

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KUBUS*  
*INTERAKTIF* DALAM MENERJEMAHKAN  
KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS VII MTS  
RIFA'YAH KESESI**

**SKRIPSI**

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**IKVY L'IKMALIL CHILMY**

**NIM: 20222033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *KUBUS*  
*INTERAKTIF* DALAM MENERJEMAHKAN  
KOSAKATA BAHASA ARAB KELAS VII MTS  
RIFA'YAH KESESI**

**SKRIPSI**

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**IKVY LP'IKMALIL CHILMY**

**NIM: 20222033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2026**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ikvy Li'ikmalil Chilmy

NIM : 20222033

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Kubus Interaktif* dalam Menerjemahkan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 27 Februari 2026

Yang Menyatakan



Ikvy Li'ikmalil Chilmy

NIM. 20222033

## NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

di Pekalongan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan penelitian, bimbingan, dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Ikvy Li'ikmalil Chilmy

NIM : 20222033

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Kubus Interaktif* dalam Menerjemahkan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 27 Februari 2026

Pembimbing,



**Moh. Nurul Huda, M.Pd.I.**

NIP. 19871102 202321 1 018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan  
Website : [ftik.uingusdur.ac.id](http://ftik.uingusdur.ac.id) Email : [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah saudara/i:

Nama : Ikvy Li'ikmalil Chilmy  
NIM : 20222033  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Kubus Interaktif*  
dalam Menerjemahkan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII  
MTs Rifa'iyah Kesesi

telah diajukan dalam sidang munaqasyah pada hari Rabu, tanggal 11 Maret 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Peguji

Penguji I

**Dr. Ahmad Taufiq, M.Pd.I**

NIP. 19860306 201903 1 003

Penguji II

**Faliqul Isbah, M.Pd**

NIP. 19870605 202012 1 015

Pekalongan,

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Prof. Dr. Muhsin, M.Ag**

NIP. 19700706 199803 1 001

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN**  
**KEPUTUSAN BERSAMA**  
**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 Tahun 1987  
Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

**A. Konsonan**

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te

ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḏ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef

ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a

ـَ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـِي...	Fathah dan ya	ai	a dan u
ـِو...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

## C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أ...إ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...إ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-attfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

#### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

#### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

### G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

### H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah.

Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim

dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ      Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/  
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا      Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ      Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ      Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

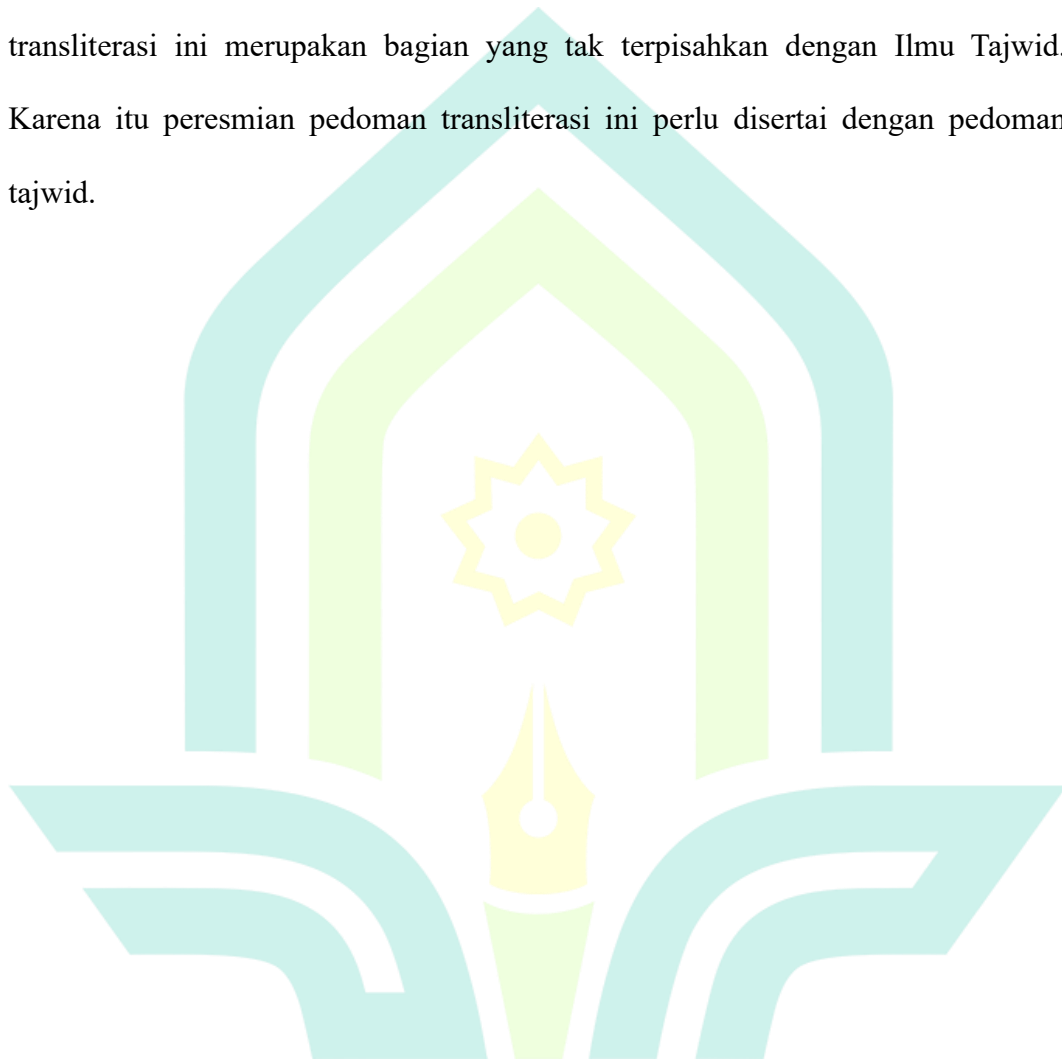
Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ                      Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلّٰهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا                      Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

