

PENGEMBANGAN MEDIA GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA (*MAHARAH QIRĀ'AH*) MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI

¹**Sintya Rahmadewi, ²Nida Husnia Ramadhani, ³Miftahul Huda**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Email: Sintya1904@gmail.com, nidahusnia123@gmail.com, dr.miftahulhuda@pba.uin-malang.ac.id

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on the Genially application to improve reading skills (maharah qirā'ah) among second-semester university students. The background of this research is based on the low intrinsic motivation of students to read Arabic texts, high levels of linguistic anxiety, and a learning approach that still emphasizes memorization and grammar structure, without providing sufficient space for contextual understanding. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), although this study only reached the development stage. The media was validated by two content experts and two media experts. The validation results showed that the media received an average score of 86.3% from content experts and 98% from media experts, both of which fall under the "highly feasible" category. These findings indicate that Genially-based media can serve as an effective and engaging alternative to enhance Arabic reading skills among students. It also facilitates a more interactive, contextual, and modern learning experience.

Keywords: Genially, maharah qirā'ah, media development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Genially dalam meningkatkan keterampilan membaca (maharah qirā'ah) pada mahasiswa semester 2 di perguruan tinggi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi mahasiswa dalam membaca teks Arab, tingginya kecemasan linguistik, serta pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan dan struktur tata bahasa tanpa memberi ruang yang cukup untuk pemahaman kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), meskipun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Media divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 86,3% dari ahli materi dan 98% dari ahli media, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Temuan ini menunjukkan bahwa media Genially dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca teks Arab di kalangan mahasiswa. Media ini juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern.

Kata kunci: Genially, maharah qirā'ah, pengembangan media

PENDAHULUAN

Qiro'ah (Membaca) adalah kemampuan untuk memahami, mempersepsi, dan menafsirkan makna teks tertulis, baik dengan mengucapkannya maupun dengan merenungkannya secara mendalam.(Devi dkk., 2024) Pada dasarnya, membaca adalah proses interaksi melalui komunikasi antara pembaca dan penulis melalui teks tertulis.(Muis, 2013) Akibatnya, terjadi hubungan langsung antara bahasa lisan dan tulisan dalam pikiran pembaca. Maharah Qiro'ah merupakan salah satu keterampilan utama dalam mempelajari Bahasa Arab yang tidak hanya melibatkan siswa untuk melihat teks-teks Bahasa arab, tetapi juga membantu siswa memahami teks dalam Bahasa arab sehingga memiliki makna dan tidak hanya sekedar simbol-simbol fonetik saja.(Ansya dkk., 2020)

Permasalahan dalam pembelajaran Bahasa arab meliputi dua problem, yaitu linguistik (pelaflalan), dan nonlinguistik (metode, materi, dan lain-lain).(Rohman, 2022) Pembelajaran Maharah Qiro'ah kerap dianggap sulit baik dari segi pelaflalan huruf sampai membaca dengan mengeluarkan bunyi bunyi artikulasi teks dalam Bahasa arab.(Al-Ghozali, 2024) Fakta social di lapangan, dari hasil observasi pada mahasiswa di uin malang, ditemukan beberapa permasalahan dalam Maharah Qiro'ah, antara lain: (1) rendahnya motivasi intrinsik mahasiswa dalam membaca teks berbahasa Arab, yang tercermin dari respon yang lambat dan kurang antusias saat diberikan materi bacaan; (2) tingginya tingkat kecemasan linguistik, seperti rasa tidak percaya diri dalam melaflalkan atau memahami teks Arab secara utuh; dan (3) fokus pembelajaran yang masih cenderung bersifat mekanistik, yaitu menekankan pada aspek hafalan kosakata dan struktur gramatikal, namun kurang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan memahami teks secara kontekstual dan kritis. (Wijaya & Hikmah, 2023), Untuk mengatasi serta mencapai tujuan pembelajaran Maharah Qiro'ah yang efesien, diperlukannya penggunaan media pembelajaran secara aktif dan inovatif.(Khusniya, 2024)

Menurut Prananto Sukmajaya. Seorang pakar teknologi, mengatakan bahwa seiring dengan perkembangan zaman yang menjadikan arus globalisasi meningkat pesat teknologi dapat dijadikan luncuran baru untuk mengembangkan media pembelajaran (Tauhidah & Abiyyah, 2024) Penggunaan teknologi informasi seperti website, video, game, atau media lain yang membutuhkan device yang terkoneksi ke jaringan internet global dapat berubah menjadi alat yang memungkinkan membuat proses pembelajaran lebih inovatif, menarik, dan juga kompetitif .(Saad, 2020) Maka dari itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran dengan genially.

