

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA' BERBASIS STORYTELLING DI MTs ZAADUL MAAD PALEMBANG

Rafika¹, Kristina Imron², Nazarmanto³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Arab FITK Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹Rafika150403@gmail.com, ²kristinaimron@radenfatah.ac.id,

³nazarmantoin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the limited use of learning media in maharah istima' (listening skill) learning at MTs Zaadul Maad Palembang, which caused low student engagement and suboptimal listening competence. This study aims to develop storytelling-based animated video media for maharah istima' learning and to measure its effectiveness in improving students' listening skills. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall development model, implemented through six stages: needs analysis, data collection, product design, validation, revision, and product testing. Data were collected through interviews, observation, documentation, questionnaires, pre-test, and post-test. The research subjects were 25 students of class VIII at MTs Zaadul Maad Palembang. The findings indicate that: (1) the developed animated video media received a material expert validation score of 88% (very good) and a media expert validation score of 88% (very good); (2) the pre-test average score was 46.53, which improved to 86.11 in the post-test; (3) the paired sample t-test result showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference before and after the use of the media; (4) the N-Gain score was 0.7437 in the high category with an effectiveness percentage of 74.37% (quite effective); and (5) the student satisfaction questionnaire yielded an average score of 90.98% in the very satisfied category. These results demonstrate that storytelling-based animated video media is valid, effective, and suitable for use in Arabic language learning, particularly maharah istima', at the madrasah tsanawiyah level.

Keywords: *animated video, borg and gall, maharah istima', storytelling*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran maharah istima' di MTs Zaadul Maad Palembang, yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan belum optimalnya kemampuan menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis storytelling pada pembelajaran maharah istima' sekaligus mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model

pengembangan Borg and Gall yang diterapkan melalui enam tahap, yaitu analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi, dan uji coba produk. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, pretest, dan posttest dengan subjek 25 siswa kelas VIII MTs Zaadul Maad Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media video animasi yang dikembangkan memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 88% dan validasi ahli media sebesar 88%, keduanya masuk kategori sangat baik; (2) nilai rata-rata pretest sebesar 46,53 meningkat menjadi 86,11 pada posttest; (3) hasil uji t paired menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media; (4) N-Gain score sebesar 0,7437 berkategori tinggi dengan persentase efektivitas 74,37% (cukup efektif); dan (5) angket kepuasan siswa menghasilkan rata-rata 90,98% berkategori sangat puas. Hasil ini membuktikan bahwa media video animasi berbasis storytelling valid, efektif, dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya maharah istima' di tingkat madrasah tsanawiyah.

Kata Kunci: borg and gall, maharah istima', storytelling, video animasi

A. Pendahuluan

Bahasa Arab memiliki kedudukan yang penting dalam sistem pendidikan Islam di Indonesia, khususnya di madrasah. Sebagai bahasa Al-Qur'an dan sumber ilmu keislaman, penguasaan bahasa Arab menjadi kebutuhan strategis bagi generasi Muslim yang terdidik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai peserta didik, yaitu maharah istima' (menyimak), maharah kalam (berbicara), maharah qira'ah (membaca), dan maharah kitabah (menulis). Keempat keterampilan tersebut, maharah istima' merupakan fondasi yang menopang penguasaan keterampilan bahasa lainnya.

Mukmin, Hidayah, dan Marfuah (2023) menegaskan bahwa inovasi penggunaan media pembelajaran digital sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi bahasa Arab siswa, terutama pasca pandemi yang meninggalkan kesenjangan dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Lebih lanjut, Hidayah dan Apriyani (2024) menemukan bahwa kemampuan abad ke-21 siswa pendidikan menengah di Sumatera Selatan keterampilan berbahasa Arab masih memerlukan perhatian serius dari para pendidik, termasuk dalam aspek menyimak dan pemahaman lisan.

Maharah istima' di Madrasah Tsanawiyah masih menghadapi berbagai kendala. Temuan observasi dan wawancara di MTs Zaadul Maad Palembang mengungkapkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran maharah istima' masih terbatas pada papan tulis, buku teks, dan lembar kerja siswa, sementara penggunaan media audio-visual masih sangat terbatas. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan menyimak belum optimal, dan sebagian besar siswa masih bergantung pada penjelasan guru dalam memahami materi.