*“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.”*

**(QS. An-Najm: 39)**

### PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. dan atas dukungan dari orang-orang tercinta akhirnya dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak dan Ibu. Terima kasih atas doa-doa tulus yang tidak pernah putus disetiap sujud, kasih sayang yang tidak terbatas, serta pengorbanan luar biasa baik secara moril maupun materil. Skripsi ini adalah kado kecil atas kesabaran kalian dalam membesarkan dan mendidik penulis hingga sampai di titik ini. Besar harapan penulis semoga Bapak dan Ibu selalu sehat, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih di masa yang akan datang. Terimakasih untuk semua hal apapun itu.
2. Adik penulis sendiri yang sudah memotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, baik dalam

bidang akademik maupun non-akademik, serta berusaha menjadi panutannya di masa yang akan datang kelak.

3. Bapak Moh. Nurul Huda, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmu, waktu, dan bimbingan dengan penuh kesabaran. Terima kasih telah memberikan arahan yang sangat berharga sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.
4. Teman-teman Seperjuangan, yaitu Filma Azhari, Rizki Indah Minnah Ali, dan Faris Rihhadatul Shihah yang selalu hadir memberikan dukungan, tawa, dan semangat di masa-masa sulit. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan yang penuh warna dan selalu menguatkan satu sama lain hingga kita bisa melangkah bersama menuju masa depan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama masa studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Semoga ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.
6. Almamater Tercinta, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, tempat peneliti menimba ilmu, menempa diri, dan membentuk pola pikir yang moderat serta religius. Bangga menjadi bagian dari keluarga besar UIN Gus Dur.

## ABSTRAK

Ikvy Li'ikmalil Chilmy, (Nim: 20222033) 2026. Pengembangan Media Pembelajaran *Kubus Interaktif* dalam Menerjemahkan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi. Skripsi Program Studi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Moh. Nurul Huda, M.Pd.I.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Kubus Interaktif*, Kosakata, Bahasa Arab.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan kemampuan bahasa Arab antara siswa lulusan SD dan MI di kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi, yang menyebabkan penguasaan kosakata (*mufradat*) menjadi tidak merata. Strategi pengajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan media *flashcard* yang terbatas tanpa visualisasi menarik membuat siswa kesulitan mengingat dan menerjemahkan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan mandiri untuk mengatasi heterogenitas tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran *Kubus Interaktif* yang valid dan praktis serta mengetahui kelayakannya dalam membantu menerjemahkan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi dengan fokus materi pada tema fasilitas sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Kubus Interaktif* memperoleh skor validasi sebesar 100% dari ahli materi dan ahli media dengan kategori "Sangat Layak". Hasil uji coba lapangan menunjukkan tingkat praktisitas sebesar 85,41%, yang menandakan media ini sangat ramah pengguna. Temuan penelitian membuktikan bahwa integrasi teknologi *QR Code* pada media fisik mampu mempercepat proses pengingatan dan verifikasi arti kosakata secara instan, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan taufiq serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Kubus Interaktif* dalam Menerjemahkan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Rifa’iyah Kesesi” ini.

Untuk tercapainya skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan kerjasama. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Faliqul Isbah M. Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
4. Bapak Moh. Nurul Huda, M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Bahasa Arab sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi. Terimakasih atas segala ilmu dan bimbingan yang telah bapak berikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap dosen dan civitas akademik UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Bapak Ahmad Musrin, S.Ag., selaku guru mata Pelajaran Bahasa Arab kelas VII MTs Rifa’iyah Kesesi.

7. Bapak, Ibu, saudara dan teman tercinta yang senantiasa mendo'akan dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis sendiri dan yang membacanya.

