



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS BUKU DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Vivia Salma Azzahro¹⁾, Taqiyuddin Kabalmay²⁾, Edy Rizky Mulyono³⁾, Miftahul Huda⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

email: viviaaasalma@gmail.com¹⁾, taqiyuddinmcs@gmail.com²⁾,
edyrizkimolyono@gmail.com³⁾, dr.miftahlhuda@pba.uin-malang.ac.id⁴⁾

Abstract

This study aims to develop Arabic teaching materials in the form of interactive digital books, adapted from the KSKK Book, to enhance the interest and learning outcomes of Madrasah Ibtidaiyah (MI) students. The development was conducted using a Research and Development (R&D) approach, applying a modified Borg and Gall model integrated with the ADDIE model through the stages of needs analysis, design, development, validation, and limited field testing. The research subjects were first-grade students at MI Darul Qur'an Al-Anwariyah Tulehu, Central Maluku. Research instruments included validation sheets, learning outcome tests, and student response questionnaires. Expert validation of content and media yielded average scores of 3.7–3.9 on a 4-point scale, categorized as highly feasible. Limited field testing showed a significant improvement in learning outcomes for the experimental group compared to the control group, with an average score difference of 22 points ($p < 0.05$). Furthermore, 92% of students provided positive feedback regarding the visual presentation, interactive audio features, and ease of use of the media. These findings confirm that the developed digital teaching materials are valid, practical, and effective, and have the potential to serve as an engaging and technologically adaptive alternative for Arabic language instruction, relevant for broader application in madrasahs in the digital era.

Keywords: Digital Teaching Material, Arabic Language, Canva, Flip PDF, Madrasah Ibtidaiyah

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar Bahasa Arab berbasis buku digital interaktif yang diadaptasi dari Buku KSKK untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pengembangan dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model *Borg and Gall* yang dimodifikasi serta dipadukan dengan model ADDIE melalui tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi, dan uji coba terbatas. Subjek penelitian adalah siswa kelas I MI Darul Qur'an Al-Anwariyah Tulehu, Maluku Tengah. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, tes hasil belajar, dan angket respons siswa. Hasil validasi ahli materi dan media memperoleh skor rata-rata 3,7–3,9 dari skala 4, yang tergolong kategori sangat layak. Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, dengan selisih skor rata-rata 22 poin ($p < 0,05$). Selain itu, 92% siswa memberikan respon positif terhadap tampilan visual, fitur audio interaktif, dan kemudahan penggunaan media. Temuan ini menegaskan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif, serta berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Arab yang menarik, adaptif terhadap perkembangan teknologi, dan relevan untuk diterapkan lebih luas di madrasah pada era digital.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Bahasa Arab, Canva, Flip PDF, Madrasah Ibtidaiyah



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks abad ke-21, tantangan pendidikan bukan hanya tentang bagaimana mentransfer pengetahuan, tetapi juga bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan berbasis teknologi (Trilling & Fadel, 2009). Salah satu tantangan utama adalah bagaimana pendidik dapat menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan karakteristik generasi digital, yaitu peserta didik yang tumbuh dalam budaya teknologi dan terbiasa dengan interaksi berbasis multimedia (Prensky, 2021). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis digital bukan lagi menjadi opsi tambahan, melainkan suatu kebutuhan mutlak dalam proses pembelajaran yang efektif dan relevan.

Khususnya dalam konteks pendidikan dasar di Madrasah Ibtidaiyah (MI), peran bahan ajar digital menjadi sangat krusial. Siswa MI berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, di mana mereka cenderung lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual, menarik, dan interaktif (Dahar, 2011). Dalam pembelajaran Bahasa Arab yang notabene merupakan bahasa asing bagi siswa Indonesia,

keterlibatan indera visual dan kinestetik sangat membantu dalam menanamkan pemahaman kosakata, struktur bahasa, dan makna kontekstual. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Arab di banyak madrasah masih dilakukan dengan pendekatan konvensional, berbasis buku teks cetak yang bersifat statis dan kurang adaptif terhadap gaya belajar siswa (Kabalmay, Muhaiban, et al., 2025). Hal ini berpotensi menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Arab, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Buku KSKK (Kerangka Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti) yang diterbitkan oleh Kementerian Agama RI merupakan sumber utama dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI. Buku ini dirancang untuk mendukung implementasi kurikulum berbasis kompetensi serta mencakup kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa pada setiap jenjang (Madrasah, 2020). Namun, secara umum buku ini masih berbentuk cetak dan belum dikembangkan dalam versi digital interaktif yang dapat diakses secara fleksibel. Padahal, di tengah meningkatnya penggunaan perangkat digital oleh siswa dan terbatasnya waktu pembelajaran di kelas, kehadiran bahan ajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja menjadi sangat penting. Hal ini



mendorong perlunya transformasi bahan ajar cetak ke dalam bentuk digital yang lebih menarik dan mudah diakses, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang disampaikan.

