



## Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Bookcreator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab

Amran Eku<sup>1</sup>, Andi Nurawaddah<sup>2</sup>, Elya Rachmi Meidina Usman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Islam Negeri Ternate

### Abstract

Received: 3 Oktober 2024

Revised: 12 Oktober 2024

Accepted: 30 Oktober 2024

*This study aims to test the effectiveness of the use of Bookcreator in learning Arabic compared to conventional methods in grade VIII students of MTs Harisul Khairaat Ome Islamic Boarding School, Tidore. The research uses a true-experimental design with a posttest-only control design and systematic sampling techniques. Data analysis was carried out using descriptive and inferential statistical tests. The results showed that there was no significant difference between the use of Bookcreator and the conventional method ( $p > 0.05$ ). The average score of the experimental class was 79.54, while the control class was higher, which was 83.63. This study emphasizes that the effectiveness of technology-based learning media depends on the implementation, user readiness, and suitability of the method with learning objectives..*

*Keywords:* BookCreator, learning outcomes, Arabic

(\*) Corresponding Author: [amraneku@iain-ternate.ac.id](mailto:amraneku@iain-ternate.ac.id), [andimawaddahnur@iain-ternate.ac.id](mailto:andimawaddahnur@iain-ternate.ac.id), [elradina8@gmail.com](mailto:elradina8@gmail.com)

*How to Cite:* Eku, A., Nurawaddah, A., & Usman, E. R. (2024). Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Bookcreator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(24.2), 857-863. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11400>

## INTRODUCTION

Pesantren merupakan salah satu model dari pendidikan berbasis masyarakat yang mengedepankan ajaran-ajaran Islam.(Ahmad Suryadi, 2020, p. h. 90) Lembaga pendidikan agama Islam ini memiliki sistem asrama atau pondok yang bercirikan seorang kyai sebagai pimpinan pondok, guru-guru lebih akrab disapa ustadz-ustadzah dan siswa dikenal dengan sebutan santri. Dimana, orientasi awalnya adalah hanya untuk mengembangkan khazanah agama Islam semata. Seiring berjalannya waktu pondok pesantren dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin kompleks sehingga pondok pesantren saat ini banyak mengalami transformasi khususnya pada dimensi model pengembangan pendidikan dan pengajarannya dengan membuka lembaga pendidikan formal dan berbagai lembaga pengembangan bakat minat serta keterampilan hidup untuk bekal para alumninya.(Suwito N. S, 2015, p. h. 31-33)

Adanya pendidikan formal dalam pesantren menjadikan ia tidak fokus lagi hanya mempelajari tentang khazanah Islam semata melainkan ilmu-ilmu yang lain pun telah mulai dipelajari.(Toisuta et al., 2023) Misalnya pelajaran matematika, bahasa Inggris, IPA, biologi dan lainnya. Olehnya itu santri-santri telah terbagi pikirannya dan terkadang lebih meminati pelajaran umum. Persaingan mata pelajaran pun tidak dapat terelakkan lagi baik itu pelajaran pada bidang agama, sosial, bahasa, sejarah dan lainnya. (Adiyana Adam. Aji Joko Budi Pramono. Siti Nurul Bayti, 2023)Pada bidang bahasa saja persaingan sangat ketat khususnya



bahasa internasional, paling masyhur di Indonesia dan sering dibandingkan adalah bahasa Inggris dan bahasa Arab. Pada saat ini bahasa Inggris sebagai bahasa internasional telah memiliki saingan yakni bahasa Arab sebab bahasa Arab tidak lagi semata-mata sebagai alat untuk bahasa ibadah seperti shalat dan mengaji, mempelajari dan memperdalam agama Islam dan sebagai bahasa Al-Qur'an melainkan memiliki daya magnet tersendiri terbukti banyaknya pelajar yang tertarik memperdalam bahasa Arab diluar ataupun didalam negeri sehingga metode dan media pengajarannya bervariasi, inovatif, kreatif dan mampu menciptakan ahli-ahli dibidang bahasa Arab (Utari Zakiah Nur, Sachnaz Muthmainnah Alhadar, Adiyana Adam, 2023).