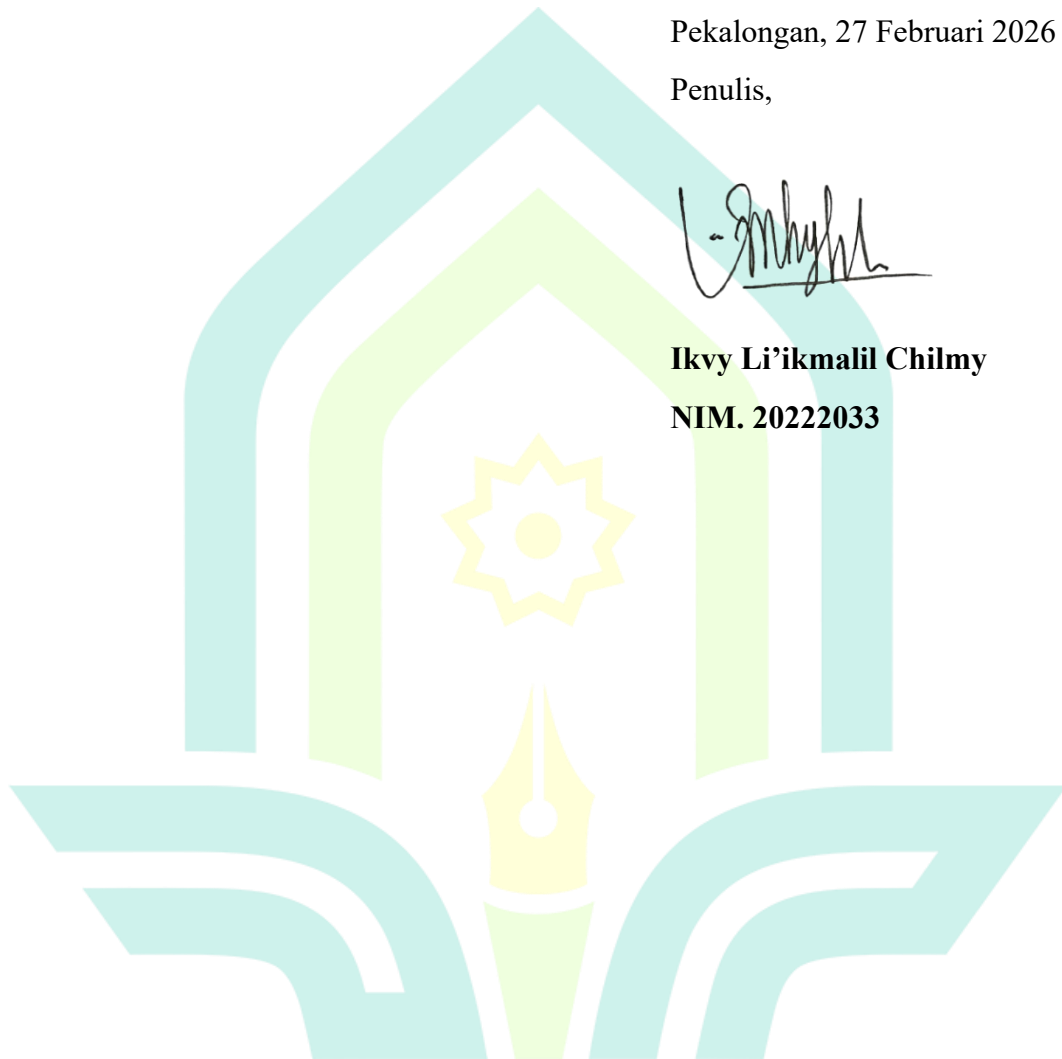
Pekalongan, 27 Februari 2026

Penulis,



**Ikvy Li'ikmalil Chilmy**

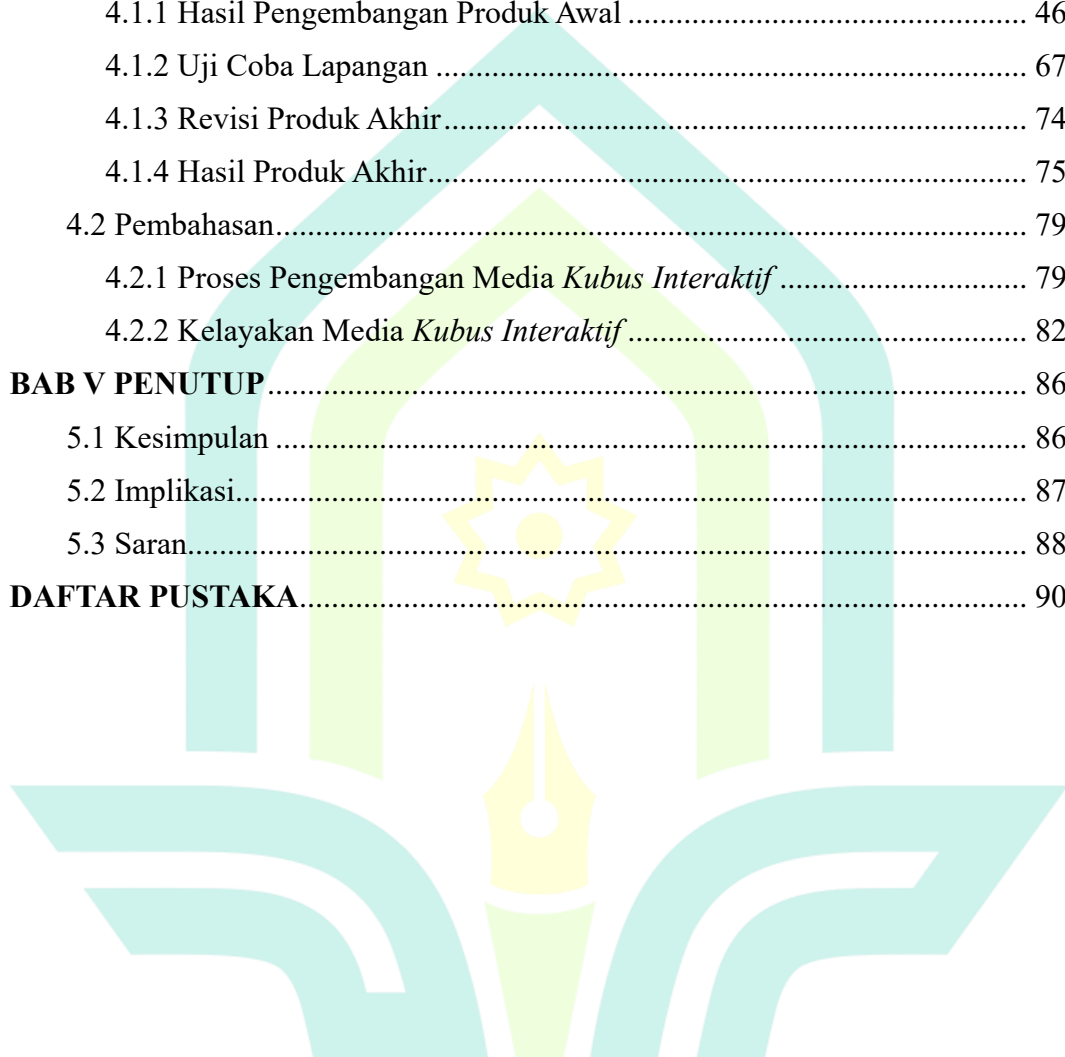
**NIM. 20222033**



## DAFTAR ISI

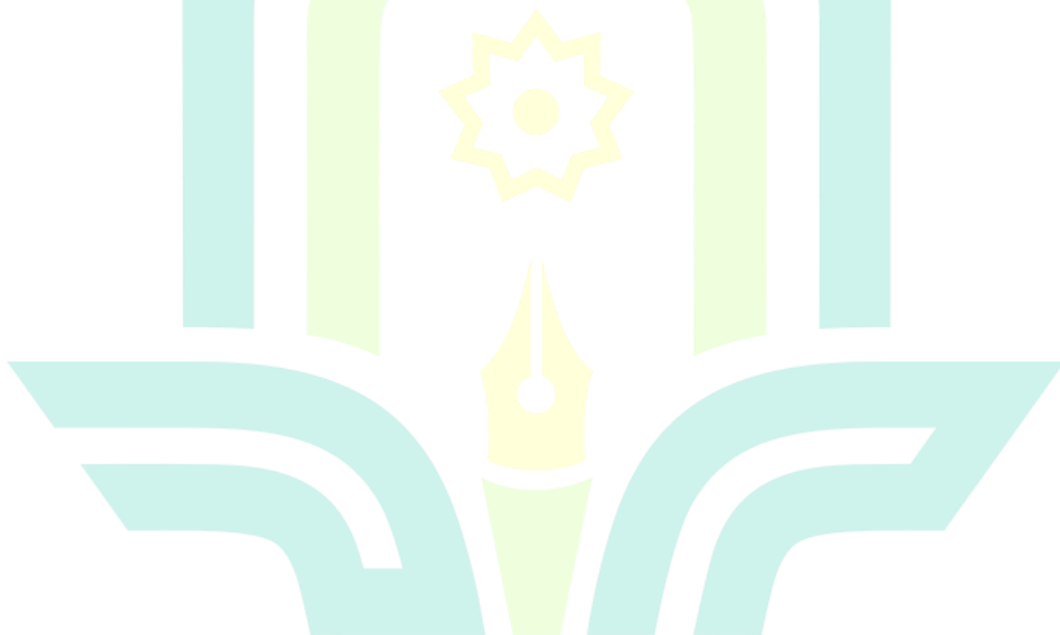
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	v
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xxi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xxii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat penelitian.....	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Deskripsi Teoritik.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2.1.3 Kubus Interaktif .....	21
2.1.4 Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.....	29
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan .....	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	33
2.4 Hipotesis Penelitian .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	35
3.1 Model Pengembangan.....	35
3.2 Prosedur Pengembangan .....	37

3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.5 Keabsahan Data.....	42
3.6 Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	46
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal .....	46
4.1.2 Uji Coba Lapangan .....	67