Dalam hal ini, pemanfaatan *platform* desain seperti Canva dan aplikasi pembuat e-book interaktif seperti Flip PDF menjadi salah satu alternatif solusi inovatif (Siregar et al., 2024). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang memungkinkan pendidik untuk membuat bahan ajar visual secara mudah, cepat, dan menarik. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan serta ketersediaan berbagai elemen desain visual yang mendukung estetika dan keterbacaan materi (Rusliana et al., 2024). Di sisi lain, Flip PDF merupakan software yang mampu mengubah file presentasi atau dokumen statis menjadi buku digital interaktif dengan efek membalik halaman, serta fitur audio, video, dan hyperlink, sehingga bahan ajar menjadi lebih hidup dan menarik (Setyorini et al., 2024). Kombinasi kedua alat ini memungkinkan pengembangan bahan ajar Bahasa Arab yang tidak hanya informatif tetapi juga komunikatif dan sesuai dengan preferensi digital siswa MI.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital Bahasa Arab berbasis Buku KSKK menggunakan Canva dan Flip PDF

sangat relevan untuk dilakukan. Pengembangan ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di MI, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan kompetensi digital guru serta optimalisasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menjadi penting sebagai upaya menjawab tantangan digitalisasi pembelajaran di madrasah sekaligus memberikan model praktis pengembangan bahan ajar yang dapat direplikasi di berbagai satuan pendidikan.

Pengembangan bahan ajar merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk merancang, memproduksi, dan mengevaluasi materi ajar agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Beberapa model pengembangan bahan ajar telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan, antara lain model Borg & Gall, Dick & Carey, dan ADDIE. Model Borg & Gall menekankan pada tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) yang terdiri dari 10 langkah utama, dimulai dari riset pendahuluan hingga diseminasi produk (Borg & Gall, 1983). Sementara itu, Dick & Carey menawarkan pendekatan sistematis yang fokus pada identifikasi tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, pengembangan strategi instruksional, dan evaluasi formatif serta sumatif (Dick, Walter & Carey,



2005) Adapun model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* yang fleksibel dan cocok digunakan untuk pengembangan media berbasis teknologi (Branch, 2009) Dalam konteks pengembangan bahan ajar digital Bahasa Arab, ketiga model ini memberikan dasar konseptual yang kuat untuk mendesain produk pembelajaran yang valid dan efektif.

Bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) diajarkan sebagai bagian dari pendidikan agama Islam dan memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan berbahasa Arab siswa sejak dini. Menurut Huda (Huda et al., 2021), pembelajaran Bahasa Arab di MI menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu, rendahnya motivasi siswa, dan keterbatasan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, bahan ajar Bahasa Arab harus dirancang dengan memperhatikan aspek linguistik, pedagogis, dan psikologis anak, seperti penggunaan gambar, warna, dan aktivitas menyenangkan. Bahan ajar digital yang menarik dan interaktif dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi hambatan tersebut (Kabalmay, Azzahro, et al., 2025)

Perkembangan teknologi menuntut pembelajaran yang kreatif dan berbasis digital. Di MI, pembelajaran Bahasa Arab masih banyak menggunakan bahan ajar cetak,

yang bersifat statis dan kurang menarik bagi siswa digital-native. Berdasarkan data Kemenag RI (2023), hanya 30% MI menggunakan media digital. Kekurangan ini menunjukkan urgensi pengembangan bahan ajar digital berbasis Buku KSKK. Penelitian ini bertujuan menjawab fokus: (1) kondisi bahan ajar saat ini; (2) pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva dan Flip PDF; (3) respons guru dan siswa terhadap produk.

Media digital merupakan segala bentuk media elektronik yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan informasi atau pembelajaran. Perkembangan media digital telah menciptakan peluang baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh dan blended learning. Media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa, memvisualisasikan konsep abstrak, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal (Heinich et al., 2002). Dalam konteks madrasah, pemanfaatan media digital dapat membantu guru menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih kontekstual dan menyenangkan, terlebih jika dikombinasikan dengan pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa MI (Munir, 2017).

Canva adalah *platform* desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai media visual seperti poster,



infografis, slide presentasi, hingga bahan ajar. Dalam konteks pendidikan, Canva memberikan peluang bagi guru untuk mendesain bahan ajar yang estetik, komunikatif, dan mudah dipahami siswa (Adibah et al., 2024). Kelebihan Canva terletak pada antarmuka yang user-friendly, ribuan template siap pakai, serta kemudahan kolaborasi daring (Rusliana et al., 2024). Canva juga mendukung pengembangan bahan ajar berbasis visual learning yang sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar dan MI. Penelitian yang dilakukan oleh Syahrudin dan Damayanti (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Flip PDF adalah perangkat lunak penerbitan digital yang memungkinkan pengguna mengubah dokumen statis seperti PDF menjadi e-book interaktif dengan efek flipping halaman, hyperlink, audio, dan video. Aplikasi ini banyak digunakan dalam pengembangan e-modul interaktif, buku digital, dan media presentasi pendidikan (Setyorini et al., 2024). Dalam pembelajaran Bahasa Arab, Flip PDF dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi dalam format yang menarik dan dinamis, serta memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, Flip PDF mendukung prinsip *self-*

directed learning yang penting dalam pembelajaran modern (Moore, 1997).

