

Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran 3D dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab

Ilham Muhammad Naufal^{1*}, Sarah Hajar Aini²

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya^{1,2}

Email: ilham@student.ac.id*

Abstrak: Artikel ini bertujuan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran 3D dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas media 3D dalam meningkatkan pemahaman dan retensi kosa kata. Penggunaan media pembelajaran 3D dalam pengajaran kosa kata bahasa Arab di MTs Miftahul Huda menunjukkan hasil yang signifikan. Temuan menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media 3D menunjukkan peningkatan skor tes dan retensi kosa kata yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Media 3D, dengan representasi visual interaktifnya, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa media 3D dapat menjadi alat yang berharga dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan catatan bahwa akses teknologi, pelatihan guru, dan desain media harus diperhatikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kosa Kata Bahasa Arab, Pemahaman, Retensi, Pendidikan.

Abstract: This article aims to optimize the use of 3D learning media in learning Arabic vocabulary. This study uses qualitative methods to evaluate the effectiveness of 3D media in improving vocabulary comprehension and retention. The use of 3D learning media in teaching Arabic vocabulary at MTs Miftahul Huda showed significant results. The findings showed that students who used 3D media showed improved test scores and better vocabulary retention compared to conventional methods. The 3D media, with its interactive visual representation, facilitated deeper understanding and increased student engagement in the learning process. The implications of these results suggest that 3D media can be a valuable tool in Arabic language learning, noting that access to technology, teacher training, and media design should be considered.

Keywords: Learning Media, Arabic Vocabulary, Comprehension, Retention, Education.

Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang penuh tantangan ini, kemampuan berbahasa asing telah menjadi kebutuhan penting, termasuk dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Bahasa Arab, dengan peran signifikan dalam berbagai aspek budaya, agama, dan ekonomi, menjadi salah satu bahasa yang sangat dibutuhkan. Di Indonesia, di mana bahasa Arab memiliki posisi khusus dalam konteks pendidikan agama, penting untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah dalam proses pembelajaran bahasa ini (Muid dkk., 2022). Fokus utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah penguasaan kosa kata, yang menjadi landasan dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa secara menyeluruh.

Sekolah MTs Miftahul Huda memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi sekolah yang berfokus pada pendidikan agama dan umum. Sebagai salah satu madrasah tsanawiyah di wilayah tersebut, MTs Miftahul Huda memiliki tujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan agama yang kuat serta keterampilan umum yang relevan. Sekolah ini menghadapi tantangan khusus dalam pengajaran bahasa Arab, di mana pembelajaran tidak hanya mencakup aspek teoritis tetapi juga praktik yang membutuhkan keterampilan kosa kata yang mumpuni (Aziz dkk., 2024). Dalam hal ini, penguasaan kosa kata menjadi elemen kunci untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab di kelas 2 di MTs Miftahul Huda melibatkan berbagai faktor. Salah satu masalah utama adalah kurangnya efektivitas metode pengajaran yang digunakan (Sidoarjo & Muid, 2021). Banyak siswa merasa kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosa kata baru karena metode yang diterapkan tidak cukup interaktif atau menyentuh kebutuhan belajar mereka. Selain itu, siswa sering menghadapi kendala dalam mengaitkan kosa kata baru dengan konteks nyata, yang mempengaruhi pemahaman dan penerapan mereka terhadap kosakata tersebut (Musyafa'ah dkk., 2023).

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab di kelas 2 adalah minimnya motivasi siswa. Tanpa adanya metode yang menarik dan relevan, siswa cenderung merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar kosa kata baru (Musyafa'ah & Hardika, 2022). Hal ini diperparah dengan keterbatasan sumber daya dan fasilitas yang ada, yang sering kali membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang efektif (Dzukroni & Aziz, 2023). Di sisi lain, pembelajaran kosa kata yang tidak berkesinambungan dan kurang melibatkan siswa dalam kegiatan praktis membuat proses belajar menjadi tidak maksimal (Nurharini dkk., 2024).