Kurnia dan Sabana (2025) dalam penelitiannya tentang pembelajaran maharah istima' menggunakan model Auditory Intellectually Repetition di MTs N 1 Palembang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur audio dan visual terbukti mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa secara signifikan. Hal senada dikemukakan oleh Irmansyah, Qaaf, dan Yuslina (2023) yang mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Canva dengan pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual), dan membuktikan bahwa

media berbasis visual-auditif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Metode storytelling diyakini memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan maharah istima'. Kalsum dan Taufiq (2023) menegaskan bahwa metode storytelling mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa karena menyajikan materi dalam konteks cerita yang menarik, yang memudahkan siswa memahami alur informasi secara lisan. Penggunaan cerita sebagai wahana pembelajaran bahasa juga terbukti meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media video animasi berbasis storytelling hadir sebagai solusi inovatif. Hamidi, Jamaluddin, dan Koderi (2023) membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video animasi interaktif di Madrasah Aliyah menghasilkan media yang layak digunakan dengan tingkat kelayakan materi mencapai 96,9% dan kelayakan media 92,5%. Handayani dan Syafi'i (2022) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan

video animasi YouTube mampu meningkatkan pengembangan maharah istima' bahasa Arab secara signifikan. Melihat kondisi tersebut, pengembangan media video animasi berbasis storytelling menjadi urgensi yang tidak dapat diabaikan dalam konteks pembelajaran maharah istima' di MTs Zaadul Maad Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media video animasi berbasis storytelling yang valid untuk pembelajaran maharah istima', dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Zaadul Maad Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Model ini dipilih karena secara sistematis mengintegrasikan proses penelitian dengan pengembangan produk pembelajaran yang tervalidasi. Dari sepuluh langkah yang ditawarkan Borg and Gall, penelitian ini menerapkan enam langkah yang disesuaikan dengan keterbatasan waktu dan cakupan penelitian, tanpa

mengurangi kualitas produk yang dikembangkan. Keenam langkah tersebut meliputi: (1) potensi dan masalah, yaitu tahap identifikasi kebutuhan serta permasalahan yang menjadi dasar pengembangan; (2) pengumpulan data, yaitu proses pengumpulan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik media yang diperlukan; (3) desain produk, yaitu perancangan video animasi berbasis storytelling yang memuat unsur narasi, dialog, dan visual yang menarik; (4) validasi produk oleh ahli materi dan ahli media; (5) revisi produk berdasarkan masukan validator; serta (6) uji coba produk kepada siswa untuk mengetahui respons dan kelayakan media.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Zaadul Maad Palembang dengan jumlah sampel sebanyak 25 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, angket kebutuhan siswa (skala Likert), lembar validasi ahli, soal pretest dan posttest (10 butir soal), serta angket kepuasan siswa. Wawancara, observasi, dan dokumentasi dilaksanakan pada

tanggal 16 April 2026 untuk memperoleh data awal mengenai kondisi pembelajaran maharah istima' di sekolah tersebut. Desain uji coba One Group Pretest- Posttest Design, di mana satu kelompok diberikan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah penggunaan media pembelajaran. Analisis data kuantitatif dilakukan melalui uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics 21, uji t paired untuk melihat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, serta uji N-Gain Score untuk mengukur efektivitas produk. Data kualitatif dari angket dianalisis menggunakan skala Likert dengan rumus persentase $NP = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$.

Validasi produk dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli materi (Ustadzah Neda Azzah Saniyyah, M.Pd.) dan ahli media (Ustadz Al-Fath Qaaf, M.Pd.I.), keduanya merupakan akademisi yang berkompeten. Produk yang dikembangkan berupa video animasi dengan tema 'الهواية' (hobi) yang berdurasi sekitar 3 menit, terdiri dari tiga bagian: opening (judul dan pengenalan konteks), isi (hiwar/percakapan dua tokoh), dan closing (ringkasan dan penutup).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Potensi dan Masalah

Pengembangan dimulai dengan identifikasi potensi dan masalah melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilaksanakan pada 16 April 2026 di MTs Zaadul Maad Palembang. Hasil wawancara dengan guru bahasa Arab kelas VIII, Ustadzah Mei Diana, S.Pd., mengungkapkan bahwa pembelajaran maharah istima' masih menggunakan media sederhana berupa papan tulis, buku teks Kemenag, dan sesekali lembar kerja siswa. Penggunaan media audio dan video masih sangat terbatas, padahal guru mengakui bahwa media berbasis storytelling sangat memungkinkan untuk diterapkan.