Buku KSKK (Kerangka Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti) merupakan panduan kurikulum resmi yang diterbitkan oleh Kementerian Agama RI untuk seluruh jenjang madrasah, termasuk Madrasah Ibtidaiyah. Buku ini disusun berdasarkan standar isi dan kompetensi dasar yang mengacu pada Kurikulum 2013 dan mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pembelajaran Bahasa Arab (Madrasah, 2020). Meskipun secara substansi buku KSKK sudah memadai, dalam praktiknya buku ini masih bersifat cetak dan belum dikembangkan dalam bentuk digital yang interaktif. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang untuk mengadaptasi materi KSKK ke dalam bentuk bahan ajar digital berbasis teknologi, seperti melalui desain Canva dan Flip PDF.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas pengembangan bahan ajar digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Fitriyani (2020) mengembangkan e-modul Bahasa Arab berbasis multimedia untuk siswa MTs dan mendapatkan respon sangat baik dari siswa dan guru. Penelitian oleh Ramadhani & Syarifudin (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Flip PDF dapat meningkatkan minat belajar siswa

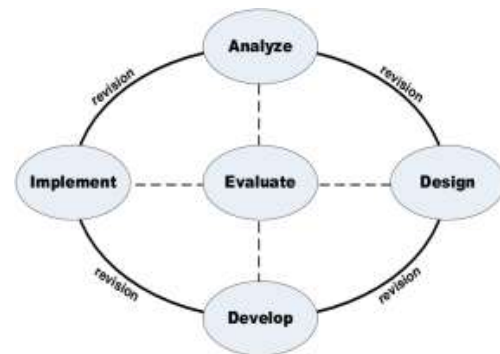
terhadap Bahasa Arab. Demikian pula, Salsabila & Tahrir (2022) menemukan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pengembangan bahan ajar visual untuk tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan bahan ajar Bahasa Arab MI berbasis buku KSKK dengan kombinasi Canva dan Flip PDF masih sangat terbatas, sehingga penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam mengisi kekosongan tersebut.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital Bahasa Arab berbasis buku KSKK Kementerian Agama untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) dengan memanfaatkan *platform* Canva dan aplikasi Flip PDF. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran berupa bahan ajar digital, tetapi juga menguji validitas dan keefektifannya secara terbatas melalui uji coba kepada peserta didik (Sugiyono, 2018).

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada gabungan antara model Borg and Gall dan model ADDIE. Namun, karena keterbatasan waktu dan sumber daya, penelitian ini hanya mengadopsi tahapan-tahapan inti yang

relevan dari model *Borg and Gall*, khususnya dalam aspek uji coba terbatas dan validasi ahli. Tahapan-tahapan tersebut kemudian dikombinasikan dengan pendekatan model ADDIE agar lebih terstruktur dan aplikatif untuk pengembangan bahan ajar digital berbasis visual interaktif untuk siswa MI. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009).



Model ADDIE dipilih karena memiliki alur sistematis yang fleksibel dan aplikatif dalam pengembangan media pembelajaran digital. Model ini dimulai dari tahap analisis kebutuhan, kemudian masuk ke tahap desain produk, dilanjutkan ke tahap pengembangan media, implementasi atau uji coba terbatas, dan terakhir evaluasi produk baik secara formatif maupun sumatif (Heinich et al., 2002). Dalam konteks ini, ADDIE dianggap sesuai untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar Bahasa Arab berbasis visual dan interaktif untuk siswa MI.



Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah yang telah mempelajari Bahasa Arab berdasarkan buku KSKK. Jumlah peserta uji coba terbatas terdiri dari satu kelas di masing-masing jenjang yang dipilih secara purposive sampling. Selain itu, dua orang ahli juga dilibatkan dalam proses validasi produk, yaitu ahli materi Bahasa Arab dan ahli media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: (1) Angket validasi ahli: untuk menilai kelayakan isi materi dan tampilan media. (2) Pedoman observasi: untuk mengamati respons siswa saat menggunakan bahan ajar digital. (3) Pedoman wawancara: digunakan untuk memperoleh tanggapan guru terhadap kepraktisan media. (4) Dokumentasi: digunakan untuk merekam proses pengembangan dan uji coba, seperti tangkapan layar, desain Canva, serta *e-book Flip PDF* yang dihasilkan.

Seluruh instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh pakar sebelum digunakan dalam pengambilan data. Untuk memperoleh data yang valid dan menyeluruh, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Observasi langsung selama proses penggunaan bahan ajar untuk mencatat aktivitas siswa, Wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas untuk mengevaluasi kepraktisan media, Angket

respon siswa terhadap bahan ajar digital yang digunakan, serta dokumentasi visual selama proses pengembangan dan implementasi. Adapun sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: Kelompok eksperimen: satu kelas siswa MI yang menggunakan bahan ajar digital hasil pengembangan dan Kelompok kontrol: satu kelas lain dari jenjang yang sama yang tetap menggunakan bahan ajar konvensional berbasis cetak. Kedua kelas berasal dari madrasah yang sama dan dipilih secara purposif untuk menjaga homogenitas karakteristik dasar siswa.

Penelitian ini mengikuti lima tahapan utama dalam model ADDIE, yaitu: Analisis (*Analysis*): Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar Bahasa Arab yang lebih menarik dan digital. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru, studi kurikulum KSKK, serta observasi pembelajaran Bahasa Arab di kelas. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif didapatkan melalui mengumpulkan dan mengumpulkan penjelasan-penjelasan berbentuk respon, komentar, dan gagasan didapatkan melalui penilaian dan wawancara. Data kuantitatif didapatkan melalui hasil validasi, respon guru dan kusioner minat belajar siswa.