4.1.3 Revisi Produk Akhir.....	74
4.1.4 Hasil Produk Akhir.....	75
4.2 Pembahasan.....	79
4.2.1 Proses Pengembangan Media <i>Kubus Interaktif</i> .....	79
4.2.2 Kelayakan Media <i>Kubus Interaktif</i> .....	82
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Implikasi.....	87
5.3 Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>



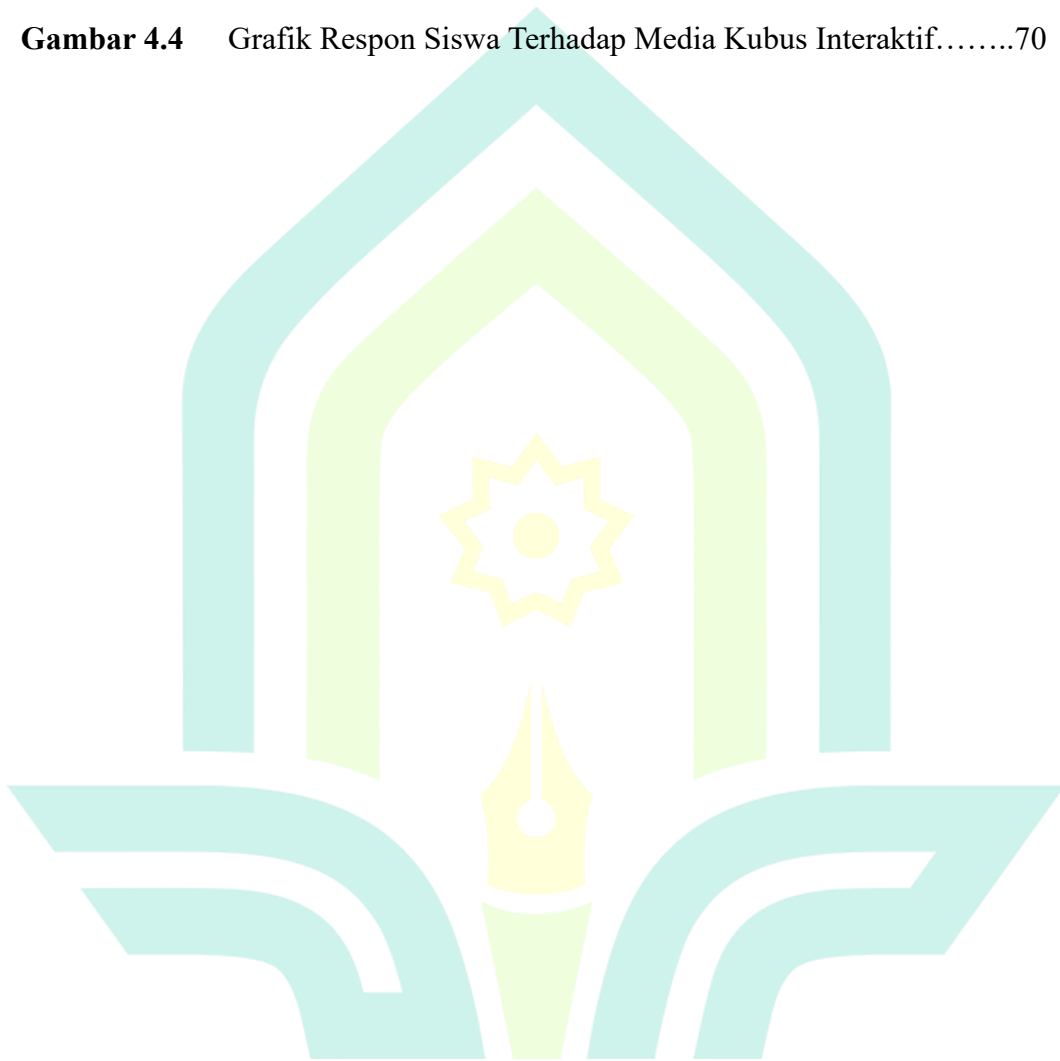
## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b>	Kisi Kisi Validasi Ahli Materi.....	43
<b>Tabel 3.2</b>	Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	44
<b>Tabel 3.3</b>	Kategori Skala Penilaian Validasi.....	44
<b>Tabel 4.1</b>	Konsep Desain Media Kubus Interaktif.....	50
<b>Tabel 4.2</b>	Storyboard Media Pembelajaran Kubus Interkatif.....	53
<b>Tabel 4.3</b>	Hasil Akhir Desain Kubus Interaktif.....	61
<b>Tabel 4.4</b>	Kategori Presentase Penilaian Pengembangan Media.....	65
<b>Tabel 4.5</b>	Analisis Respon Siswa Per Indikator Penilaian.....	71
<b>Tabel 4.6</b>	Tabel Hasil Akhir Desain Pengembangan Media Sebelum Dan Setelah Revisi Pada Kubus 1.....	76
<b>Tabel 4.7</b>	Tabel Hasil Akhir Desain Pengembangan Media Sebelum Dan Setelah Revisi Pada Kubus 2.....	77



