

Desain Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab dengan Pendekatan Meaningful Learning

Rifda Haniefa^{1*}, Siti Masyitoh², Samsi Setiadi³, Muhammad Kamal bin Abdul Hakim⁴,
Wita Septiani Rahmaputri⁵, Siti Yuhanza Ibtizah⁶, Salma Dentyasari Ramdiansyah⁷
^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Alamat Email

haniefarifda@gmail.com

***Corresponding author**

Keywords: Bahan Ajar,
Keterampilan Berbicara,
Meaningful learning,
Bahasa Arab

Abstrak

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab masih menghadapi berbagai kendala, antara lain keterbatasan bahan ajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Bahan ajar yang kurang menarik dan kurang sesuai konteks menyebabkan efektivitas pembelajaran berbicara menjadi rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendesain bahan ajar digital interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan pendekatan meaningful learning. Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana desain bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan pendekatan meaningful learning? Metode yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan model ADDIE pada tahap desain. Data kebutuhan dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan observasi mahasiswa serta dosen. Hasil penelitian ini adalah desain awal (atau kerangka) modul digital interaktif yang memuat berbagai alternatif pembelajaran meaningful learning yang diimplementasikan pada desain teks dan latihan berbicara. Diharapkan hasil desain ini dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab secara bermakna.

Pendahuluan

Pembelajaran keterampilan berbicara merupakan bagian penting dalam penguasaan bahasa Arab yang melibatkan kemampuan untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan perasaan secara efektif kepada pendengar (Nismah et al., 2025). Kemampuan berbicara tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga media untuk menyampaikan pemikiran secara sistematis sehingga mencerminkan tingkat penguasaan bahasa yang baik (Pradita & Jayanti, 2021). Urgensi penguasaan keterampilan ini sangat tinggi karena berbicara adalah keterampilan yang paling sering digunakan dalam interaksi sehari-hari maupun dalam konteks akademik (Isnaini, 2022).

Keterampilan berbicara sangat penting karena merupakan dasar utama dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dengan kemampuan berbicara yang baik, seseorang dapat menyampaikan ide, pendapat, dan perasaan secara jelas dan efektif (Meltareza et al., 2024). Keterampilan ini juga membantu membangun kepercayaan diri dan memudahkan interaksi sosial, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan profesional (Nurcandrani et al., 2020). Oleh karena itu, keterampilan berbicara perlu diasah agar bisa digunakan dengan baik dalam berbagai konteks komunikasi.

Namun, dalam praktik pembelajaran, terdapat berbagai permasalahan yang menghambat peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Salah satu permasalahan utama adalah penggunaan bahan ajar yang kurang spesifik dan tidak kontekstual, sehingga materi yang disajikan kurang dapat menumbuhkan makna pembelajaran yang mendalam

(Djayadin, 2025). Buku-buku ajar yang tersedia cenderung umum dan tidak fokus pada keterampilan berbicara, sehingga mengurangi motivasi dan efektivitas pembelajaran serta kurang mampu menjawab kebutuhan mahasiswa secara nyata.

Pendekatan *meaningful learning* hadir sebagai solusi dalam mengatasi kendala tersebut. Pendekatan ini menekankan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya yang dimiliki oleh pembelajar, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan (Diputera et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, *meaningful learning* mendorong mahasiswa untuk menghubungkan kosakata dan struktur bahasa dengan konteks kehidupan nyata, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat hafalan, tetapi diaplikasikan secara aktif.