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar digital Bahasa Arab untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) ini dilakukan sebagai respon terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di era digital. Proses pengembangan dimulai dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru, serta mengevaluasi materi yang tersedia dalam Buku KSKK Bahasa Arab Kementerian Agama. Buku tersebut, meskipun telah memenuhi standar kurikulum nasional, masih bersifat konvensional dan belum dioptimalkan dalam bentuk digital yang interaktif.

Berdasarkan hasil analisis awal, ditemukan bahwa siswa MI cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual dan dinamis. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar dilakukan melalui pendekatan model ADDIE, dimulai dari tahap desain materi, pengembangan visual, hingga konversi digital yang interaktif.

Materi yang digunakan tetap berlandaskan pada Buku KSKK sebagai sumber utama. Materi disusun ulang agar lebih mudah diakses dan dipahami oleh siswa usia sekolah dasar. Tema-tema seperti "al-'usrah" (keluarga), "al-madrasah" (sekolah), dan "al-asykhaṣ" (tokoh) dipilih karena bersifat kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Penyederhanaan struktur

kalimat dan pemilihan kosakata dilakukan untuk menyesuaikan dengan kemampuan linguistik siswa MI.

Proses desain visual dilakukan dengan menggunakan Canva, yang dipilih karena kemudahan penggunaan serta ketersediaan berbagai elemen grafis yang mendukung kebutuhan pendidikan anak. Materi yang telah disusun kemudian divisualisasikan dalam bentuk halaman-halaman menarik berisi teks Arab, transliterasi latin, terjemahan Indonesia, serta ilustrasi bergambar. Warna-warna cerah dan ikon-ikon yang sesuai dengan tema turut digunakan agar bahan ajar lebih ramah anak dan menyenangkan. Prinsip desain ini mengacu pada teori *dual coding* (Paivio, 1991) yang menekankan pentingnya menggabungkan unsur visual dan verbal untuk meningkatkan daya serap informasi.

Selanjutnya, hasil desain dari Canva dikonversi menjadi buku digital interaktif menggunakan Flip PDF. Dengan aplikasi ini, bahan ajar dapat ditampilkan dalam format buku elektronik yang tidak hanya dapat dibaca secara digital, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang lebih kaya. Flip PDF menyediakan fitur efek membalik halaman, navigasi menu, dan penyematan audio. Audio pelafalan kosakata Arab ditambahkan agar siswa dapat mendengar pengucapan yang benar, yang penting dalam

penguasaan bahasa asing. Hal ini sejalan dengan prinsip *multi-sensory learning*, yaitu pembelajaran yang menggabungkan berbagai indera, sehingga mempermudah pemahaman dan retensi siswa (Slavin, 2009).

Setelah produk bahan ajar selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli isi dan ahli media. Validasi ahli isi menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan kurikulum, akurat secara linguistik, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa MI. Validasi media menilai aspek keterbacaan, estetika visual, dan fungsionalitas navigasi. Hasil validasi menyatakan bahwa bahan ajar layak digunakan dengan sedikit revisi pada warna teks dan penyesuaian ilustrasi agar lebih representatif terhadap budaya lokal siswa.

Untuk mengetahui respon pengguna, dilakukan uji coba terbatas terhadap siswa kelas III dan IV MI. Proses uji coba melibatkan 30 siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Arab. Selama uji coba, siswa diberikan waktu untuk mengakses bahan ajar melalui laptop dan gawai yang tersedia. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dan menunjukkan minat tinggi terhadap bahan ajar digital. Mereka tertarik dengan tampilan visual dan menyukai fitur audio yang membantu memahami pelafalan. Guru pun memberikan tanggapan positif, menyebut bahwa media ini membantu dalam

pembelajaran keterampilan membaca dan mendengar, serta mampu memotivasi siswa untuk belajar mandiri.

Gambar 3



Gambar 4



Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan memiliki kelebihan utama dalam hal interaktivitas, daya tarik visual, dan kesesuaian dengan gaya belajar siswa MI. Bahan ajar ini tidak hanya menyampaikan materi secara tekstual, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif siswa melalui interaksi visual dan audio. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kaya.



Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini menunjukkan konsistensi. Fitriyani (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa bahan ajar berbasis multimedia meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam Bahasa Arab. Demikian pula Ramadhani dan Syarifudin (2021) membuktikan bahwa Flip PDF dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan. Penelitian ini juga menguatkan temuan Syahrudin dan Damayanti (2021) yang menyebutkan bahwa Canva adalah alat efektif untuk mendesain media pembelajaran yang visual dan menarik bagi siswa usia dasar.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva dan Flip PDF ini berhasil menciptakan media pembelajaran Bahasa Arab yang inovatif, menarik, dan efektif untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah. Ke depannya, media seperti ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menyisipkan fitur evaluasi daring, integrasi video animasi, atau disesuaikan untuk kebutuhan siswa inklusi.

Pengembangan bahan ajar digital ini juga memperhatikan aspek pedagogis dan psikologis perkembangan siswa MI. Pada tahap desain, materi disusun berdasarkan prinsip *developmentally appropriate practices* (Bredenkamp & Copple, 1997), yang

menekankan pentingnya menyesuaikan konten dan metode penyampaian dengan usia serta karakteristik kognitif peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan kosa kata, struktur kalimat, dan ilustrasi selalu mempertimbangkan tingkat literasi visual dan kemampuan berbahasa anak-anak usia 8–10 tahun.