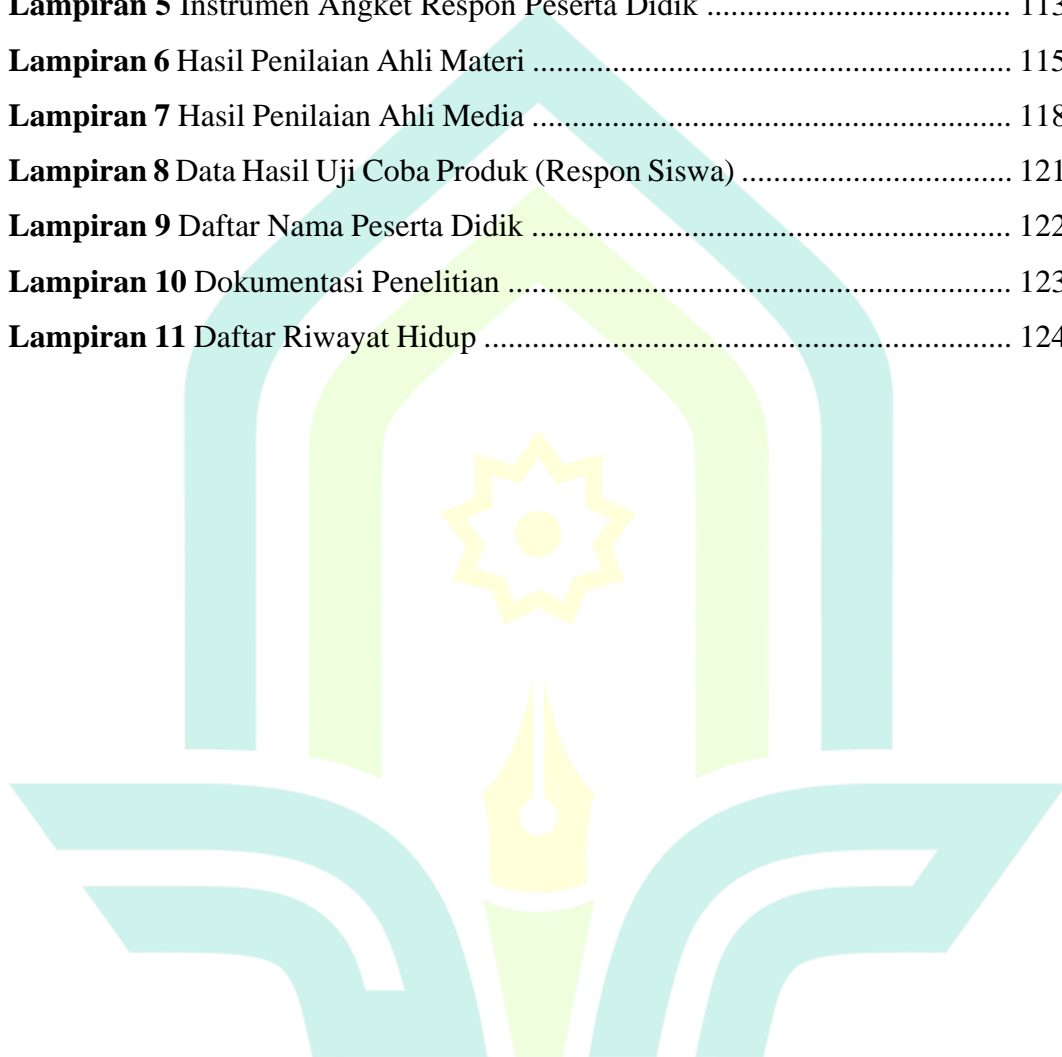
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b>	Skema Model ADDIE.....	37
<b>Gambar 3.2</b>	Kerangka Kubus Interaktif.....	38
<b>Gambar 4.1</b>	Sisi Kubus 1.....	56
<b>Gambar 4.2</b>	Sisi Kubus 2.....	57
<b>Gambar 4.3</b>	Sisi Kubus 3.....	59
<b>Gambar 4.4</b>	Grafik Respon Siswa Terhadap Media Kubus Interaktif.....	70