Meaningful learning merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada teori kognitif David Ausubel, yang menekankan pentingnya mengaitkan materi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki oleh peserta didik (Basyir et al., 2022). Kelebihan pendekatan ini adalah dapat meningkatkan pemahaman mendalam, kemampuan mengingat, dan penerapan materi dalam konteks nyata sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat hafalan (Khoirusaadah et al., 2025). Dalam pembelajaran bahasa Arab, *meaningful learning* memungkinkan mahasiswa untuk memahami konsep bahasa secara kontekstual, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih efektif (Syafei et al., 2025). Implementasi *meaningful learning* dalam pembelajaran dilakukan dengan memilih materi yang relevan dengan kehidupan peserta didik, menggunakan media yang menarik, memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif berdiskusi, bereksperimen, dan merefleksikan pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, pendekatan ini sangat relevan untuk mengatasi tantangan pembelajaran bahasa Arab yang cenderung sulit dan abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan berdaya guna.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan upaya peningkatan keterampilan berbicara melalui pengembangan media pembelajaran digital dan pendekatan inovatif. Penelitian pertama menyoroti efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa (RAHMA, 2020). Penelitian kedua memfokuskan pada pendekatan komunikatif yang mendukung kepercayaan diri berbicara (Fadhilah & Jauhari, 2025). Sedangkan penelitian ketiga menekankan penggunaan konteks lokal sebagai penguat pemahaman (Sari et al., 2024). Meskipun memiliki persamaan dalam tujuan yaitu peningkatan keterampilan berbicara, setiap penelitian mempunyai perbedaan dalam jenis media yang digunakan, pendekatan pembelajaran, serta penerapan konteks pembelajaran.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian berfokus pada desain bahan ajar digital interaktif yang khusus dikembangkan untuk keterampilan berbicara bahasa Arab dengan menggunakan prinsip *meaningful learning*. Bahan ajar digital interaktif adalah media atau sumber belajar yang disusun dalam format digital dan dilengkapi dengan fitur interaktif seperti teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, serta umpan balik langsung untuk membantu peserta didik belajar secara aktif dan mandiri. Bahan ajar digital yang dilengkapi dengan teks, gambar, video, dan kuis interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Mella et al., 2022). Bahan ajar digital ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung dengan materi (Yuliana & Atmojo, 2021). Bahan ajar digital ini berperan penting dalam mendukung pembelajaran jarak jauh yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital (Sadjati & Limbong, 2023). Dengan demikian, bahan ajar ini merupakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan multimedia dan interaktivitas untuk meningkatkan efektivitas, daya tarik, dan kemandirian belajar. Penelitian ini menitikberatkan pada

penyusunan desain awal modul yang meliputi berbagai alternatif latihan berbicara yang kontekstual dan bermakna, sehingga menjadi bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran formal di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital interaktif ini sangat mendesak untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan mampu meningkatkan motivasi serta keberhasilan mahasiswa dalam menguasai keterampilan berbicara bahasa Arab secara bermakna dan aplikatif.

Metode

Penelitian ini merupakan Research & Development (R&D) dengan pendekatan metode campuran (mixed method) yang menggunakan model ADDIE dan berfokus pada tahap Desain. Model ADDIE adalah akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, yaitu pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran melalui lima tahap berurutan (Safitri & Aziz, 2022). Tahap Analysis berfokus pada pengumpulan informasi kebutuhan pembelajaran dan identifikasi masalah. Tahap Design meliputi perancangan metode, bahan ajar, dan aktivitas pembelajaran. Tahap Development adalah proses pembuatan dan produksi materi pembelajaran, kemudian Implementation yaitu pelaksanaan program, dan Evaluation adalah tahap penilaian efektivitas serta perbaikan.

Dalam penelitian ini, kegiatan meliputi analisis kebutuhan melalui wawancara, angket, dan observasi. Wawancara dilakukan terhadap dosen pengampu mata kuliah kalam dan mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab untuk mendapatkan gambaran kebutuhan dan konteks pembelajaran. Angket analisis kebutuhan disebarikan kepada 50 mahasiswa guna mengukur preferensi dan kebutuhan mereka terkait media pembelajaran interaktif untuk keterampilan berbicara bahasa Arab. Instrumen angket mencakup item mengenai efektivitas media, fitur yang diharapkan, dan kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa. Observasi partisipan dilakukan dalam kelas-kelas pembelajaran keterampilan berbicara, dengan peneliti turut serta mengamati dinamika proses pembelajaran dan tantangan yang dihadapi mahasiswa secara langsung. Hal ini bertujuan memperoleh data empiris terkait interaksi pembelajaran dan hambatan dalam penguasaan berbicara.

Berdasarkan data yang terkumpul, desain bahan ajar digital interaktif disusun meliputi modul yang mengintegrasikan multimedia, latihan pengucapan, simulasi percakapan, dan evaluasi berbasis konteks pembelajaran. Tahap desain ini menjadi dasar pengembangan bahan ajar yang diharapkan efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah kalam dan mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, terlihat konsensus kuat mengenai kebutuhan akan buku pembelajaran yang secara khusus menangani keterampilan berbicara bahasa Arab. Para dosen menilai bahwa bahan ajar yang ada saat ini belum memenuhi kebutuhan mahasiswa, karena masih bersifat umum, tidak spesifik untuk latihan berbicara, dan kurang kontekstual. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam keterampilan berbicara.