Kita telah ketahui bersama bahwa pesatnya perkembangan juga sangat mempengaruhi perkembangan bahasa Arab, (Belen et al., 2024) khususnya di Indonesia. Dilihat dari kurikulum pendidikan, bahasa Arab tidak hanya dipelajari di pondok pesantren dan madrasah-madrasah Islam namun beberapa sekolah umum pun telah menjadikannya mata pelajaran. Selain itu, banyak pula tempat kursus bahasa Arab yang semakin hari semakin ramai peminatnya. Hal ini menandakan bahwa strategi, metode, teknik dan media pembelajaran semakin kreatif dan inovatif. Sayangnya tidak semua daerah di Indonesia merasakan hal ini, khususnya daerah-daerah pelosok di wilayah timur, pondok pesantren haruslah khairaat salah satunya yang berlokasi di Ome Tidore Kepulauan Maluku Utara. Di pondok ini metode, strategi, dan teknik pembelajaran masih menggunakan sistem klasik dan media pembelajaran masih berpatokan semata kepada buku ajar membuat santri-santri kurang meminati bahasa Al-Qur'an ini dan hasil belajar pun kurang memuaskan. Olehnya itu peneliti berupaya melakukan penelitian multimedia berbasis Bookcreator.

Secara etimologis kata Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media. Multi dapat diartikan sebagai beragam, banyak dan lain sebagainya. Sedangkan media diartikan sebagai perantara. Dalam KBBI kata multimedia memiliki dua makna, yang pertama bermakna "berbagai jenis sarana" dan kedua bermakna "penyedia informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks". (*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, n.d.) Secara terminologis multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. (Herman Dwi Surjono, 2017, p. h. 2) Pengertian ini masih umum sebab secara spesifik belum menampilkan bagaimana bentuknya dan bagaimana proses pembuatannya dan belum pula tersirat apakah dimanipulasi secara digital atau manual.

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (user). (Munir, 2012, p. h.128) Interaktifitas merupakan ciri khas dari program multimedia interaktif. Tingkat interaktifitas akan menentukan seberapa intens keterlibatan siswa dalam menjalankan program. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai medium yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena: memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan materi

pembelajaran, proses belajar dapat berlangsung secara Individu sesuai dengan kemampuan siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dapat memberikan umpan balik terhadap respon siswa, dan dapat menciptakan proses belajar yang berkesinambungan.(Adiyana Adam, 2023)

*Bookcreator* adalah platform pembuatan buku digital yang bekerja sama dengan *Tools for Schools* dan didukung oleh Google for Education sejak tahun 2011. Salah satu tujuan utamanya adalah untuk berkolaborasi dengan guru dalam meningkatkan keterampilan siswa melalui pengembangan media pembelajaran digital.(Ameliana Balya Sakti dan Agus Purwowododo, 2024, p. h. 1396) Media pembelajaran interaktif menggunakan *Bookcreator* terdiri dari kumpulan teks, gambar, video, dan suara yang dikemas dalam struktur yang kompleks yang dapat dibaca dengan teliti oleh komputer atau alat elektronik lainnya. Fitur-fitur ini membuat(Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, 2024) *Bookcreator* menjadi alat yang sangat serbaguna, khususnya dalam konteks pendidikan, karena mendukung pembuatan materi yang interaktif dan dinamis. Dengan kemampuannya untuk merekam audio dan menyisipkan video edukasi, aplikasi ini cocok untuk digunakan oleh guru, siswa, atau siapa saja yang ingin membuat buku digital yang kreatif dan interaktif.(Rani Pausa dan Melva Zainil, 2023, p. h. 53)

Platform *Bookcreator* dapat dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja secara gratis. Selain itu, platform ini juga memiliki kemudahan penggunaan tanpa memerlukan keterampilan coding, sehingga guru dan pengguna lain dapat mengoperasikan platform ini dengan sederhana. Hasil produk dari *Bookcreator* sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik. Mereka dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, baik melalui laptop maupun smartphone karena berbasis online dan tidak memerlukan instalasi aplikasi, pengguna cukup mengakses tautan yang dibagikan oleh guru untuk menikmati materi yang telah dibuat. Kemudahan ini menjadikan *Bookcreator* solusi ideal untuk pembelajaran jarak jauh atau blended learning.(Munawwarah et al., 2023, p. h. 10-11)