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Surat Ijin Penelitian .....	93
<b>Lampiran 2</b> Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	94
<b>Lampiran 3</b> Instrumen Validasi Ahli Materi .....	107
<b>Lampiran 4</b> Instrumen Validasi Ahli Media .....	110
<b>Lampiran 5</b> Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	113
<b>Lampiran 6</b> Hasil Penilaian Ahli Materi .....	115
<b>Lampiran 7</b> Hasil Penilaian Ahli Media .....	118
<b>Lampiran 8</b> Data Hasil Uji Coba Produk (Respon Siswa) .....	121
<b>Lampiran 9</b> Daftar Nama Peserta Didik .....	122
<b>Lampiran 10</b> Dokumentasi Penelitian .....	123
<b>Lampiran 11</b> Daftar Riwayat Hidup .....	124



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab memiliki keterkaitan yang erat dengan Islam. Hal ini ditunjukkan dengan digunakannya bahasa Arab dalam kitab suci Al-Qur'an dan hadis Nabi. Kondisi ini menegaskan kedudukan penting bahasa Arab dalam agama Islam (Ahmadi & Awaluddin, 2024). Pentingnya penguasaan bahasa Arab mendorong Madrasah Tsanawiyah (MTs) sebagai salah satu Lembaga Pendidikan di Indonesia untuk memasukkan bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib. Namun, sebagian siswa merasa belajar bahasa Arab kurang menarik dan sering menganggapnya sebagai mata pelajaran yang menantang. Hal ini dapat disebabkan oleh strategi pengajaran yang kurang bervariasi dan tidak efektif, sehingga menimbulkan kebosanan dan penurunan motivasi belajar. Selain itu, faktor internal seperti kurangnya minat atau anggapan bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang rumit, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal.

Di MTs Rifa'iyah Kesesi, tantangan heterogenitas dalam pembelajaran bahasa Arab menjadi perhatian khusus, terutama pada siswa kelas VII. Observasi awal pada siswa kelas VII menunjukkan adanya disparitas pemahaman, dimana sebagian siswa belum memahami kosakata (*mufrodat*) bahasa Arab yang memadai karena berlatar belakang Sekolah Dasar (SD) dibandingkan dengan siswa yang memiliki latar belakang pendidikan Madrasah Ibtida'iyah (MI). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru telah

menerapkan beberapa metode pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media *flashcard*. Namun, penggunaan *flashcard* yang selama ini diterapkan cenderung hanya digunakan untuk setoran hafalan tanpa disertai gambar atau visualisasi yang menarik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa mudah melupakan kosakata yang telah dihafalkan. Media *flashcard* yang ada belum mampu memberikan konteks atau stimulasi visual yang dapat membantu retensi memori siswa. Hal ini menyebabkan banyak siswa kelas VII tetap mengalami kesulitan dalam memahami dan menerjemahkan kosakata bahasa Arab, bahkan setelah proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian terdahulu telah mencoba mengatasi tantangan pembelajaran bahasa Arab. Natasya (Natasya, 2021) dalam “Pengembangan Media Kubus Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTS PAB 1 Helvetia” menggunakan metode R&D model ADDIE, menghasilkan media kubus yang efektif tingkatan keterampilan membaca siswa. Pulungan (Pulungan, 2020) sukses terapkan kubus pada Pesantren modern untuk maharah qira'ah, sementara Fadilah (Fadilah, 2022) kembangkan kubus untuk struktur nahwu MTsN. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum menyentuh aspek penerjemahan kosakata dan belum memanfaatkan teknologi digital seperti *QR Code*, terutama bagi siswa di lingkungan pedesaan dengan latar belakang pendidikan yang beragam.

Menyadari permasalahan tersebut diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang

lebih interaktif. Menurut Mujib dan Rahmawati (seperti dikutip dalam Tenggara, 2024). bahwa penggunaan media memiliki manfaat bagi siswa, termasuk meningkatkan daya ingat, memberikan rangsangan belajar yang efektif, membuat pembelajaran lebih nyata, membawa konteks dunia nyata ke dalam kelas (terutama melalui simulasi), serta meningkatkan minat dan fokus siswa dalam belajar. Untuk lebih mendorong keterlibatan aktif dan suasana belajar yang menyenangkan, media edukatif juga sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran.

Salah satu media edukatif yang dapat digunakan adalah *Kubus Interaktif*. *Kubus Interaktif* merupakan media pembelajaran tiga dimensi berbentuk kubus yang setiap sisinya ditemplei *mufradat* atau kosakata (Nurjannah et al., 2022). dengan melalui penyajian gambar, terjemahan bahasa Indonesia, dan *QR code mufrodad* pada setiap sisi kubus, selain itu *Kubus Interaktif* juga menggabungkan kecanggihan digital yang berupa *QR code*, sehingga pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi lebih hidup, interaktif, dan mudah diingat. Media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami makna *mufradat* serta membantu mereka menerjemahkan kosakata bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia secara lebih tepat dan kontekstual.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *Kubus Interaktif* yang berisi gambar, terjemahan bahasa Indonesia, dan *QR code mufrodad* pada setiap sisi kubus.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran *Kubus Interaktif* Dalam Menerjemahkan Kosakata Bahasa Arab Kelas VII MTs Rifa’iyah Kesesi**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII MTs Rifa’iyah Kesesi masih kesulitan memahami dan menerjemahkan kosakata bahasa Arab.
2. Media pembelajaran yang digunakan, seperti *flashcard* tanpa gambar dan hanya untuk setoran, kurang membantu siswa mengingat mufradat.
3. Belum ada media pembelajaran interaktif berbasis *Kubus Interaktif* yang digunakan di kelas VII MTs Rifa’iyah Kesesi.

## 1.3 Pembatasan Masalah

### 1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VII di MTs Rifa’iyah Kesesi.

### 2. Materi

Materi mufradat yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan pada tema fasilitas sekolah (المرافق المدرسية), seperti kelas, perpustakaan, laboratorium, kantor guru, dan sebagainya, sesuai dengan kurikulum kelas VII MTs Rifa’iyah Kesesi.