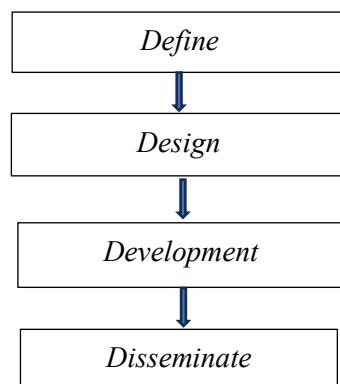
Genially adalah bentuk alat pendidikan online yang mendukung pendidik dalam menyusun sumber daya instruksional imajinatif dan perintis seperti presentasi,

permainan, video instruksional, dan banyak lagi (Enstein et al., 2022). Ini sejalan dengan karya (Ni'mah dkk., 2022) yang menyoroti fitur pembeda Genially dibandingkan dengan alat tradisional seperti PowerPoint, menampilkan atributnya yang beragam dan menarik termasuk berbagai templat tematik. Selain itu, platform ini memungkinkan pembuatan game kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu, integrasi sumber media eksternal seperti YouTube, YouTube Music, Spotify, kompatibilitas dengan berbagai platform online, dan pengembangan materi pendidikan langsung dari perangkat pengguna. Manfaat tambahan dari memanfaatkan Genially adalah aksesibilitasnya secara online, sehingga menyederhanakan akses siswa ke konten melalui tautan yang disediakan tanpa perlu transfer data manual. Aksesibilitas tersebut memfasilitasi pengambilan konten oleh siswa di perangkat atau laptop mereka, setiap saat dan di mana saja.

Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat diketahui bahwa media pembelajaran menggunakan teknologi memiliki potensi besar untuk memperbaiki kendala saat ini. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi dengan judul Pengembangan Media Geniallya pada maharoh qiroah mahasiswa semester 2. Materi qiro'ah yang disajikan dengan menggunakan media genially diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi para peserta didik dalam belajar bahasa Arab. Selain itu, dengan adanya genially diharapkan mampu merubah metode pembelajaran agar lebih hidup dan bervariasi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (Zakariah dkk., 2020). Subjek Penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 yang dilaksakan di UIN Malang pada tanggal 5 juni 2025. Metode yang diterapkan dalam proses penelitian dan pengembangan ini melibatkan penerapan metode ilmiah untuk mengeksplorasi, merancang, memproduksi serta menguji keakuratan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang dijadikan acuan dalam penelitian adalah model 4D, yang merupakan salah satu model pengembangan yang memenuhi kriteria untuk mengembangkan suatu produk (Pranata dkk., 2021). Model 4D yakni akronim dari *Define, Design, Development, and Disseminate* yang diperkenalkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974 (Fitrianna dkk., 2021).



Pada tahap definisi, konsep media genially dieksplorasi berdasarkan ide-ide yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengklarifikasi teori dan praktik terkini tentang penggunaan genially sebagai media pembelajaran maharah qiroah.(Johan dkk., 2023) Langkah kedua adalah perancangan, atau proses pembuatan media genially. Penelitian ini meliputi pemahaman topik dan pokok bahasan, pembuatan kerangka genially, dan pembuatan sketsa naratif dengan elemen interaktif.(Arkadiantika dkk., 2020) Selain itu, penulis mulai mengembangkan materi maharah qiroah dengan menggunakan aplikasi genially. Pada tahap ini, format, realisme visual, yang sesuai untuk proses pembelajaran akan ditentukan. Langkah ketiga disebut Pengembangan, yaitu memodifikasi bentuk produk yang akan diproduksi. Ini termasuk langkah-langkah mengidentifikasi komponen pendukung, menyiapkan alat, dan buku pendukung melakukan penilaian terhadap fungsionalitas alat pendukung.

Tujuannya adalah untuk mengetahui respon mahasiswa dan memastikan bahwa media genially menarik bagi mahasiswa dan secara efektif berkontribusi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap maharah qiroah. Langkah terakhir disebut diseminasi, di mana proses produksi telah selesai, disetujui, dan diterbitkan. Namun, karena keterbatasan waktu, penulis studi ini baru mencapai tahap pengembangan.