Hasil observasi di kelas VIII menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung berpusat pada guru dengan dominasi kegiatan tanya jawab lisan. Partisipasi siswa belum merata; masih terdapat siswa yang pasif, dan pemahaman siswa terhadap materi masih sangat bergantung pada penjelasan guru. Evaluasi pembelajaran hanya

dilakukan melalui tanya jawab lisan, dan KKM mata pelajaran bahasa Arab ditetapkan sebesar 75. Dokumentasi yang diperoleh mencakup buku ajar bahasa Arab Kemenag, buku daftar hadir siswa, dan RPP berbasis Kurikulum 2013. RPP yang tersedia telah memuat komponen pembelajaran secara lengkap dan sistematis, namun metode yang tercantum masih menunjukkan keenderungan konvensional dan belum mengoptimalkan media interaktif dalam kegiatan menyimak.

2. Pengumpulan Data (Analisis Kebutuhan)

Angket kebutuhan siswa disebarkan kepada 25 responden menggunakan skala Likert pada tanggal 16 April 2026. Hasil analisis menunjukkan rata-rata persentase kebutuhan sebesar 89,96% yang masuk dalam kategori sangat dibutuhkan. Sebagian besar siswa (90,77%) menyatakan bahwa

3. Validasi Produk

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ustadzah Neda Azzah Saniyyah, M.Pd. pada 13 April 2026. Dari 10 indikator penilaian dengan skor maksimal 50, diperoleh skor 44 dengan nilai rata-rata 4,4 dan

keterampilan menyimak bahasa Arab sangat penting untuk dikuasai. Namun, pada pernyataan mengenai kemudahan dalam menyimak bahasa Arab, diperoleh persentase 67,69%, yang mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami bahasa Arab yang didengar. Secara keseluruhan, hasil angket kebutuhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Persentase	Kategori
90,77%	Sangat Dibutuhkan
67,69%	Dibutuhkan
91,54%	Sangat Dibutuhkan
90,00%	Sangat Dibutuhkan
90,77%	Sangat Dibutuhkan
92,31%	Sangat Dibutuhkan
91,54%	Sangat Dibutuhkan
90,77%	Sangat Dibutuhkan
90,00%	Sangat Dibutuhkan
91,54%	Sangat Dibutuhkan
89,96%	Sangat Dibutuhkan

persentase 88%, yang masuk kategori sangat baik. Validator memberikan catatan agar penulisan teks bahasa Arab pada percakapan diperbaiki untuk meningkatkan kejelasan dan ketepatan linguistik.

Validasi ahli media dilakukan oleh Ustadz Al-Fath Qaaf, M.Pd.I. pada 13 April 2026. Hasil yang diperoleh identik, yaitu skor 44 dari 50, rata-rata 4,4, dan persentase 88%, masuk kategori sangat baik. Validator menyarankan penyesuaian kesesuaian gambar, animasi, dan warna agar tampilan visual lebih menarik dan konsisten.

4. Uji Coba Produk

Setelah proses revisi berdasarkan masukan validator, uji coba produk dilaksanakan pada 16 April 2026 di kelas VIII MTs Zaadul Maad Palembang dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Hasil nilai pretest dan posttest 25 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Tabel 3. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Jumlah Peserta didik	Nilai rata-rata Pretest	Nilai rata-rata posttest
25	46,53	86,11

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,150 > 0,05$, dan data posttest juga berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,215 > 0,05$. Dengan terpenuhinya asumsi

normalitas, analisis inferensial menggunakan uji t paired dapat dilakukan.

Hasil uji N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7437 yang masuk dalam kategori tinggi, dengan persentase rata-rata sebesar 74,37% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Nilai N-Gain berkisar antara 0,63 hingga 0,88 dengan standar deviasi 0,04527.

Angket kepuasan siswa yang disebarkan kepada 25 responden menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90,98% yang masuk dalam kategori sangat puas. Pernyataan dengan persentase tertinggi adalah kepuasan secara keseluruhan terhadap pembelajaran istima' berbasis storytelling (93,6%), diikuti oleh kepuasan terhadap penggunaan cerita yang menarik dalam pembelajaran istima' (92,3%), dan pembelajaran dengan storytelling yang lebih menyenangkan dibandingkan metode biasa (92,3%).

