Bahasa Arab - YouTube' <<https://www.youtube.com/watch?v=1arWqwDH6C4&t=269s>> [accessed 16 January 2025].

Penggunaan Media Kreatif dan Interaktif

1. Pengintegrasian video, audio, dan multimedia dalam bahan ajar

Dalam penyajiannya, materi ajar berupa video, audio dan multimedia pembelajaran dapat diaplikasikan dengan enam macam bentuk, yaitu:

- a. Tutorial: Materi yang diajarkan berbentuk tutorial, sama halnya dengan tutorial yang diajarkan oleh pendidik dan instruktur. Informasi disampaikan melalui teks dan gambar (diam dan video). Setelah presentasi, serangkaian pertanyaan diajukan untuk menilai keberhasilan.
- b. Latihan dan praktik dirancang untuk membantu pengguna menguasai keterampilan atau meningkatkan keakraban dengan konsep.
- c. Simulation: Format ini memungkinkan Anda mengalami masalah dunia nyata, biasanya melibatkan risiko, seperti kecelakaan pesawat.
- d. T. Discovery: Format ini menyajikan masalah yang harus diselesaikan pengguna melalui trial and error. Pengguna harus terus mencoba hingga solusi ditemukan. Tujuannya adalah untuk membantu Anda lebih memahami langkah-langkah pemecahan masalah dan mengingatnya dalam jangka panjang.
- e. Games Permainan yang disajikan terkait dengan proses pembelajaran dan bentuk program multimedia ini mengharapkan aktivitas pembelajaran berlangsung sambil bermain.
- f. Pemecahan Masalah ini terbagi menjadi dua bentuk. Pengguna merumuskan solusinya sendiri terhadap masalah yang disajikan kepadanya dan memasukkannya ke dalam program. Kedua, jawaban yang berbeda-beda disediakan dan pengguna hanya perlu memilih jawaban yang menurutnya tepat..¹²

¹² Aliba'ul Chusna, 'Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia', *Cendikia*, 2012, pp. 277-90.

2. Penggunaan alat peraga dan bahan manipulative

Berdasarkan cara penggunaannya, bahan ajar dapat dibagi menjadi lima jenis: bahan ajar nonproyeksi, bahan ajar proyeksi, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer.

- a. Bahan non-proyeksi adalah bahan yang tidak memerlukan peralatan proyektor.
- b. Materi proyeksi adalah materi yang memerlukan proyektor agar siswa dapat menggunakan atau mempelajarinya. Slide, filmstrip, transparansi overhead, dll.
- c. Materi audio, yaitu materi dalam bentuk sinyal audio, direkam dan Anda dapat mengulang pelajaran kapan saja.
- d. hari. Materi pembelajaran video, yaitu materi pembelajaran yang memerlukan alat pemutar, biasanya dalam bentuk VLC atau pemutar video lainnya
- e. Media komputer, yaitu berbagai jenis materi cetak yang memerlukan interogasi komputer agar dapat dipelajari. Misalnya, instruksi berbantuan komputer dan instruksi multimedia atau hypermedia berbantuan komputer.

Teknik Pembelajaran yang Kreatif

1. Pembelajaran melalui permainan Pendidikan dan simulasi

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang berbeda, guru menggunakan metode permainan. Proses ini dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan. Siswa diberikan materi berupa kosakata dan percakapan, lalu dikirim ke lapangan atau halaman sekolah untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari melalui permainan. Misalnya, jika siswa telah menghafal kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, tunjukkan kosakata yang telah dihafalnya.¹³

¹³ Imam Kurniawan, Anung Al Hamat, and Abdul Hayyie Al Kattani, 'Metode Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Islam', *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 2.1 (2021), p. 13, doi:10.32832/itjmie.v2i1.3426.

Saat pendidik menyediakan materi pembelajaran bahasa Arab untuk pemula, tujuan utama mereka adalah untuk mendorong kenikmatan berbahasa Arab. Oleh karena itu, pendidik harus cermat dalam memilih instruksi isi pembelajaran dan memperhatikan penggunaan media yang tepat. Hal itu diterima dan dipahami oleh para siswa. Bermain adalah sifat manusia. Untuk anak-anak dan orang dewasa. Anda juga bisa mendapatkan banyak keuntungan dari bermain. Dari aktivitas yang membangun keintiman hingga aktivitas yang mengendurkan otot dan mengendurkan otak. Peran media permainan dalam proses pembelajaran sama pentingnya dengan peran kemampuan guru yang bersangkutan.

Alasannya, media permainan dapat memberikan peluang lebih besar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan media permainan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Untuk itu ada baiknya memperhatikan pengembangan media permainan dalam proses belajar mengajar.¹⁴

2. Integrasi strategi permainan dalam pengajaran bahasa Arab

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam permainan bahasa adalah: (a) Permainan interaktif memungkinkan siswa berinteraksi dan menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran. (b) Permainan bahasa memiliki sifat dan nilai kompetitif. Permainan ini dapat dimainkan di antara peserta lain, dibatasi waktu, dan para peserta saling berkompetisi dengan melakukan yang terbaik atau mencapai tujuan tertentu. (c) Kerjasama Kerjasama merupakan salah satu unsur utama permainan yang juga bersifat kompetitif. (d) Aturan Permainan Permainan bahasa memiliki beberapa aturan khusus. Aturan-aturan ini menekankan nilai-nilai tertentu seperti integritas, semangat, disiplin,

¹⁴ Muhammad Irsyad and Jauhar Ali, *Media Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (October 2022) <<https://www.researchgate.net/publication/364620553>>.

dan sportivitas. (f) Batasan Akhir Permainan Permainan bahasa mempunyai batasan akhir atau skor.¹⁵

Salah satu contoh menerapkan permainan dalam materi ajar seperti dalam materi *tarkib/ jumlah mufidah*. Langkah-langkah memainkan permainan berburu Tarkib Permainan ini sangat sederhana, tidak memerlukan banyak alat dan dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Menggabungkan satu kata dengan kata lain akan mengembangkan imajinasi siswa dan membantu mereka memahami pelajaran Tarkib yang mereka pelajari melalui proses permainan yang menyenangkan.