### 3. Media Pembelajaran

Media yang dikembangkan adalah *Kubus Interaktif* berbahan kayu, terdiri atas satu kubus berisi gambar, satu kubus berisi terjemahan bahasa Indonesia, dan satu kubus berisi *QR code* yang setiap sisinya menghubungkan ke konten digital sebagai pendukung pembelajaran.

#### 4. Aspek yang Dikaji

Penelitian hanya membahas proses pengembangan dan kelayakan media *Kubus Interaktif*, tidak sampai pada pengujian efektivitas terhadap hasil belajar siswa.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Kubus Interaktif* sebagai media pembelajaran untuk menerjemahkan kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VII di MTs Rifa'iyah Kesesi?
2. Bagaimana kelayakan media *Kubus Interaktif* dalam membantu menerjemahkan kosakata bahasa arab pada siswa kelas VII di MTs Rifa'iyah Kesesi?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan produk media pembelajaran *Kubus Interaktif* yang valid dan praktis untuk menerjemahkan kosakata bahasa Arab bagi siswa kelas VII di MTs Rifa'iyah Kesesi.

2. Untuk mengetahui kelayakan media *Kubus Interaktif* dalam membantu menerjemahkan kosakata bahasa Arab kelas VII di MTs Rifa'iyah Kesesi.

### 1.6 Manfaat penelitian

Manfaat langsung maupun tidak langsung bagi bidang pendidikan diharapkan dari penelitian ini. Di antara keunggulan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai perkembangan bahan pembelajaran bahasa Arab, serta menjadi platform untuk pengembangan materi yang telah dipelajari secara teoritis dari perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk memperluas pemahaman serta memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa arab yang efektif.

- b. Untuk Guru dan Calon Pendidik

Melalui penelitian ini, guru dapat memperoleh manfaat berupa peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran bahasa arab yang tepat. Penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru untuk terus mengeksplorasi berbagai jenis media pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

c. Untuk Siswa

Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran bahasa arab yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran termasuk kemampuan untuk mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan inisiatif dalam mencari informasi tambahan terkait materi.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Kubus Interaktif*. Media ini dirancang untuk membantu siswa kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi dalam menerjemahkan kosakata bahasa Arab.

Berikut adalah spesifikasi detail dari produk tersebut:

- a. Bahan: *Kubus Interaktif* terbuat dari kayu.
- b. Komponen: Terdiri dari tiga buah kubus:
  - Satu kubus berisi gambar.
  - Satu kubus berisi terjemahan bahasa Indonesia.
  - Satu kubus berisi *QR code* yang terhubung ke konten digital pendukung pembelajaran.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam pengembangan media

*Kubus Interaktif* adalah:

## 1. Asumsi Pengembangan

- a. Media *Kubus Interaktif* mampu memicu pembelajaran interaktif dan manipulatif (*hands-on learning*), yang sejalan dengan teori konstruktivisme konteks penerjemahan.
- b. Materi kosakata Fasilitas Sekolah (المرافق المدرسية) yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi.
- c. Penggunaan QR code pada kubus akan mendukung akses konten digital secara optimal, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Fokus produk hanya pada kemampuan menerjemahkan kosakata Bahasa Arab bertema Fasilitas Sekolah (المرافق المدرسية) serta tidak mencakup tema lainnya.
- b. Uji coba produk dibatasi hanya pada siswa Kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi.
- c. Penelitian tidak mencakup pengujian efektivitas terhadap hasil belajar siswa, hanya proses pengembangan dan kelayakan media.
- d. Ketersediaan perangkat untuk scanner *QR code* siswa bergantung pada fasilitas sekolah dan kemampuan pribadi siswa.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kubus Interaktif untuk menerjemahkan kosakata bahasa Arab kelas VII di MTs Rifa'iyah Kesesi, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media ini berhasil dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Materi yang dikembangkan difokuskan pada tema fasilitas sekolah (المرافق المدرسية) yang telah disesuaikan sepenuhnya dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka Fase D. Keunggulan utama media ini terletak pada sifatnya yang konkret serta pemanfaatan teknologi QR Code yang mampu memfasilitasi kemandirian siswa dalam membangun pemahaman kosakata secara interaktif.

Secara kualitas, media *Kubus Interaktif* dinyatakan sangat layak sebagaimana dibuktikan oleh perolehan skor validasi dari ahli materi dan ahli media sebesar 100% yang keduanya masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selain aspek kelayakan, media ini juga terbukti sangat praktis dalam membantu siswa pada masa transisi dari tingkat dasar ke menengah, ditunjukkan oleh rata-rata skor respon siswa sebesar 85,41% dengan kategori “Sangat Layak/Praktis”. Dengan demikian, media ini layak dikembangkan dan diimplementasikan untuk membantu siswa kelas VII MTs Rifa'iyah Kesesi dalam menerjemahkan kosakata bahasa Arab bertema fasilitas sekolah.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai pengembangan media pembelajaran *Kubus Interaktif* untuk kosakata bahasa Arab, maka penelitian ini memiliki beberapa implikasi sebagai berikut:

### a. Implikasi Teoritis

Pengembangan media *Kubus Interaktif* memperkuat teori konstruktivisme Piaget dengan menunjukkan bahwa manipulasi fisik kubus (gambar, terjemahan, dan QR code) memungkinkan siswa kelas VII membangun pemahaman kosakata secara aktif, mengatasi heterogenitas latar belakang SD-MI. Integrasi elemen digital QR code pada media fisik selaras dengan teori behaviorisme, di mana stimulus rotasi kubus dan respons pemindaian memberikan penguatan langsung, sehingga mempertahankan retensi memori mufrodat tema fasilitas sekolah.