Media pembelajaran ini secara umum dinilai memiliki materi yang akurat dan bebas dari kesalahan konsep dasar. Kelompok 2, 3, dan 4 menyatakan bahwa konten yang disajikan sudah memenuhi standar kebenaran ilmiah, meskipun Kelompok 6 memberikan penilaian yang kurang jelas dalam aspek ini. Namun demikian, terdapat catatan penting mengenai struktur penyajian materi dimana Kelompok 4 secara khusus merekomendasikan agar penyusunan materi dimulai dari pengenalan huruf dasar terlebih dahulu sebelum melangkah ke pembelajaran kosakata. Hal ini dianggap lebih sesuai dengan tahapan kognitif siswa pemula. Selain itu, meskipun sebagian besar kelompok menilai referensi yang digunakan sudah memadai, Kelompok 6 mencatat bahwa sumber acuan masih perlu dilengkapi untuk mendukung kredibilitas materi pembelajaran.

Dari segi desain pembelajaran, media ini menunjukkan keunggulan dalam hal kesesuaian dengan karakteristik siswa. Kelompok 2 dan 3 secara khusus memuji



kemampuan media ini dalam merangsang berpikir kritis siswa melalui strategi penyampaian yang interaktif. Namun demikian, Kelompok 4 memberikan masukan berharga mengenai penggunaan bahasa yang dinilai masih terlalu tinggi untuk tingkat pemahaman siswa, serta ketidakkonsistenan dalam penyampaian materi. Mereka juga mengkritik bagian pembukaan yang dianggap terlalu panjang dan bertele-tele, sehingga disarankan untuk lebih difokuskan pada konten inti pembelajaran. Masukan-masukan ini menunjukkan bahwa meskipun konsep dasar desain pembelajaran sudah baik, masih diperlukan penyempurnaan dalam hal bahasa dan alur penyajian.

Aspek produksi media, khususnya komponen audio, mendapatkan berbagai tanggapan dari para penilai. Kelompok 2 dan 3 mengakui bahwa kualitas suara secara umum sudah cukup baik dan penyajiannya menarik. Namun, Kelompok 2 mencatat adanya masalah dalam kejelasan pengucapan bahasa Arab, sementara Kelompok 3 secara tegas merekomendasikan penggunaan penutur asli (native speaker) untuk memastikan akurasi pelafalan yang sempurna. Di sisi lain, Kelompok 4 memberikan saran kreatif dengan mengusulkan penambahan instrumen musik pada bagian-bagian lagu untuk meningkatkan daya tarik audio. Dalam hal tampilan visual, Kelompok 3 menyoroti

masalah teknis berupa ukuran font tulisan Arab yang terlalu kecil dan tidak jelas, yang dapat menghambat proses pembelajaran. Perbaikan pada aspek-aspek teknis ini dinilai sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Dalam perspektif praktis penggunaan di lapangan, media ini menunjukkan beberapa keunggulan sekaligus kelemahan. Sebagian besar kelompok menilai bahwa media ini cukup mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa, serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Namun, Kelompok 4 secara khusus menyoroti kelemahan dalam hal kejelasan instruksi pengerjaan latihan, yang dinilai masih membingungkan bagi siswa yang belajar mandiri. Beberapa evaluator juga menyarankan pengembangan lebih lanjut untuk penggunaan individual, mengingat masih adanya kendala dalam pemahaman petunjuk yang diberikan. Secara menyeluruh, media ini menunjukkan potensi yang besar sebagai alat bantu pembelajaran, namun memerlukan penyempurnaan menyeluruh mulai dari aspek teknis produksi, pemilihan bahasa, hingga desain instruksional agar benar-benar dapat memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Dengan perbaikan yang tepat, media ini diharapkan mampu menjadi sarana



pembelajaran yang lebih inklusif, efektif, dan menyenangkan bagi semua pengguna.

Selain hasil observasi langsung dan validasi oleh ahli, efektivitas penggunaan bahan ajar digital ini juga dapat ditinjau dari tiga aspek ranah pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari aspek kognitif, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap kosakata dan struktur dasar Bahasa Arab setelah menggunakan media ini. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam mengenali, mengucapkan, dan menggunakan kosakata yang disajikan dalam bahan ajar secara kontekstual. Dari aspek afektif, antusiasme dan motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang belajar dengan bahan ajar digital dan ingin menggunakannya kembali pada pelajaran berikutnya. Aspek psikomotorik juga mengalami peningkatan, di mana siswa menjadi lebih terampil dalam menggunakan perangkat digital, menavigasi halaman interaktif, serta mengoperasikan fitur audio secara mandiri.

Selanjutnya, pengembangan bahan ajar ini telah secara konsisten mengacu pada Buku KSKK Bahasa Arab sebagai sumber kurikulum utama. Dengan demikian, materi yang disusun tidak hanya inovatif secara bentuk, tetapi juga relevan dan kompatibel dengan struktur pembelajaran yang berlaku di

madrasah. Guru yang terlibat dalam uji coba menyatakan bahwa bahan ajar ini dapat langsung diintegrasikan ke dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tanpa perlu modifikasi besar, karena kompetensi dasar yang dimuat tetap utuh. Hal ini menunjukkan kesiapan bahan ajar digital ini untuk digunakan secara luas di lingkungan madrasah, baik sebagai pendukung utama maupun sebagai pengayaan materi pembelajaran.