Pengukurannya dilakukan dengan menggunakan skala likert. Setiap aspek akan dirinci menjadi indikator yang nantinya akan berfungsi sebagai dasar dalam pembuatan instrument yang berukuran dalam bentuk kata-kata, berupa: Sangat kurang, kurang, cukup, baik dan sangat baik (Sugiyono, 2010). Dalam rangka keperluan analisis secara kuantitatif, jawaban-jawaban tersebut diberi angka atau nilai. Untuk memvalidasi media dan materi menggunakan rumus berikut ini (Yuanta, 2020).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi / banyaknya individu)

P = Angka persentase

Keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	$80\% < x \leq 100\%$
Baik (B)	$60\% < x \leq 80\%$
Cukup (C)	$40\% < x \leq 60\%$
Kurang (K)	$20\% < x \leq 40\%$
Sangat Kurang (SK)	$0\% < x \leq 20\%$

Berikut ini adalah tabel kriteria kelayakan tanggapan dari para ahli dan mahasiswa UIN Malang yang berfungsi untuk menilai hasil kelayakan suatu produk/media sebelum disebarluaskan. Klasifikasi kriteria kelayakannya adalah sebagai berikut.

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat tidak layak

Rentang skor diklasifikasikan ke dalam lima kategori berbeda, masing-masing mewakili tingkat kelayakan yang berbeda: 1) Sangat Tidak Layak (<21%): Skor di bawah 21% menunjukkan bahwa produk atau media dianggap sangat tidak cocok untuk disebarluaskan. Revisi signifikan atau perombakan total mungkin diperlukan; 2) Tidak Memenuhi Syarat (21-40%): Skor dalam rentang ini menunjukkan bahwa produk atau media tidak layak untuk digunakan dalam bentuknya saat ini, memerlukan modifikasi substansial sebelum dapat dipertimbangkan; 3) Cukup Layak (41-60%): Produk yang termasuk dalam rentang skor ini dianggap cukup dapat diterima tetapi masih memerlukan beberapa penyesuaian atau perbaikan untuk meningkatkan kelayakan dan efektivitasnya; 4) Layak (61-80%): Skor antara 61% dan 80% menunjukkan bahwa produk atau media dianggap layak dan sebagian besar efektif, meskipun perbaikan kecil mungkin masih diperlukan; 5) Sangat Layak (81-100%): Produk yang mendapat skor dalam rentang ini dianggap sangat layak, efektif, dan siap disebarluaskan dengan sedikit atau tanpa perubahan yang diperlukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media genially dalam maharah qiroah menggunakan metodologi penelitian yang dijabarkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel, yaitu Model Empat D. Namun karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya difokuskan pada pembuatan materi pembelajaran maharah qiroah yang kemudian dimodifikasi menjadi model 3D, yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan tahap akhir, sedangkan diseminasi belum dilakukan pada penelitian ini, melainkan baru dilakukan setelah produk tervalidasi dan disempurnakan secara menyeluruh.

a. Tahap Define

Tahap Define merupakan fase dimana ketentuan-ketentuan yang diperlukan. Untuk pengembangan program pembelajaran ditentukan dan dijelaskan. Penyusunan persyaratan tersebut dilakukan dengan mengutamakan dan menyelaraskan dengan

kebutuhan pembelajaran bagi mahasiswa UIN Malang. Proses ini mencakup lima langkah utama, yaitu:

1. *Front and analysis*

Pada tahap ini, pengajar melakukan pemeriksaan awal melalui analisis masalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar-mengajar serta pemanfaatan media pembelajaran.

2. *Learner analysis*

Pada tahap ini, pengajar berupaya memahami karakteristik siswa secara mendalam mulai dari aspek psikologis dalam proses belajar, atribut personal, motivasi, hingga pengalaman belajar sebelumnya. Mereka juga menyadari bahwa media yang digunakan belum cukup interaktif. Temuan ini menjadi dasar pertimbangan penting bagi peneliti dalam merancang materi pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Harapannya, dengan pemahaman tersebut, mahasiswa akan mengalami peningkatan kemudahan dan efektivitas dalam memahami materi yang disampaikan.



Gambar 1. Learner Analysis

3. *Task analysis* Guru

Melakukan analisis terhadap tugas-tugas utama yang harus dikuasai mahasiswa agar mereka mampu meraih kompetensi minimal. Task analysis ini mencakup pemecahan tugas-tugas inti menjadi komponen-komponen yang lebih kecil dan terstruktur secara logis baik yang bersifat kognitif, psikomotor, maupun sosial. Tujuannya adalah memastikan bahwa setiap sub-tugas yang diperlukan untuk mencapai kompetensi utama dapat dipetakan, dipahami, dan dikuasai dengan baik .