### b. Implikasi Praktis

#### 1) Bagi Guru

Guru Bahasa Arab di MTs Rifaiyah Kesesi dapat memanfaatkan *Kubus Interaktif* untuk pembelajaran kelompok, menciptakan suasana interaktif yang mengurangi kebosanan hafalan *flashcard* konvensional dan meningkatkan motivasi siswa. Media ini praktis digunakan dengan perbaikan minor seperti cetakan anti-pantul QR code, memastikan pemindaian optimal di kelas dengan pencahayaan minim.

#### 2) Bagi Siswa

Siswa kelas VII memperoleh alat mandiri untuk menerjemahkan kosakata, di mana *matching gambar-terjemahan-mufrodat* melalui permainan kubus mampu mempertahankan daya ingat jangka panjang dan kemandirian belajar sesuai Kurikulum Merdeka.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan di lapangan, peneliti memberikan beberapa saran untuk mengoptimalkan penggunaan media ini di masa depan, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru Mata Pelajaran

Guru disarankan untuk menggunakan media *Kubus Interaktif* ini secara berkelompok untuk memicu diskusi antar siswa. Selain itu, guru perlu memperhatikan aspek pencahayaan di dalam kelas saat penggunaan media agar pemindaian *QR Code* berjalan optimal tanpa hambatan pantulan cahaya.

#### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media ini untuk berlatih mandiri dalam menerjemahkan mufrodat. Siswa juga disarankan untuk menjaga kebersihan permukaan media agar kode digital tetap dapat terbaca dengan baik oleh kamera ponsel.

#### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media serupa, disarankan untuk:

- a. Menggunakan material cetak atau lapisan pelindung bersifat anti-pantul (*doff*) guna menghindari gangguan cahaya saat proses pemindaian digital.
- b. Memperluas cakupan materi mufrodat tidak hanya pada Fasilitas Sekolah, tetapi juga pada materi lain yang memiliki karakteristik benda konkret.
- c. Melakukan uji efektivitas secara lebih luas (skala besar) untuk melihat dampak jangka panjang media terhadap daya ingat (retensi) siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M., & Awaluddin, A. F. (2024). URGENSI BAHASA ARAB SEBAGAI BAHASA INTERNASIONAL DALAM PENDIDIKAN ISLAM. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 15–28. <https://doi.org/10.30863/attadib.v5i2.7308>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAAQBAJ&prints ec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Asrori, A. (2020). Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada.
- Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN*, 9, 305–313. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/view/350/238>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Efendi. (2016). Teori Belajar Behavioristik Perspektif Edward L. Thorndike. Dalam *Konsep Pemikiran Edward L. Thorndike Behavioristik* (hlm. 89). GUEPEDIA. [https://www.google.co.id/books/edition/Konsep\\_Pemikiran\\_Edwad\\_L\\_Thorndike\\_Beha/p4lfDQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Pemikiran_Edwad_L_Thorndike_Beha/p4lfDQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fadilah, N. (2022). (دعاوقلا بلع قبلطلا قردق قيفرتل بيكار تلا تابعم قليسو مادختسا) *Mtsn 1 Aceh Selatan* (ب قـ ببيرجت قسارد) قيوحنلا.
- Hania, I., R. Umi Baroroh, Madah Rahmatan, Alimudin, & Yuli Imawan. (2022). DEVELOPMENT OF CEFR-BASED QOWA'ID LEARNING EVALUATION TOOL WITH THE HELP OF WORDWALL INTERACTIVE GAMES TO IDENTIFY STUDENTS' UNDERSTANDING. *Alsinatuna*, 8(1), 65–83. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v8i1.1735>
- Hakim, M. L. (2018). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156. <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.

- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023a). *Landasan Teori Kerangka Pemikiran Penelitian Terdahulu Hipotesis-annotated*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023b). *METODE PENELITIAN*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA. [https://www.researchgate.net/publication/382052387\\_Wawancara\\_Kuesioner\\_dan\\_Observasi](https://www.researchgate.net/publication/382052387_Wawancara_Kuesioner_dan_Observasi)
- Kasim, U. S. S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation)*. 8.
- L. Purmanasari, N. (t.t.). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *JURNAL PENA SD, volume 05*.
- Natasya, M. (2021). *Pengembangan Media Kubus dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab pada Siswa kelas VII MTs PAB 1 Helvetia* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara]. Repository UINSU. <http://repository.uinsu.ac.id/14374/>
- Nurjannah, Helwani, Nasarudin, Husnan, N. H. N. H. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtida'iyah Nurul Islam. *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI*, 7(2), 56. <https://doi.org/10.31764/ibtidaiy.v7i2.12293>
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Pulungan, R. A. (2020). Penggunaan Media Kubus untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas VII di Pesantren Modern Nurul Hakim Tembung. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 89-102.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rapingah, S., Sugiarto, M., Sabir. M, Muh., Haryanto, T., Nurmalasari, N., Ichsan Ghaffar, M., & Alfalisyando. (2022). *BUKU AJAR METODE PENELITIAN*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (t.t.). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.
- Satrianawati, E. (2017). Klasifikasi Empat Jenis Utama Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Media Pendidikan*, 5(1), 78-92. <http://repository.unpas.ac.id/12345/>
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RnD)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembagn-RD.pdf>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Alfabeta.

- Suparlan. (2020). Karakteristik Media Pembelajaran Menurut Gerlach dan Ely. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 34-48. <https://eprints.umg.ac.id/12791/>
- Syarifuddin, D., Pd, M., Utari, E. D., & Pd, M. (t.t.). *MEDIA PEMBELAJARAN (DARI MASA KONVENSIONAL HINGGA MASA DIGITAL)*.
- Tautiah, A. (tt.). *TEKNIK PENGAJARAN KOSA KATA BAHASA ARAB*.
- Tenggara, U. S. (2024). Penggunaan permainan educatif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia di sekolah dasar. 5(2).
- Zulailiana, S. L. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas 1 SD My Little Island Malang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 123-140.