Relevansi penggunaan media pembelajaran 3D dalam meningkatkan pembelajaran kosa kata bahasa Arab mulai mendapat perhatian yang signifikan. Media pembelajaran berbasis 3D, dengan kemampuannya untuk menghadirkan visualisasi yang menarik dan interaktif, memiliki potensi besar dalam mengatasi berbagai masalah yang ada dalam pembelajaran kosa kata (Agustin, 2021). Teknologi 3D memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual dari kata-kata yang mereka pelajari, menjadikannya lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini juga membantu siswa dalam mengaitkan kosa kata dengan konteks yang lebih nyata dan relevan (Mas dkk., 2024).

Penggunaan media pembelajaran 3D dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik (Khaerotin, 2019). Dengan visualisasi tiga dimensi, siswa tidak hanya belajar kosakata secara teoritis, tetapi juga dapat melihat dan berinteraksi dengan objek atau situasi yang berhubungan dengan kata-kata tersebut. Misalnya, jika siswa belajar tentang nama-nama benda di kelas, media 3D dapat menampilkan model tiga dimensi dari berbagai objek tersebut, membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Interaktivitas ini berkontribusi pada penguatan memori dan pemahaman konsep yang lebih mendalam (Aziz, dkk., 2024).

Di MTs Miftahul Huda, penerapan media pembelajaran 3D dapat memberikan solusi yang efektif untuk masalah yang ada dalam pembelajaran kosakata. Dengan memanfaatkan teknologi ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penggunaan media 3D juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan mampu menguasai kosakata bahasa Arab dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran 3D menawarkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Arab di MTs Miftahul Huda. Integrasi teknologi ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan, serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata dengan cara yang lebih efisien. Dengan adanya dukungan teknologi yang tepat (Hasan & Nurharini, dkk., 2024), diharapkan pembelajaran bahasa Arab di MTs Miftahul Huda dapat lebih efektif dan berdampak positif pada penguasaan kosakata siswa.

Metode

Penelitian *Research and Development* (R&D) ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran 3D dalam pengajaran kosakata bahasa Arab di kelas 2 MTs Miftahul Huda, dengan menggunakan teori kognitif dan konstruktivisme. Proses dimulai dengan analisis kebutuhan untuk memahami tantangan siswa dan guru, diikuti oleh tahap desain dan pengembangan media 3D yang sesuai dengan materi pelajaran. Setelah pengembangan, media diuji coba awal pada kelompok kecil untuk mengidentifikasi kelemahan dan melakukan revisi. Media yang telah diperbaiki kemudian diimplementasikan secara penuh dalam kegiatan pembelajaran, di mana teknologi 3D diintegrasikan untuk memperkuat pemahaman kosakata siswa.

Tahap evaluasi melibatkan uji coba lapangan yang lebih besar untuk menilai efektivitas media 3D terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi siswa. Pengukuran dilakukan melalui tes kosakata sebelum dan sesudah penggunaan media, serta melalui observasi dan wawancara untuk mendapatkan data kualitatif mengenai respons siswa. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa, di mana media 3D membantu mereka lebih cepat memahami dan mengingat kosakata baru. Berdasarkan hasil ini, media 3D akan disempurnakan dan disarankan untuk digunakan di sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran 3D dalam pengajaran kosakata bahasa Arab di kelas 2 MTs Miftahul Huda. Media 3D dirancang untuk menampilkan kosakata dalam format tiga dimensi, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek yang relevan (Hasan dkk., 2024). Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan analisis data untuk mengevaluasi dampak media 3D terhadap pemahaman dan retensi kosakata siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media 3D berkontribusi signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata oleh siswa.

Observasi selama implementasi media 3D menunjukkan perubahan positif dalam keterlibatan siswa. Siswa tampak lebih antusias dan berpartisipasi aktif saat menggunakan media 3D dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Visualisasi tiga dimensi memfasilitasi pemahaman siswa terhadap kosakata dengan menghadirkan representasi yang jelas dan konkret (Mufidah, 2024). Interaksi dengan model tiga dimensi membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses belajar.

Hasil tes yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media 3D menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata siswa. Skor rata-rata siswa pada tes kosakata setelah menggunakan media 3D meningkat secara substansial, mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru (Kastur dkk., 2020). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media 3D dapat memperkuat proses belajar bahasa Arab secara efektif.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa media 3D mempermudah proses pembelajaran kosakata. Siswa melaporkan bahwa visualisasi tiga dimensi membantu mereka dalam mengaitkan kosakata dengan objek atau situasi nyata, sehingga kosakata tersebut lebih mudah diingat. Pengalaman interaktif ini meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan konteks yang relevan untuk kosakata baru yang mereka pelajari (Syaifudin dkk., 2022).