Gambar 2. Task Analysis

4. Concept analysis

Sebelum membuat media pembelajaran dan melaksanakan penelitian, perlu dilakukan analisis terhadap gagasan yang akan diajarkan serta merancang langkah-langkah secara logis dan sistematis. Proses ini bertujuan agar materi yang disampaikan tidak ada yang terlewatkan dan disusun dengan rapi sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami konsep. Pada fase ini, fokus utama adalah menyusun kerangka besar materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut, dalam konteks qirā'ah dipilih topik-topik seperti **النص، إضافة، صفة،** dan **النحو**.

Setelah kerangka materi terbentuk, media diproduksi menggunakan Genially dengan pedoman indikator pembelajaran sebagai berikut:

1. Pemahaman dasar struktur HTML
2. Pemakaian tabel
3. Pengaturan format tampilan multimedia pada halaman web
4. Analisis tugas (*task analysis*)
5. *Specifying instructional objectives*

Menetapkan sasaran pembelajaran berarti menentukan perilaku atau kemampuan yang diharapkan muncul setelah proses belajar berlangsung. Perubahan perilaku ini harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah dirancang. Oleh karena itu, pada tahap ini mahasiswa diposisikan dari peran yang pasif menjadi aktif, selaras dengan pendekatan active learning. Pembelajaran yang melibatkan keterlibatan langsung mahasiswa seperti diskusi, simulasi, atau pengolahan media interaktif—telah terbukti meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemampuan kritis.

b. Design (Perancangan)

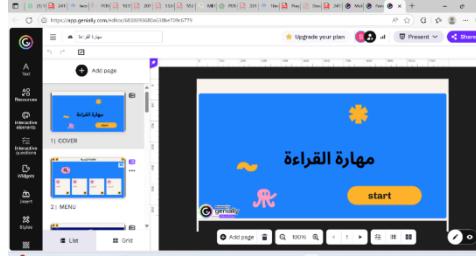
Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu:

1. *Constructing criterion referenced test*, (menyusun tes kriteria)

Penyusunan tes kriteria adalah proses yang dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan dimanfaatkan oleh mahasiswa dan juga dapat memiliki kompetensi yang ingin di peroleh sesuai dengan sasaran/tujuan pembelajaran yang ditentukan setelah kegiatan pembelajaran berakhir

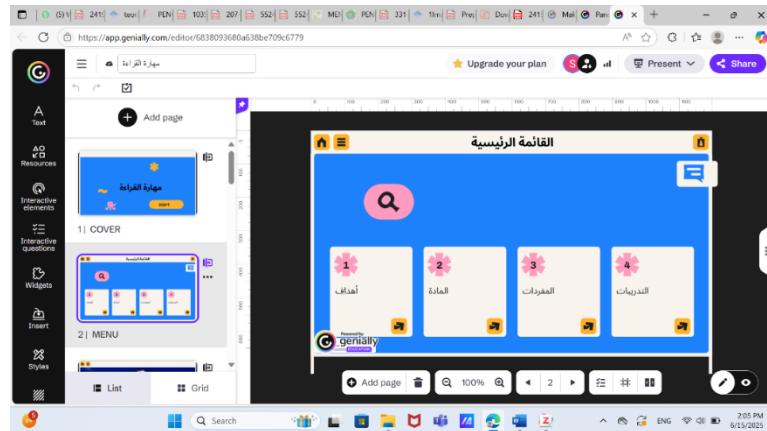
2. *Media selection* (pemilihan media)

Pemilihan media, peneliti memilih menggunakan aplikasi Genially. Visual latar belakang dan ilustrasi genially dirancang secara menarik untuk menarik perhatian mahasiswa. Karakter imajinatif dan cerita menarik ditambahkan untuk meningkatkan interaktivitas media, yang kemudian dimasukkan ke dalam pembuatan media dengan desain khusus.



Gambar 3. Pemilihan Media format selection (pemilihan format)

Pemilihan format pada media pembelajaran yang dikembangkan yakni berisi tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan Soal, dan microteching sesuai dengan bahan ajar yang telah ditentukan pada maharah qiroah.



Gambar 4. Pemilihan Format

3. *Initial design* (desain awal)

Desain awal media pembelajaran berupa pembuatan Alur Media Pembelajaran.

c. Develop (Pengembangan)

Thiagarajan mengelompokkan proses pengembangan ke dalam dua aktivitas, yaitu penilaian oleh ahli dan pengujian perkembangan. Penilaian oleh ahli adalah metode untuk mengonfirmasi atau mengevaluasi kelayakan design produk yang dilakukan oleh para professional di bidang tersebut. Pengujian Perkembangan adalah aktivitas percobaan design produk pada kelompok sasaran yang sebenarnya. Selama percobaan ini dicari data respon, reaksi atau masukan yang kemudian digunakan untuk meningkatkan produk kemudian di uji kembali untuk memperoleh hasil yang efektif.