D. Pembahasan

1. Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Storytelling

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa

media video animasi berbasis storytelling yang dikembangkan memperoleh persentase 88% dari keduanya, yang masuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hamidi, Jamaluddin, dan Koderi (2023) yang mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis video animasi interaktif untuk siswa Madrasah Tsanawiyah dan memperoleh hasil kelayakan media 92,5% serta kelayakan materi 96,9%.

Kelayakan media ini juga didukung oleh aspek desain yang mempertimbangkan prinsip-prinsip media pembelajaran yang efektif. Irmansyah, Qaaf, dan Yuslina (2023) menekankan bahwa media pembelajaran bahasa Arab yang mengintegrasikan elemen somatis, auditori, visual, dan intelektual terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, video animasi dirancang dengan memperhatikan kejelasan audio, kesesuaian animasi dengan materi, keterbacaan teks Arab, serta konsistensi penyajian yang sistematis. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator,

khususnya perbaikan penulisan teks bahasa Arab dan penyesuaian tampilan visual, mencerminkan komitmen terhadap akurasi linguistik dan kualitas estetika media. Imron (2021) dalam kajiannya tentang analisis kesalahan morfologi dan sintaksis menegaskan bahwa kebenaran tata bahasa Arab dalam materi pembelajaran merupakan prasyarat utama untuk memastikan input linguistik yang valid bagi siswa.

2. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Maharah Istima'

Peningkatan nilai dari rata-rata pretest 46,53 menjadi rata-rata posttest 86,11 menunjukkan lonjakan yang sangat signifikan dalam kemampuan menyimak siswa. Perbedaan ini dikonfirmasi oleh hasil uji t paired dengan nilai signifikansi 0,000 yang jauh di bawah batas 0,05, membuktikan bahwa penggunaan media video animasi berbasis storytelling memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan maharah istima' siswa.

Hasil ini konsisten dengan temuan Handayani dan Syafi'i (2022) yang membuktikan bahwa pemanfaatan video animasi YouTube secara signifikan mampu meningkatkan pengembangan

maharah istima' bahasa Arab. Selain itu, penelitian Kurnia dan Sabana (2025) tentang pembelajaran maharah istima' di MTs N 1 Palembang juga menunjukkan bahwa media berbasis audio-visual yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa secara terukur.

Nilai N-Gain sebesar 0,7437 yang berada pada ambang batas kategori tinggi ($g > 0,7$) mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan siswa tidak hanya terjadi, tetapi terjadi dalam intensitas yang bermakna. Persentase N-Gain sebesar 74,37% yang masuk kategori cukup efektif menunjukkan bahwa media ini berhasil mengoptimalkan proses belajar, meskipun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui keunggulan pendekatan storytelling dalam pembelajaran bahasa. Kalsum dan Taufiq (2023) menjelaskan bahwa metode storytelling membantu siswa membangun pemahaman kontekstual terhadap bahasa yang didengar, karena alur cerita memberikan scaffolding semantik yang memudahkan interpretasi makna.

Lebih dari sekadar menyimak, siswa diajak untuk mengikuti narasi, memprediksi kelanjutan cerita, dan memahami konteks percakapan secara holistik.

3. Respons dan Kepuasan Siswa

Tingkat kepuasan siswa sebesar 90,98% yang masuk kategori sangat puas mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga diterima dengan positif oleh penggunanya. Hal ini sejalan dengan argumen Mukmin, Hidayah, dan Marfuah (2023) bahwa inovasi dalam media pembelajaran digital yang relevan dengan konteks siswa merupakan kunci peningkatan motivasi belajar bahasa Arab.

Aspek yang paling memuaskan siswa adalah kemudahan memahami cerita dalam bahasa Arab (93,6%) dan kesenangan dalam pembelajaran menggunakan storytelling dibandingkan metode konvensional (92,3%). Temuan ini mengkonfirmasi bahwa pendekatan storytelling mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Hidayah, Mukmin, dan Rahma (2021) bahwa kecerdasan dan kepribadian siswa berpengaruh positif terhadap kemampuan

berbicara dan mendengarkan ketika media yang digunakan sesuai dengan karakteristik mereka.