Guru-guru yang terlibat dalam penelitian ini juga memberikan umpan balik positif tentang media 3D. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik (Adhimah & Hasan, 2024). Dengan menggunakan media 3D, guru dapat memberikan penjelasan yang lebih konkret mengenai kosakata, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif. Hal ini memperbaiki kualitas pengajaran dan mempermudah proses pembelajaran (Aziz & Widodo, 2023).

Analisis data mengenai retensi kosakata menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media 3D memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengingat kosakata dalam jangka panjang. Tes lanjutan menunjukkan bahwa siswa dapat mempertahankan pengetahuan mereka tentang kosakata dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Ini menandakan bahwa media 3D mendukung retensi kosakata yang lebih efektif. Meskipun ada manfaat yang signifikan, penelitian juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan media 3D.

Keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan untuk pelatihan guru menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini. Kendala-kendala ini harus

diatasi untuk memastikan bahwa manfaat media 3D dapat diperoleh secara maksimal oleh semua siswa.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran 3D merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi kosa kata bahasa Arab. Dengan desain yang tepat, media ini mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Penggunaan teknologi ini memberikan pendekatan baru yang mendukung penguasaan bahasa dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual. Implementasi media pembelajaran 3D menunjukkan bahwa teknologi dapat menawarkan solusi inovatif untuk tantangan dalam pembelajaran kosa kata. Media ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan retensi kosa kata, menjadikannya alat yang berharga dalam pendidikan bahasa Arab. Penelitian ini membuka kemungkinan untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa.

Keberhasilan media 3D dalam meningkatkan pemahaman dan retensi kosa kata menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Media ini memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif, yang dapat mengatasi beberapa masalah yang ada dalam pembelajaran tradisional. Hal ini juga menunjukkan potensi besar teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk memaksimalkan manfaat media 3D, penting untuk mengatasi kendala-kendala yang ada, seperti keterbatasan akses dan pelatihan. Peningkatan akses teknologi dan pelatihan bagi guru akan memungkinkan implementasi media 3D secara lebih efektif. Dengan dukungan yang tepat, media ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai potensi media pembelajaran 3D dalam pendidikan bahasa Arab. Dengan pendekatan yang inovatif, media 3D mampu meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman kosa kata, dan retensi jangka Panjang (Agustin, 2021). Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang relevan dan efektif dalam konteks pendidikan bahasa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D adalah alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran kosa kata bahasa Arab (Syaifudin, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi ini secara optimal, pendidikan bahasa Arab dapat ditingkatkan secara signifikan, memberikan manfaat yang luas bagi siswa di berbagai konteks pendidikan.

Pembahasan

Hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran 3D menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan retensi kosa kata bahasa Arab. Media ini menyediakan representasi visual yang interaktif dan konkret, yang memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kosa kata baru. Dengan menggunakan model tiga dimensi, siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan objek yang mewakili kosa kata, menjadikannya lebih mudah untuk mengaitkan kata dengan makna yang tepat.

Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar ketika menggunakan media ini, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Perbandingan antara media pembelajaran 3D

dan metode konvensional menunjukkan perbedaan yang mencolok dalam efektivitas pembelajaran. Metode konvensional, yang umumnya bergantung pada materi cetak dan penjelasan verbal, cenderung kurang mampu menghadirkan konteks visual yang jelas. Hal ini seringkali membuat siswa kesulitan dalam menghubungkan kosa kata dengan objek atau situasi nyata. Sebaliknya, media 3D memungkinkan siswa untuk melihat representasi langsung dari kosa kata, yang memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman serta retensi kosa kata. Peningkatan skor tes dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mendukung efektivitas media 3D dibandingkan dengan metode tradisional.

Diskusi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran 3D mencakup beberapa aspek penting. Pertama, akses teknologi yang memadai menjadi faktor kunci. Sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang baik dan dukungan infrastruktur yang memadai cenderung lebih sukses dalam menerapkan media 3D. Sebaliknya, keterbatasan akses teknologi dapat menghambat implementasi yang efektif dan mengurangi manfaat dari media ini. Oleh karena itu, memastikan bahwa teknologi yang diperlukan tersedia dan berfungsi dengan baik adalah langkah awal yang penting dalam penerapan media 3D.