Selain itu, dosen mengungkapkan bahwa buku pembelajaran yang kontekstual, menggunakan pendekatan meaningful learning, sangat dibutuhkan untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Mereka

berharap buku interaktif yang dikembangkan memiliki fitur seperti simulasi percakapan, audio penutur asli, dan respons otomatis untuk memperkaya pengalaman belajar.

Mahasiswa juga menyatakan kebutuhan yang serupa, yakni adanya media pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan, dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Fitur multimedia seperti audio dan video yang dapat mendukung latihan pengucapan dan dialog sangat diharapkan. Selain itu, evaluasi interaktif dan umpan balik otomatis juga dianggap penting untuk mendukung proses belajar mandiri dan memperbaiki kesalahan secara langsung.

Secara keseluruhan, wawancara menguatkan bahwa desain bahan ajar digital interaktif dengan pendekatan *meaningful learning* yang mengintegrasikan latihan berbicara kontekstual sangat diperlukan untuk mengatasi hambatan pembelajaran yang ada dan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa secara efektif dan bermakna.

Hasil Observasi

Observasi partisipan dilakukan dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab di kelas semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Peneliti turut serta mengamati interaksi pembelajaran, metode pengajaran, dan respons mahasiswa selama proses belajar berlangsung. Beberapa temuan utama dari observasi ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Latihan Berbicara Aktif

Mahasiswa cenderung lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran berbicara. Latihan yang dilakukan selama ini lebih dominan bersifat teori dan hafalan tanpa banyak praktik berbicara langsung dalam konteks yang menyenangkan dan kontekstual.

2. Materi Pembelajaran yang Kurang Kontekstual

Materi ajar yang digunakan seringkali terlalu umum dan tidak mengaitkan isi pembelajaran dengan situasi nyata yang dialami mahasiswa sehari-hari. Hal ini menyebabkan mahasiswa sulit mengaitkan materi dengan pengalaman dan kurang merasa pembelajaran itu bermakna.

3. Minimnya Penggunaan Media Interaktif

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti audio asli, video percakapan, dan simulasi belum maksimal. Media yang digunakan lebih banyak berupa teks dan slide presentasi saja, sehingga kurang menarik dan menurunkan motivasi belajar mahasiswa.

4. Tantangan dalam Penguasaan Pelafalan dan Intonasi

Mahasiswa mengalami kesulitan dalam pengucapan kata dan intonasi yang tepat karena minimnya latihan yang terstruktur dan praktis. Hal ini memerlukan media pembelajaran yang memberikan contoh langsung dan latihan yang efektif.

5. Kebutuhan Akan Umpan Balik Langsung

Observasi menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan umpan balik langsung dan konstruktif dari pengajar untuk memperbaiki kesalahan dalam berbicara, namun ruang dan waktu untuk interaksi ini masih terbatas.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, sangat jelas bahwa perlunya pengembangan bahan ajar digital interaktif dengan fitur multimedia dan latihan berbicara kontekstual yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Desain bahan ajar yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan frekuensi dan kualitas latihan berbicara mahasiswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan motivatif.

Hasil Angket Analisis Kebutuhan

Angket analisis kebutuhan yang disebarakan kepada 50 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab menghasilkan gambaran kebutuhan media pembelajaran yang

cukup jelas dalam mendukung keterampilan berbicara bahasa Arab. Sebagian besar mahasiswa (82%) menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar digital interaktif sangat penting untuk mendukung pembelajaran berbicara. Tema yang paling diminati untuk dimasukkan dalam bahan ajar antara lain kehidupan kampus dan lingkungan sehari-hari, perjalanan dan transportasi, kuliner serta kegiatan sosial dan budaya yang dekat dengan pengalaman mahasiswa sehari-hari.

Dalam hal media pembelajaran, mahasiswa lebih memilih penggunaan audio dan video demonstrasi percakapan sebagai media utama yang efektif dalam membantu pemahaman dan latihan berbicara. Multimedia juga dianggap penting, khususnya animasi interaktif dan quiz evaluasi online yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Latihan berbicara yang diharapkan meliputi simulasi percakapan interaktif, latihan pengucapan, dialog berbasis skenario dan pengayaan kosakata tematik.

Evaluasi interaktif dinilai sangat penting oleh mayoritas mahasiswa untuk mendukung pembelajaran mandiri dan perbaikan berkelanjutan. Selain itu, kemudahan akses terutama melalui perangkat mobile menjadi salah satu kebutuhan agar bahan ajar digital dapat digunakan dengan praktis di mana saja.