Istilah hasil belajar tersusun dari dua kata yakni hasil dan belajar. Menurut kamus besar bahasa indonesia, hasil diartikan sebagai sesuatu yang telah dicapai, dilakukan atau apa yang telah dikerjakan sebelumnya.(*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, n.d.) . Secara terminologi, hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah menerima pengalaman pendidikan.(Muhibbin Syah, 2003, p. h. 6) Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.(Sri Ihwani, Adiyana Adam, Asmawati Harun, 2023) Oleh sebab itu para penggiat pendidikan harus selalu berinovasi untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

Adapun pengertian hasil belajar menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Pengertian hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.
2. Menurut Bloom definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan), merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima),

responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

3. W. Winkel mengemukakan bahwa definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. (Yendri Wirda DKK, 2020, p. h. 7)

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dihasilkan dari proses pembelajaran baik itu berupa tingkah laku, cara berfikir, pengetahuan, keterampilan dan lain lain. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar. Dan dari informasi tersebut guru dapat menyusun lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar bahasa Arab merupakan suatu puncak dari proses belajar, hasil belajar tersebut dapat terjadi karena adanya evaluasi yang dilakukan oleh guru. Jika dikaitkan dengan belajar bahasa Arab maka hasil belajar bahasa Arab merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa dalam menekuni dan mempelajari bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan multimedia interaktif berbasis *Bookcreator* agar hasil belajar santri khususnya bidang bahasa Arab meningkat.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, menggunakan desain true-experimental design dalam bentuk posttest-only control design. Dalam desain ini, peserta dibagi secara acak ke dalam kelompok eksperimen yang menggunakan BookCreator sebagai media pembelajaran dan kelompok kontrol tanpa perlakuan. Penelitian dilakukan di MTs Pondok Pesantren Harisul Khairaat Ome, Tidore Kepulauan, Provinsi Maluku Utara, pada September 2024. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII dengan total 68 siswa, dan sampel diambil menggunakan teknik sampling sistematis, menghasilkan 22 siswa dari tiga kelas. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas, yaitu penggunaan multimedia interaktif berbasis BookCreator, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar bahasa Arab siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, observasi terstruktur non-partisipan untuk mengamati proses pembelajaran, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data seperti dokumen pembelajaran, kehadiran siswa, nilai, serta dokumentasi proses. (Sugiyono, 2016, p. h. 6)

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa dalam bentuk distribusi frekuensi, serta statistik inferensial untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan homogenitas varians menggunakan SPSS, sehingga metode analisis yang tepat dapat digunakan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t atau uji Mann-Whitney untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kriteria pengujian adalah, jika nilai

signifikansi ( $\text{sig} > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima (tidak ada perbedaan signifikan), dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak (ada perbedaan signifikan). Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan memberikan hasil yang valid dalam menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis BookCreator untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Bookcreator* dalam pembelajaran bahasa Arab tidak memberikan perbedaan signifikan dibandingkan metode konvensional. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik menggunakan uji Mann-Whitney, di mana nilai probabilitas yang diperoleh adalah 0,366 (Asymp. Sig. 2-tailed) atau 0,401 (Exact Sig.). Karena nilai probabilitas tersebut lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  tidak dapat ditolak. Artinya, tidak ada cukup bukti statistik untuk menyimpulkan bahwa penggunaan *Bookcreator* secara signifikan lebih baik dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Pondok Pesantren Harisul Khairaat Ome, Tidore, Maluku Utara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Bookcreator* memberikan hasil belajar yang cukup memuaskan dimana sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM, namun tidak lebih unggul dibandingkan metode konvensional. Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Bookcreator* adalah 79,54, sedangkan kelas kontrol dengan metode konvensional memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi, yaitu 83,63. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *Bookcreator* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibanding metode konvensional ditolak.