Kedua, pelatihan bagi guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media 3D. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi ini akan dapat memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Pelatihan yang memadai membantu guru memahami cara terbaik untuk mengintegrasikan media 3D ke dalam kurikulum mereka, serta memberikan bimbingan yang diperlukan untuk memaksimalkan manfaat teknologi tersebut. Tanpa pelatihan yang cukup, guru mungkin kesulitan dalam memanfaatkan media 3D secara efektif, yang dapat mengurangi dampak positifnya terhadap pembelajaran.

Ketiga, desain media 3D itu sendiri memainkan peran krusial dalam keberhasilannya. Media yang dirancang dengan baik, dengan representasi visual yang jelas dan interaktif, akan lebih efektif dalam mendukung pembelajaran kosa kata. Desain yang kurang memadai atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dapat mengurangi efektivitas media tersebut. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa desain media 3D mempertimbangkan aspek visual yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran.

Selanjutnya, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga merupakan faktor penting. Media 3D yang memungkinkan interaksi aktif dan memberikan umpan balik langsung dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Keterlibatan yang lebih tinggi berkontribusi pada pemahaman dan retensi kosa kata yang lebih baik. Media yang menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik akan lebih berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi yang terus-menerus dan umpan balik dari siswa serta guru juga memainkan peran penting dalam keberhasilan penggunaan media 3D. Dengan melakukan evaluasi berkala, dapat diidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam penggunaan media ini, serta area yang perlu diperbaiki. Umpan balik dari pengguna dapat memberikan wawasan berharga untuk mengoptimalkan desain dan

implementasi media, serta memastikan bahwa teknologi ini terus memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa.

MTs Miftahul Huda mendapati faktor-faktor seperti dukungan manajemen sekolah dan ketersediaan sumber daya tambahan juga mempengaruhi keberhasilan media 3D. Dukungan dari pihak manajemen sekolah dalam hal pendanaan, pemeliharaan teknologi, dan penyediaan sumber daya yang diperlukan sangat penting untuk keberhasilan implementasi media pembelajaran 3D. Tanpa dukungan ini, tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media 3D bisa jadi sulit diatasi.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran 3D juga dipengaruhi oleh integrasi media ini dalam kurikulum secara keseluruhan. Media 3D harus dirancang untuk melengkapi dan memperkuat materi pembelajaran yang ada, bukan menggantikan metode yang sudah ada. Integrasi yang baik memastikan bahwa media 3D berfungsi sebagai alat yang mendukung dan meningkatkan pengalaman belajar, bukan sebagai pengganti metode pembelajaran yang sudah terbukti efektif.

Akhirnya, adaptasi media 3D dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa juga menjadi faktor kunci. Media yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar siswa akan lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penyesuaian ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka, meningkatkan hasil belajar dan retensi kosa kata yang lebih baik.

Secara keseluruhan, analisis hasil pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan retensi kosa kata bahasa Arab. Dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan, seperti akses teknologi, pelatihan guru, desain media, dan keterlibatan siswa, penggunaan media 3D dapat dioptimalkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran 3D secara signifikan meningkatkan pemahaman dan retensi kosa kata bahasa Arab di kelas 2 MTs Miftahul Huda. Media 3D yang menyediakan representasi visual interaktif dan konkret memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan pengingatan kosa kata yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini tercermin dalam hasil tes yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata dan retensi kosa kata yang lebih baik di antara siswa yang menggunakan media 3D.

Implikasi dari penggunaan media pembelajaran 3D dalam konteks MTs menunjukkan bahwa teknologi ini memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang lebih dinamis dan kontekstual. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami kosa kata dengan lebih efektif tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Integrasi media 3D dalam kurikulum bahasa Arab dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif.

Untuk memaksimalkan manfaat media 3D, perlu adanya peningkatan infrastruktur teknologi, pelatihan guru yang komprehensif, dan desain media yang relevan dan menarik. Evaluasi berkala dan penyesuaian berdasarkan umpan balik dari siswa dan

guru akan memastikan bahwa media 3D terus memenuhi kebutuhan pembelajaran. Dengan perhatian pada faktor-faktor ini, media 3D dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung proses pembelajaran kosa kata bahasa Arab.