Terkait media visual, foto, gambar, dan infografik dipandang membantu, namun video animasi dan slide presentasi interaktif memberikan daya tarik lebih bagi mahasiswa dalam memahami materi. Fitur tambahan yang diharapkan adanya glosarium, contoh dialog nyata, tips pelafalan dan intonasi, serta lembar kerja interaktif yang dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan berbicara.

Secara keseluruhan, hasil angket menegaskan bahwa mahasiswa membutuhkan bahan ajar digital interaktif yang dirancang secara menyeluruh dengan konten dan media yang tidak hanya informatif tetapi juga kontekstual, menarik, dan responsif terhadap gaya belajar mereka. Data ini menjadi dasar penting dalam penyusunan desain bahan ajar digital interaktif yang menjadi fokus pengembangan penelitian ini.

Berikut adalah rancangan desain bahan ajar digital interaktif berdasarkan hasil angket yang telah didapatkan:

Desain Bahan Ajar Digital Interaktif

Bahan ajar digital interaktif yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab dengan pendekatan *meaningful learning*. Desain bahan ajar ini mencakup beberapa komponen utama yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi mahasiswa, yaitu:

1. Tema Materi

Modul akan memuat tema-tema yang relevan dan menarik bagi mahasiswa, antara lain kehidupan kampus dan lingkungan sehari-hari, perjalanan dan transportasi, kuliner, serta kegiatan sosial dan budaya. Tema tersebut dipilih berdasarkan keaktualan dan kedekatannya dengan pengalaman mahasiswa agar materi lebih kontekstual dan bermakna.

2. Media Pembelajaran

Bahan ajar akan mengintegrasikan berbagai media digital utama seperti audio penutur asli sebagai model pelafalan, video demonstrasi percakapan untuk memberikan konteks visual, animasi interaktif yang menarik untuk menjelaskan konsep bahasa, serta kuis evaluasi online untuk mengukur pemahaman dan keterampilan mahasiswa secara *real time*.

3. Latihan Interaktif

Latihan dalam modul didesain berupa simulasi percakapan interaktif, latihan pengucapan, dialog berbasis skenario kehidupan nyata, dan pengayaan kosakata tematik.

Latihan ini memungkinkan mahasiswa berlatih keterampilan berbicara secara aktif dan mendapatkan umpan balik secara langsung untuk memperbaiki kesalahan.

4. Evaluasi dan Umpan Balik

Materi dilengkapi dengan fitur evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik cepat dan konstruktif. Evaluasi ini berupa kuis, latihan pengucapan, dan tugas berbicara yang dapat diakses melalui perangkat digital, termasuk smartphone, sehingga memudahkan mahasiswa untuk belajar mandiri kapan dan di mana saja.

5. Fitur Tambahan

Disediakan fitur tambahan seperti glosarium interaktif untuk memudahkan pencarian kosakata, contoh dialog nyata yang memperkuat keterampilan komunikasi, tips pelafalan dan intonasi untuk membantu pengucapan yang benar, serta lembar kerja interaktif sebagai bahan latihan mandiri.

6. Aksesibilitas dan Kemudahan Penggunaan

Buku ajar disusun dengan antarmuka yang ramah pengguna dan responsif pada berbagai perangkat digital. Akses melalui perangkat mobile menjadi prioritas untuk mendukung fleksibilitas belajar mahasiswa.

7. Fasilitas Diskusi dan Komunikasi

Untuk mendukung proses belajar kolaboratif, modul dilengkapi dengan forum diskusi daring atau fitur komunikasi yang memungkinkan mahasiswa berdiskusi, bertanya, dan berbagi pengalaman terkait materi pembelajaran.

Desain bahan ajar digital interaktif ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa, meningkatkan motivasi belajar, dan secara efektif mendukung peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab secara bermakna dan aplikatif.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan bahan ajar digital interaktif yang berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket kebutuhan terhadap 50 responden, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan saat ini masih bersifat umum, tidak spesifik untuk keterampilan berbicara, serta kurang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata mahasiswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi, partisipasi aktif, dan efektivitas dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Pendekatan *meaningful learning* dinilai relevan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan menghubungkan materi pembelajaran pada pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki mahasiswa, proses belajar menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan aplikatif. Pendekatan ini tidak hanya membantu mahasiswa memahami makna bahasa secara lebih mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk menggunakan bahasa Arab secara aktif dalam situasi komunikasi yang nyata.