Meskipun demikian, implementasi media ini juga menghadapi beberapa hambatan teknis di lapangan. Beberapa sekolah masih memiliki keterbatasan dalam jumlah perangkat digital dan kestabilan koneksi internet, terutama di daerah non-perkotaan. Selain itu, terdapat guru yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak seperti Flip PDF. Menanggapi tantangan tersebut, peneliti menyarankan beberapa solusi praktis, seperti penyediaan versi offline dari bahan ajar digital dalam format .exe atau .pdf interaktif, serta pelatihan teknis singkat bagi guru untuk meningkatkan kemampuan digital mereka. Penggunaan proyektor juga dapat menjadi solusi alternatif jika perangkat individual belum tersedia bagi semua siswa.

Apabila dikembangkan lebih lanjut, bahan ajar ini juga berpotensi untuk disesuaikan dengan kebutuhan siswa



berkebutuhan khusus. Beberapa modifikasi yang dapat dilakukan antara lain adalah memperbesar ukuran huruf Arab, menambahkan narasi instruksi dengan tempo lambat dan jelas, serta menyediakan ilustrasi yang kontras untuk mendukung siswa dengan gangguan penglihatan ringan. Dengan pengembangan yang inklusif, bahan ajar ini akan mampu menjangkau lebih banyak siswa dan memperkuat prinsip keadilan dalam pembelajaran.

Berdasarkan semua temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital Bahasa Arab yang dikembangkan melalui Canva dan Flip PDF tidak hanya memenuhi standar kurikulum, tetapi juga mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 melalui integrasi media visual dan interaktif. Penguatan pada aspek afektif dan psikomotorik menunjukkan bahwa bahan ajar ini tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan bermakna bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Visualisasi Interaktif dan Efektivitas Kognitif

Fitur visual dari Canva memungkinkan guru untuk menampilkan isi materi dengan warna, ikon, dan layout yang menarik. Desain visual tidak sekadar mempercantik tampilan, melainkan menjadi

instrumen utama dalam menyampaikan makna, terutama dalam pembelajaran bahasa asing seperti Bahasa Arab yang membutuhkan asosiasi simbol visual dan bunyi. Dalam konteks ini, prinsip *cognitive load theory* (Sweller, 1988) sangat relevan. Melalui visualisasi yang ringkas dan intuitif, beban kognitif siswa dapat ditekan, sehingga mereka dapat fokus pada substansi pembelajaran tanpa terganggu oleh informasi yang tidak relevan.

Sebagai contoh, ketika siswa mempelajari kata “المدرسة” (sekolah), mereka tidak hanya melihat teks Arabnya, tetapi juga disajikan gambar sekolah, terjemahan, dan pelafalan audio. Hal ini membantu dalam proses asimilasi makna dan mempercepat *retention* dalam memori jangka panjang. Selain itu, karena Flip PDF memungkinkan penyisipan suara, siswa dapat mengulangi audio secara mandiri, yang mendukung pembelajaran berirama (*rhythmic learning*) sebagaimana disarankan oleh teori pembelajaran musikal-verbal (Gardner, 1993).

Visualisasi interaktif tidak hanya mempercantik tampilan, melainkan berfungsi sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam menurunkan beban kognitif siswa. Dalam penelitian (Humairah, 2023) penggunaan media audio visual terbukti meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa



kelas XI secara signifikan. Penggunaan video pembelajaran yang disertai dengan latihan kontekstual membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat kosakata baru, terutama kata sifat yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan perlakuan selama empat kali pertemuan, hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata yang signifikan, di mana nilai t -hitung (2.328) lebih besar daripada t -tabel (0.684). Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mempermudah siswa dalam menyerap informasi linguistik secara lebih efektif melalui integrasi visual dan audio secara bersamaan. Dengan demikian, media interaktif audio visual sangat bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar, karena mampu mengaitkan simbol bunyi dengan representasi visual secara konkret dan intuitif

Berdasarkan hasil analisis statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva dan Flip PDF tidak hanya diterima secara positif oleh siswa dan guru, tetapi juga terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI. Peningkatan ini mencakup kemampuan kognitif dalam mengenali dan memahami kosakata Bahasa Arab, yang tercermin dalam

skor pasca-pembelajaran yang lebih tinggi secara signifikan pada kelompok eksperimen.

Temuan ini sejalan dengan hasil observasi lapangan yang menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, secara kuantitatif dan kualitatif, media pembelajaran yang dikembangkan berhasil mencapai tujuannya sebagai alat bantu belajar yang efektif, menyenangkan, dan relevan untuk generasi digital.

Analisis Hasil Validasi dan Uji Coba Lapangan

Validasi dilakukan oleh dua pakar, yakni satu dari bidang Pendidikan Bahasa Arab dan satu lagi dari bidang Teknologi Pendidikan. Kriteria penilaian mencakup: (1) kesesuaian isi materi dengan kurikulum KSKK, (2) akurasi bahasa Arab, (3) desain visual dan estetika, (4) navigasi antarmuka, dan (5) kelayakan pedagogis. Berdasarkan skala Likert 1–4, validasi isi memperoleh nilai rata-rata 3,8, sedangkan validasi media memperoleh skor 3,7, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat layak". Beberapa catatan dari para ahli antara lain: penyesuaian warna teks agar kontras dengan latar belakang serta penggantian ilustrasi agar lebih kontekstual dengan realitas kehidupan siswa MI di Indonesia.