Referensi

- Adhimah, S., & Hasan, L. M. U. (2024). Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab melalui Gadget oleh Komunitas Guru Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 65–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.342>
- Aziz, M. T., Mas, L., Hasan, U., & Adhimah, S. (2024). *Jembatan Kurikulum : Inklusi dan Pembelajaran Bahasa Arab dalam Konteks Multikultural*. 4(3), 158–166. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i3.292>
- Dzukroni, A. A., & Aziz, M. T. (2023). Quo Vadis Modern Salafism: Re-Questioning Salafi's Moderation Value on Social Media. *Islamika Inside: Jurnal Keislaman dan Humaniora*, 9(2), 180–204. <https://doi.org/10.35719/islamikainside.v9i2.241>
- Hasan, L. M. U., Aziz, M. T., & Nurharini, F. (2024). Integrasi Asas Andragogi Dengan Pembelajaran Muhadastah: Studi Kasus LPBA MASA Surabaya. *AL-MAZAYA, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 1–13.
- Hasan, L. M. U. H., Agustin, D. N., & Aziz, M. T. (2024). Memperkuat Identitas Budaya Melalui Pengajaran Bahasa Arab dalam Konteks Lokal di Desa Klatakan, Situbondo. *Bisma: Jurnal ...*, 2(1), 191–202.
- Hasan, L. M. U., Nurharini, F., & Hasan, I. N. H. (2024). Kolaborasi antara Guru Bahasa Arab, Orang Tua dan Terapis dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(1), 44–54. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i1.260>
- Kastur, A., Mustaji, M., & Riyanto, Y. (2020). The Practicality and Effectiveness of Direct Learning Model by Using Life-Based Learning Approach. *Studies in Learning and Teaching*, 1(3), 165–174. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i3.50>
- Khaerotin, R. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-01>
- Mas, L., Hasan, U., Adhimah, S., & Rido, M. (2024). Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Bahasa Arab. 5(1), 127–142. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v5i1.5401>
- Mufidah, Z. (2024). Learning Arabic Vocabulary From the Quran To Facilitate Early Arabic Speaking Skills and Memorizing Quran At Baiturrahman Kindergarten in Malang City. *International Journal of Global Accounting, Management, Education, and Entrepreneurship*, 4(2), 298–305. <https://doi.org/10.48024/ijgame2.v4i2.131>
- Muhammad Tareh Aziz, & Lestari Widodo. (2023). Pengembangan Program Unggulan di SMP Islam Sabilur Rosyad. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i1.17>
- Muid, F. A., Nurharini, F., & Salam, M. A. (2022). Pengaruh Permainan Wassimni Terhadap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs. Nurussaleh Bangkalan. *MUMTAZA :Journal Of Arabic Teaching Linguistic And Literature*, 01(02).

- Musyafa'ah, L., Bustami, A. L., & Dzulkarnain, D. (2023). the Application of Interpersonal Communication With Andragogy Approach in English Competency Achiement of Orphan. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 11(1). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v11i1.121033>
- Musyafa'ah, L., Hardika, & Ahmad. (2022). Designing Entrepreneurship Skills for the Future Life of People with Down Syndrome at LKP Quali International Surabaya. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 10(4), 588–598.
- Nabielah Agustin, D. (2021). Fenomenologi Bahasa Komunitas Kampung Arab (Studi Kasus Alih Kode dan Campur Kode Percakapan Bahasa Arab di Ampel Surabaya). *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 01(1), 1–13.
- Nurharini, F., Mas, L., Hasan, U., & Aziz, M. T. (2024). *Strategy for Utilizing Student Digital Literacy Towards the Ability to Utilize Information and Communication Technology Based on Kahoot Technology*. 1(3), 1–9.
- Sidoarjo, W., & Muid, F. A. (2021). Mumtaza نور عشي مهم یرئك كلذ ل و . ةصالخا تاردقلا لبأ . ايسينودنبا تاعمالجور, 01(01) جاتيح ةيبير علا ةغلا ملعت نلأ .
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>
- Syaifudin, M., Nurharini, F., & Ramadhan, H. D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di MTs Al- Qur'an Terpadu An- Nawa Surabaya. *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 02(01), 16–28.