Media pembelajaran yang telah dirancang kemudian diuji kelayakannya melalui tahap validasi oleh dua orang ahli, masing-masing mewakili bidang materi dan media. Proses ini dilakukan guna menilai kualitas isi serta tampilan media yang dikembangkan, sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua validator dengan latar belakang keahlian di bidang Bahasa Arab. Validator 1 memberikan penilaian sebesar 92,6%, sedangkan validator 2 memberikan penilaian sebesar 80%. Nilai rata-rata dari kedua validator tersebut adalah sebesar **86,3%**, yang termasuk dalam kategori “*Sangat Layak*”. Penilaian ini didasarkan pada indikator kebenaran isi materi, kekinian materi, kedalamannya dan kecakupan isi, serta ketepatan referensi yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disusun telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan perkembangan keilmuan, dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Maharah Qirā'ah.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dua ahli media pembelajaran. Validator 1 memberikan skor kelayakan sebesar 96%, dan validator 2 memberikan skor maksimal yaitu 100%. Rata-rata hasil validasi dari kedua validator tersebut adalah 98%, yang juga berada dalam kategori “*Sangat Layak*”. Aspek yang dinilai dalam validasi ini meliputi kesesuaian media dengan karakteristik siswa, strategi penyampaian, tingkat interaktivitas, kontekstualitas isi dengan kehidupan nyata, serta tampilan visual dan kemudahan navigasi.

Skor yang tinggi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar pedagogis dan teknis yang dibutuhkan dalam sebuah media pembelajaran digital. Dengan hasil validasi yang mencapai rata-rata di atas 85% untuk kedua aspek, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab, khususnya keterampilan membaca (Maharah Qirā’ah) pada tingkat perguruan tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan validasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Genially terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca (*maharah qirā’ah*) bagi mahasiswa tingkat perguruan tinggi. Media ini berhasil dirancang berdasarkan model pengembangan 4D yang mencakup tahap definisi, desain, dan pengembangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 86,3% dari ahli materi dan 98% dari ahli media, yang keduanya tergolong dalam kategori “sangat layak”. Keunggulan utama dari media ini adalah tampilannya yang interaktif, kemudahan akses, serta kemampuannya untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam memahami teks Arab. Oleh karena itu, media Genially memiliki potensi besar untuk menjadi solusi pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan tantangan pembelajaran Bahasa Arab di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghozali, M. D. H. (2024). Analisis Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Maharah Qiroah Dengan Metode Jigsaw. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(2), 104–111.
- Ansyah, S., Ritonga, M., & Alrasi, F. (2020). Sistem Kaji Duduak Sebagai Strategi Pembelajaran Maharah al-Qira’ah di Madrasah Batang Kabung. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 5(2), 191–200.
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran virtual reality pada materi pengenalan termination dan splicing fiber optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 29–36.
- Devi, P. M., Wasilah, W., & Nazarmanto, N. (2024). Pengaruh Gaya Belajar, Sikap Belajar, Dan Pemahaman Nahwu Terhadap Penguasaan Maharah Qira’ah Kelas VIII Putri MTS Barokah Al-Haromain. *PROSIDING KONIPBSA: Konferensi*

- Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Arab*, 4(1).
<https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/konipbsa/article/view/1581>
- Fitrianna, A. Y., Priatna, N., & Dahlan, J. A. (2021). Pengembangan model e-book interaktif berbasis pembelajaran induktif untuk melatihkan kemampuan penalaran aljabar siswa SMP. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 1562–1577.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model four-D dalam pengembangan media video keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), 372–378.
- Khusniya, E. N. (2024). Analisis Perkembangan Kosakata Bahasa Arab Modern: Peluang, Tantangan dan Strategi dalam Pembelajaran di Era Digital. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 118–136.
- Muis, S. F. (2013). Kemampuan membaca pemahaman literal dan interpretatif melalui pendekatan konstruktivisme. *Al-MUNZIR*, 6(2).
- Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Pranata, D. P., Frima, A., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan LKS matematika berbasis problem based learning pada materi bangun datar sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2284–2301.
- Rohman, A. (2022). Bahasa Arab dan problematika pembelajarannya. *Sanaamul Quran: Jurnal Wawasan Keislaman*, 3(1).
- Saad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex media komputindo.
- Tauhidah, N. A., & Abiyyah, A. A. (2024). Strategi Konten Pembelajaran Bahasa Arab Pada Instagram: Analisis Komparatif Akun Edukasi. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(3), 459–474.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.