Uji coba terbatas dilakukan terhadap 30 siswa dari kelas I MI dengan melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar digital dan kelompok kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional. Berdasarkan hasil uji normalitas (Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk), diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$ untuk sebagian besar kelompok, yang menunjukkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal. Uji homogenitas (Levene's Test) juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,919 ($> 0,05$), yang berarti varians antar kelompok homogen.

Selanjutnya, uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar **0,000**, dengan selisih rata-rata nilai antara kelompok eksperimen dan kontrol sebesar **22 poin**, yang secara statistik signifikan ($t = -25,428$; $p < 0,05$). Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan bahan ajar digital dengan kelompok yang menggunakan media konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media berbasis Canva dan Flip PDF efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata dan struktur dasar Bahasa Arab.

Respon siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi: mayoritas siswa menyatakan lebih senang belajar

menggunakan media digital karena adanya fitur gambar interaktif dan audio pelafalan yang memudahkan pemahaman dan pelafalan kosa kata Arab. Guru pun memberikan tanggapan positif terhadap kepraktisan dan efektivitas media ini dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis multisensori. Dengan demikian, bahan ajar digital yang dikembangkan tidak hanya valid dan layak secara isi dan media, tetapi juga terbukti efektif secara empiris dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Tests of Normality

Tests of Normality							
kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	1	.105	15	.200*	.982	15	.983
	2	.107	15	.200*	.960	15	.697
	3	.141	15	.200*	.977	15	.948
	4	.230	15	.032	.917	15	.175
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variance

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	.165	3	56	.919
	Based on Median	.123	3	56	.946
	Based on Median and with adjusted df	.123	354.303		.946
	Based on trimmed mean	.162	3	56	.921



Tabel 5. Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil belajar	Equal variances assumed	304	.586	-25.428	28	.000	-22.000	.865	-23.772	-20.228
	Equal variances not assumed			-25.428	27.254	.000	-22.000	.865	-23.774	-20.226

Hasil validasi yang menunjukkan nilai rata-rata di atas 3,7 dari skala 4 selaras dengan hasil penelitian (Yunita, 2024) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk siswa kelas IV SD. Dalam penelitiannya, media yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan dari ahli sebesar 93% dan respon peserta didik sebesar 97%, yang keduanya dikategorikan sebagai “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik, terutama yang memanfaatkan unsur interaktif dan visual yang menarik, mampu meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa secara signifikan.

Keselarasan ini juga diperkuat oleh hasil uji coba terbatas dalam penelitian ini yang dilakukan di kelas I MI Darul Qur'an

Al-Anwariyah Tulehu, Maluku Tengah. Berdasarkan analisis statistik, data hasil belajar siswa menunjukkan distribusi normal (nilai signifikansi uji normalitas $> 0,05$), varians yang homogen (nilai signifikansi Levene's Test sebesar $0,919 > 0,05$), serta perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol (nilai signifikansi uji t sebesar $0,000 < 0,05$). Rata-rata selisih skor antara kedua kelompok mencapai 22 poin, dengan skor lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan media digital.

Dengan demikian, meskipun uji coba dalam penelitian ini masih bersifat terbatas, baik dari segi jumlah peserta maupun ruang lingkup wilayah, hasilnya memberikan indikasi kuat bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan berdaya guna tinggi dan terbukti efektif secara empiris. Oleh karena



itu, media ini memiliki potensi besar untuk diterapkan lebih luas di berbagai madrasah atau sekolah dasar, terutama jika disertai dengan pelatihan teknis bagi guru serta dukungan infrastruktur digital yang memadai.

Diskusi dan Analisis Komparatif

Keunggulan utama dari bahan ajar ini terletak pada kombinasi antara desain menarik, konten tematik, dan fitur interaktif. Secara didaktik, media ini mampu memfasilitasi gaya belajar yang beragam, termasuk visual, auditori, dan kinestetik. Keberadaan audio membantu siswa auditori, gambar dan tata letak mendukung siswa visual, sedangkan fungsi klik dan navigasi sederhana mendukung siswa yang cenderung aktif dan ingin mengeksplorasi. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menguatkan temuan dari Qomaruddin & Mujib (2021), yang menyatakan bahwa bahan ajar digital meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Arab siswa MI secara signifikan. Demikian pula, Isnaini (2022) menyebutkan bahwa Flip PDF efektif sebagai media digital untuk memperkuat motivasi belajar dalam mata pelajaran PAI dan Bahasa Arab karena menawarkan fleksibilitas dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini menambahkan bukti empiris baru dengan menekankan keterpaduan antara konten

kurikulum nasional (Buku KSKK) dan teknologi visual-interaktif yang tepat guna. Lebih jauh, keberhasilan integrasi Canva dan Flip PDF dalam penelitian ini juga menunjukkan potensi besar bagi guru-guru MI untuk secara mandiri mengembangkan bahan ajar serupa, terutama di sekolah yang belum memiliki fasilitas digital canggih. Dengan pelatihan singkat, guru dapat membuat bahan ajar dengan tampilan profesional dan fungsi interaktif tanpa memerlukan keahlian pemrograman atau desain grafis tingkat lanjut.