Dalam teori pembelajaran, media pembelajaran seperti *Bookcreator* dapat berperan sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah penyampaian materi. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran berbasis teknologi seperti *Bookcreator* seharusnya mendukung pembentukan pengetahuan secara aktif melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak selalu menjamin hasil belajar yang lebih baik. Hal ini bisa dikaitkan dengan beberapa faktor, pertama kesiapan siswa dan guru, jika siswa atau guru belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan teknologi seperti *Bookcreator*, efektivitasnya akan berkurang. Kedua materi pembelajaran, media pembelajaran tertentu mungkin tidak cocok untuk semua materi atau konteks pembelajaran. Dalam kasus ini, pembelajaran bahasa Arab mungkin memerlukan pendekatan yang lebih berpusat pada praktik langsung, seperti dialog atau hafalan. Ketiga metode pembelajaran, efektivitas media pembelajaran sering kali dipengaruhi oleh cara penggunaannya. Media teknologi hanya efektif jika diintegrasikan dengan metode pengajaran yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, teori behaviorisme yang berfokus pada pengulangan dan penguatan perilaku menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis konvensional, yang sering kali

melibatkan metode seperti latihan soal atau hafalan, masih relevan untuk beberapa mata pelajaran, termasuk bahasa Arab.

Hasil ini mengingatkan bahwa keberhasilan suatu metode atau media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh cara implementasi, kesiapan peserta didik dan pendidik, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Kombinasi antara metode konvensional dan teknologi, jika diterapkan secara optimal, mungkin dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VIII tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Bookcreator* menunjukkan capaian yang tergolong baik. Dimana, kemampuan siswa pada kelas kontrol ini menunjukkan hasil post-test seluruh siswa berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu >75. Hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VIII menggunakan multimedia interaktif berbasis *Bookcreator* menunjukkan capaian yang tergolong baik pula. namun sangat disayangkan karena terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meskipun adanya perlakuan penggunaan *Bookcreator* yang mengindikasikan adanya kesenjangan hasil belajar bahasa Arab di antara siswa kelas eksperimen sebagaimana fenomena yang dijumpai pada kelas kontrol. Dan berdasarkan hasil analisis uji Mann-Whitney, diperoleh nilai probabilitas 0,366 (Asymp. Sig. 2-tailed) dan 0,401 (Exact Sig.), yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  tidak dapat ditolak, sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan *Bookcreator* dan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa. *Bookcreator* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung proses belajar yang lebih inovatif. Namun, dalam penelitian ini, metode konvensional yang berfokus pada pengulangan dan praktik langsung lebih sesuai untuk pembelajaran bahasa Arab.

## REFERENSI

- Adiyana Adam. Aji Joko Budi Pramono. Siti Nurul Bayti. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (1st ed.). Akademia Pustaka.
- Adiyana Adam. (2023). Journal of Contemporary Issue in Elementary Education ( JCIEE ) Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*, 1(1), 29–37.
- Ahmad Suryadi. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I* (1st ed.). CV Jejak Anggota IKAPI.
- Ameliana Balya Sakti dan Agus Purwowidodo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1395. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Belen, S., Rakib, M. T., Sahabu, A., Takome, A. K., Adam, A., Studi, P., Bahasa, P., & Iain, A. (2024). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PROBLEMATIKA DAN SOLUSI PADA MAHASISWA SEMESTER II

- KELAS PBA 2 IAIN TERNATE Bahasa Arab merupakan salah satu program studi Pendidikan Bahasa Arab. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 03(02), 80–88.
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)* (1st ed.). UNY Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. (n.d.).
- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–12.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. CV Alfabeta.
- Rani Pausa dan Melva Zainil. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 2250–2253.
- Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, K. M. S. (2024). INTEGRASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 6(2), 201–213. <https://doi.org/https://journalpedia.com/1/index.php/jpp> Volume
- Sri Ihwani, Adiyana Adam, Asmawati Harun, N. D. H. Y. (2023). Analisis Perbandingan Terhadap Hasil Belajar PAI Mahasiswa Lulusan Madrasah Aliyah Dan Sekolah Umum (Studi Komparasi Pada Prodi PAI Fak.Tarbiyah Ilmu Keguruan IAIN Ternate) Sri. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(3), 432–438.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwito N. S. (2015). *Manajemen Mutu Pesantren* (1st ed.). Deepublish.
- Toisuta, N., Adam, A., Wolio, S., & Umasugi, S. D. (2023). Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Ternate Nadira. *Amanah Ilmu*, 3, 87–100.
- Utari Zakiah Nur, Sachnaz Muthmainnah Alhadar, Adiyana Adam, S. A. S. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 16–21. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i1.10>
- Yendri Wirda DKK. (2020). *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (1st ed.). Puslitjak, Balitbang & Perbukuan, Kemendikbud.