Selanjutnya, rancangan bahan ajar digital interaktif yang diusulkan meliputi berbagai fitur inovatif seperti multimedia (audio penutur asli, video percakapan, dan animasi interaktif), latihan berbicara kontekstual (simulasi percakapan, latihan pengucapan), serta evaluasi interaktif dengan umpan balik langsung. Fitur-fitur ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menstimulasi kemampuan komunikasi lisan mahasiswa secara berkelanjutan.

Selain itu, pemilihan tema materi yang relevan dengan kehidupan mahasiswa seperti kehidupan kampus, perjalanan, kuliner, dan kegiatan sosial budaya berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna. Materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang nyata. Aspek aksesibilitas melalui perangkat mobile juga menjadi

perhatian utama, karena memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun.

Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan rancangan awal bahan ajar digital interaktif yang didasarkan pada temuan empiris tentang kebutuhan mahasiswa. Desain bahan ajar yang telah dirumuskan merupakan respons sistematis terhadap kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi secara empiris. Penelitian ini membuka peluang untuk tahap development, implementation, dan evaluation dari model ADDIE guna memastikan efektivitas produk akhir dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab atas dukungan dan fasilitas penelitian. Apresiasi khusus kepada para dosen pengampu mata kuliah kalam dan seluruh mahasiswa semester 1 yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian melalui wawancara, observasi, dan pengisian angket kebutuhan. Terima kasih juga kepada tim peninjau dan editor atas masukan konstruktif, serta kepada keluarga atas dukungan dan kesabaran selama proses penelitian berlangsung. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran bahasa Arab dan menginspirasi penelitian lanjutan untuk implementasi dan evaluasi desain yang telah dikembangkan.

Daftar Pustaka

- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100.
- Diputera, A. M., Zulpan, E. G., & Eza, G. N. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful, Mindful dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas*, 4(2), 108–120.
- Djayadin, C. (2025). Pemanfaatan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Audiovisual Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Kelas Inklusif. *Jurnal Pendidikan Islam AL-ILMI*, 8(1), 57–70.
- Fadhilah, M. I. N., & Jauhari, Q. A. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Praktik Langsung Pendekatan Communicative Language Teaching Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Ma Tarbiyatul Banin Banat Tuban. *Maharaat Lughawiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 15–29.
- Isnaini, A. (2022). Kosakata dalam keterampilan berbicara bahasa Arab: Analisis peranan bagi pelajar tingkat pemula. *IBTIDA'*, 3(02), 232–240.
- Khoirusaadah, K., Prihatiningrum, W., Prakosa, W., Yulianthoro, A., Budiastuti, H., & Rokhimah, S. (2025). Penerapan Model Meaningful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 478–487.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis problem based learning materi keragaman budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136.
- Meltareza, R., Assidiqi, M. R., Paula, Z., Nadiyah, S., Anggraeni, D., & Komunikasi, I. (2024). Berbicara Lebih Efektif: Pelatihan Public Speaking Bagi Siswa Sma Kota Bandung. *JANKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1–13.
- Nismah, N., Rosyidi, A. W., & Mufidah, N. (2025). Peran Lingkungan Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Santri Pondok Pesantren Babul

- Khairat Pasuruan. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 104–113.
- Nurcandrani, P. S., Asriandhini, B., & Turistiati, A. T. (2020). Pelatihan public speaking untuk membangun kepercayaan diri dan keterampilan berbicara pada anak-anak di sanggar ar-rosyid purwokerto. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(01), 27–32.
- Pradita, L. E., & Jayanti, R. (2021). *Berbahasa produktif melalui keterampilan berbicara: teori dan aplikasi*. Penerbit Nem.
- RAHMA, A. (2020). Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan keterlibatan audiens dalam belajar. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media*.
- Sadjati, I. M., & Limbong, A. M. N. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Interaktif dalam Pembelajaran di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 24(1), 27–37.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Sari, H. D., Riandi, R., & Surtikanti, H. K. (2024). Bahan Ajar Digital Bermuatan Potensi Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Pada Materi Bioteknologi Konvensional. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 263–276.
- Syafei, I., Ardiansyah, A. A., & Nugraha, D. (2025). Pedagogical Competence of Arabic Language Teachers Based on the National Education Standards. *Gunung Djati Conference Series*, 55(1), 521–537.
- Yuliana, Y., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis kebutuhan bahan ajar digital interaktif untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6034–6039.