Meskipun Canva dan Flip PDF memberikan pengalaman belajar yang menarik, beberapa keterbatasan teknis juga perlu dicermati. Penggunaan Flip PDF dalam kondisi jaringan tidak stabil sering mengalami *lag* pada fitur audio dan efek halaman. Selain itu, beberapa guru melaporkan kendala dalam proses pembaruan konten karena terbatasnya akses ke lisensi premium *platform* desain. Aspek keberlanjutan (*sustainability*) dalam penggunaan media digital juga menjadi perhatian, terutama di madrasah yang belum memiliki infrastruktur TIK memadai. Menurut survei Kemenag (2022), hanya 62% madrasah di Indonesia yang memiliki akses reguler terhadap perangkat dan internet untuk siswa. (Umam et al., 2025) Oleh karena itu, meskipun media ini terbukti efektif dalam



skala terbatas, keberlanjutannya sangat tergantung pada dukungan kebijakan, pelatihan guru, dan peran aktif orang tua dalam pembelajaran di rumah.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan bahan ajar digital Bahasa Arab berbasis Buku KSKK yang dikembangkan dengan aplikasi Canva dan dikonversi secara interaktif melalui Flip PDF. Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan tergolong sangat layak, baik dari segi kesesuaian isi dengan kurikulum, relevansi tema, maupun aspek media seperti desain, navigasi, dan interaktivitas. Uji coba terbatas juga memperlihatkan adanya peningkatan minat, keterlibatan, serta hasil belajar siswa, yang didukung oleh penggunaan fitur visual dan audio interaktif sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik dan sesuai dengan prinsip pembelajaran multi-indra.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, uji coba hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah siswa yang relatif terbatas, sehingga generalisasi hasil masih perlu diuji pada konteks yang lebih luas. Kedua, pengembangan media masih terbatas pada integrasi fitur visual dan audio, sementara aspek interaktivitas berbasis game edukatif

atau integrasi dengan Learning Management System (LMS) belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, faktor teknis seperti kebutuhan perangkat yang memadai dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media juga menjadi tantangan yang perlu diperhatikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adibah, Qolbiyyah, S., & Yuhana Agustin, F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas V Di Mi Bustanul Ulum Badas Sumobito Jombang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtp)*, 2(2), 538–544.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th Ed.). Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice In Early Childhood Programs*. Dc: Naeyc.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar*. Erlangga.
- Dick, Walter, L. C., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design Of Instruction* (6th Ed.). Allyn And Bacon.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory In Practice*. Basic Books.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media And Technologies For Learning*. Merrill Prentice Hall.
- Huda, N., Al Fariz, T. Z., & Handayani, E. U. (2021). Pengembangan E-Book Bahasa Arab Dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Siswa Kelas Xi Keagamaan Man 1 Sleman. *Ijaz Arabi Journal Of Arabic Learning*, 4(3), 765–



778.
<https://doi.org/10.18860/Ijazarabi.V4i3.12101>
- Humairah. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas Xi Madrasah Aliyah Biharul Ulum Ma'arif Lero Kabupaten Pinrang*.
- Kabalmay, T., Azzahro, V. S., Habib, I., & Rahmanudin, I. (2025). Analisa Kurikulum Bahasa Arab Kelas Viii Di Pondok Pesantren Darul Quran Al-Anwariah Tulehu. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 913–924.
- Kabalmay, T., Muhaiban, & Khasiyitullah, Z. (2025). *Analysis Of Arabic Textbook For Grade X Of Ismuba Curriculum (2017) In The Perspective Of Rushdi Ahmad Thu ' Aimah*. 8(1), 99–121.
<https://doi.org/10.26555/Insyirah.V8i1.13181>
- Madrasah, K. A. R. D. K. (2020). *Kementerian Agama Ri*.
- Moore, M. G. (1997). Theory Of Transactional Distance. *Distance Education*, 2(351), 22–38.
<http://www.uni-oldenburg.de/zef/cde/support/reading/moore93.pdf>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Paivio, A. (1991). *Dual Coding Theory. " In Dual Coding Theory And Education*. Oise Press.
- Prensky, M. (2021). Digital Natives, Digital Immigrants. *Archives Of Design Research*, 9(5), 1-.
<https://doi.org/10.15187/Adr.2020.02.33.1.17>
- Ruslana, W. G., Surawan, & Rohmah, C. D. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Sebagai Media Bahan Pembelajaran Pada Remaja Sma Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 5(4), 6197–6202.
- Setyorini, E., Sukarmin, & Harlita. (2024). Efektivitas Penggunaan Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sma / Smk : Tinjauan Literatur. *Proceeding Biology Education Conference*, 21, 129–135.
- Siregar, A., Khairani, A., Khairiyah, A., & Nanda, K. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Sd It Al-Hijrah Terhadap Pelajaran Bahasa Arab Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp)*, 01(03), 190.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational Psychology: Theory And Practice*. Pearson Education.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects On Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
[https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7)
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning For Life In Our Times*. Jossey-Bass.
- Umam, K., Isnaini, F. L., Rohmah, L., & Maulana, A. (2025). *Penerapan Media Audio , Visual , Dan Multimedia Untuk Peningkatan Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa*. 7(1), 230–241.
- Yunita, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Di Sdn Sempusari 2*.