Nurani (2022) menekankan bahwa karakteristik pembelajaran bahasa Arab yang efektif di tingkat madrasah harus mampu mengaktifkan seluruh modalitas belajar siswa. Media video animasi berbasis storytelling dalam penelitian ini berhasil mengintegrasikan modalitas auditori (menyimak percakapan), visual (animasi dan teks), dan kognitif (pemahaman alur cerita) secara sinergis, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang komprehensif dan berkesan.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran maharah istima' berbasis storytelling berupa video animasi dengan tema 'الهواية' (hobi) yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Zaadul Maad Palembang. Berdasarkan seluruh tahapan penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal berikut.

Pertama, media video animasi berbasis storytelling yang dikembangkan dinilai sangat baik dan layak digunakan, dengan persentase validasi ahli materi dan ahli media

masing-masing sebesar 88%. Kedua, penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan maharah istima' siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 46,53 pada pretest menjadi 86,11 pada posttest, serta hasil uji t paired yang menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai sig. 0,000. Ketiga, nilai N-Gain sebesar 0,7437 menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi, dengan efektivitas 74,37% yang masuk kategori cukup efektif. Keempat, respons siswa terhadap media ini sangat positif dengan tingkat kepuasan sebesar 90,98% yang masuk kategori sangat puas.

Implikasi penelitian ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi dan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah, khususnya untuk mendukung penguasaan maharah istima'. Penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan media serupa dengan cakupan tema yang lebih luas, pengujian pada skala sampel yang lebih besar, serta integrasi dengan platform digital interaktif untuk memperluas aksesibilitas media bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>
- Handayani, S., & Syafi'i. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 104–115.
<https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138>
- Hidayah, N., & Apriyani, G. (2024). Kemampuan Abad 21 Siswa Pendidikan Menengah di Sumatera Selatan: Sebuah Tinjauan Pembelajaran Menulis Berbahasa Arab di Madrasah. *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 2(1), 1–10.
- Hidayah, N., Mukmin, M., & Marfuah, S. (2023). The Correlation between Arabic Learning Motivation and Arabic Language Competence of Education Study Program Students in Post-COVID-19 Pandemic. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 15(2), 380–398.
<https://doi.org/10.24042/albayan.v15i2.17453>
- Hidayah, N., Mukmin, M., & Rahma, M. (2021). Kecerdasan dan Kepribadian Siswa di SMP IT Fathona Palembang dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berbicara. *Taqdir*, 7(1), 115–130.
<https://doi.org/10.19109/taqdir.v7i1.8455>
- Imron, K. (2021). Analisis Kesalahan Morfologi dan Sintaksis pada Abstrak Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Raden Fatah Palembang. *Al-Mashadir*, 1(1), 19–27.
- Imron, K., Irmansyah, I., Nurhusna, N., Maimunah, I., & Hajib, Z. A. (2023). A New Model of Kalam Material Through Cybernetic Approach: Development Stages and The Influence Towards Speaking Skill of Students. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 15(1), 207–223.
<https://doi.org/10.24042/albayan.v15i1.16199>
- Irmansyah, I., Qaaf, M. A., & Yuslina, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis SAVI. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(1), 69–86.
- Kalsum, U., & Taufiq, M. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Maharah Istima' melalui Metode Storytelling pada Siswa Kelas X. *Journal of Education Research*, 4(3), 1251–1258.
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.314>
- Kurnia, N., & Sabana, R. (2025). Pembelajaran Maharah Istima' dengan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) Menggunakan Aplikasi Benime di MTs N 1 Palembang. *Arabic Teaching and Learning*

- International Conference ATALIC),
1,320–
334.[https://proceedings.radenfata.
ac.id/index.php/atalic/article/vi
ew/1732](https://proceedings.radenfata.ac.id/index.php/atalic/article/view/1732).
- Mukmin, M., Hidayah, N., & Marpuah, S. (2023). Reorientation of The Arabic Language Curriculum for Secondary Education in The Endemic Era. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 10(2), 217-229.
- Nurani, Q. (2022). Characteristics of Learning Arabic Using the Totally Physical Response Method at Palembang Elementary School. *Taqdir*, 8(2), 173–185.
- Sabana, R., Imron, K., & Ulayya, S. (2024). Pengembangan Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Media Pixton Komik di MTsN 1 Palembang. *Arabia*, 16(1), 91–106.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Wasilah, W. (2022). The Development of Teaching Arabic through Higher Thinking (HoTS) for Students of the Islamic Boarding School in South Sumatra. *Taqdir*, 8 (1).