Langkah-langkah untuk permainan ini adalah sebagai berikut: (a) Guru memulai dengan meninjau kosakata yang dibahas minggu lalu. (b) Guru akan menjelaskan pelajaran Tarkib yang akan kita pelajari hari ini. (c) Guru menjelaskan cara kerja permainan. (d) Guru membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa. (e) Setiap kelompok bersiap mengambil tarkib yang sesuai pada kertas yang ditempel di papan tulis. (f) Guru memberikan waktu kepada siswa. Setiap santri memiliki waktu dua menit untuk menempelkan Tarkibnya di kertas. (g) Setelah permainan, guru memeriksa jawaban siswa. (h) Guru akan menandai jawaban yang salah dan menjelaskan jawaban yang benar. Jika banyak kelompok menggarisbawahi jawaban yang salah, siswa dihukum dengan harus menjelaskan apa itu "mubtada" dan "khabar".¹⁶

SIMPULAN

Metode pengembangan materi ajar bahasa arab yang inovatif diharapkan mampu meningkat kualitas berbahasa peserta didik melalui teknik dan strategi yang mudah, kreatif dan interaktif melalui pembelajaran berbasis proyek dengan tujuan agar terbentuk sifat kepemimpinan, social dan kreatifitas dalam memecahkan masalah.

¹⁵ Irsyad and Ali, *Media Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.

¹⁶ Mutia Fauzia, Ade Nandang, and Heri Gunawan, 'Penggunaan Teknik Permainan Berburu Tarkib Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Tarkib', *Ta'lim al-'Arabiyyah*, III No.1 (2019), p. 1.

Metode lain yang bisa digunakan ialah mengintegrasikan materi ajar ke media seperti audio, video dan multimedia la serta melalui strategi permainan dan simulasi. Dengan tujuan agar peserta didik merasakan senang dalam belajar dan memiliki kesan sehingga tidak mudah lupa dengan materi ajar yang disampaikan oleh seorang pendidik.

REFERENSI

- Ali Mufti, 'Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab', *Al-Ma'rifah*, 19.1 (2022), pp. 13–22, doi:10.21009/almakrifah.19.01.02
- Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikhrum, Rusdy A Sirodj, and Muhammad Win Afgani, 'Case Study Method in Qualitative Research', *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3.01 (2022), pp. 1–9
- Azhari, Afifa Wijdan, 'Analisis Buku Ajar Bahasa Arab Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah Terbitan Karya Toha Putra', *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1.2 (2018), pp. 125–36, doi:10.17509/alsuniyat.v1i2.24360
- Chusna, Aliba'ul, 'Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia', *Cendikia*, 2012, pp. 277–90
- Fauzia, Mutia, Ade Nandang, and Heri Gunawan, 'Penggunaan Teknik Permainan Berburu Tarkib Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Tarkib', *Ta'lim al-'Arabiyyah*, III No.1 (2019), p. 1
- Irsyad, Muhammad, and Jauhar Ali, *Media Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (October 2022) <<https://www.researchgate.net/publication/364620553>>
- Karimah, Lina Husnul, Ramdhan Yurianto, and Dwi Putra Cahyanto, 'MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBUATAN VIDEO MATERI AJAR BAHASA ARAB', *Harakah:Jurnal Penggerak Pendidikan*, 1.2 (2024), pp. 44–52
- Kurniawan, Imam, Anung Al Hamat, and Abdul Hayyie Al Kattani, 'Metode Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Islam', *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 2.1 (2021), p. 13, doi:10.32832/itjmie.v2i1.3426
- Latifah, Latifah, and Awad Awad, 'Metode Pendidikan Karakter Di Pesantren Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam', *JIS: Journal Islamic Studies*, 1.3 (2023), pp. 391–498
- Muhammad, Danuri, 'Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital', *Infokam*, 15.2 (2019), pp. 116–23
- Munip, Abdul, 'Tantangan Dan Prospek Studi Bahasa Arab Di Indonesia', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5.2 (2020), pp. 303–18, doi:10.14421/almahara.2019.052.08
- 'PPL 2 | PPG | Bahasa Arab - YouTube' <<https://www.youtube.com/watch?v=1arWqwDH6C4&t=269s>> [accessed 16 January 2025]
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Pustaka Pelajar, 2009) <https://books.google.com/books/about/Evaluasi_hasil_belajar.html?hl=id&id=C6i_ZwEACAAJ> [accessed 15 January 2025]

- Salsabila, Novita Maula, and Agung Setiyawan, 'Penerapan Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Maharah Qiraah Pada Kurikulum Merdeka Belajar', *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7.1 (2024), pp. 273–90
- Yurianto, Ramdhan, Lina Husnul Karimah, and Mujahidatul Aliah, 'Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Menggunakan Platform Raptivity Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Di UIN SAIKU Purwokerto', *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7.2 (2023), pp. 201–16, doi:10.32699/liar.v7i2.5720

