

تأثير استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة
الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية
الحكومية سيدوارجو

البحث العلمي

الباحثة:

نسوة العزة

٠٦٠٢٠٢٢٢٠٥١



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

شعبة تعليم اللغة العربية كلية التربية و العلوم التعليمية

جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية

سورابايا

٢٠٢٦

Lembar Pernyataan Keaslian

Nama: Niswatul Izzah

NIM: 06020222051

Program Studi: Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemahaman asli dari peneliti sendiri dan bukan merupakan pengambilan pemikiran orang lain yang penulis akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran penulis sendiri. Jika terdapat karya orang lain penulis akan mencantumkan sumber yang jelas hasil skripsi yang penulis tulis berjudul:

"تأثير استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو"

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak benaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi dari semua pihak yang bersangkutan sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 31 Maret 2026



Niswatul Izzah
06020222051

توصية المشرف

صاحب الفضيلة

عميد كلية التربية و إعداد المعلمين جامعة سونن أمبيل الإسلامية سورابايا
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

بعد الإطلاع وملاحظة ما يلزم تصحيحه في هذا البحث العلمي بموضوع " تأثير
استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لتحسين قدرة مهارة
الاستماع والكلام الطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية
سيدوارجو. " الذي قدمته الطالبة:

الاسم : نسوة العزة

رقم السجل : ٠٦٠٢٠٢٢٢٠٥١

الشعبة : تعليم اللغة العربية

فنقدمه إلى سيادتكم مع الأمل الكبير أن تتكرموا بإمداد اعترفكم الجميل بأن هذا
البحث العلمي مستوف للشروط كبحت جامعي للحصول على الشهادة الجامعة الأولى
في شعبة تعليم اللغة العربية، وأن تقوموا بمنافسته في الوقت المناسب.
هذا، وتفضلوا بقبول الشكر وعظيم التقدير.
والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

سورابايا، ١٠ مارس ٢٠٢٦

المشرف الثاني

المشرف الأول

(الدكتور الحاج محمد حفيظ الدين دمياطي الماجستير)

رقم التوظيف: ١٩٧٩٠٥٠٧٢٠٠٥٠١١٠٠٢

(الأستاذ الدكتور محمد طاهر الماجستير)

رقم التوظيف: ١٩٧٤٠٧٢٥١٩٩٨٣١٠٠١

التصديق

لقد أجرت كلية التربية و العلوم التعليمية مناقشة هذا البحث الذي كتبه الباحثة :

الاسم : نسوة العزة

رقم التسجيل : ٠٦٠٢٠٢٢٢٠٥١

الموضوع : تأثير استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة

الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو.

وقد قرر مجلس المناقشة بأنها ناجحة ومستحقة على شهادة (S.Pd) في قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية

و العلوم التعليمية بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.

أعضاء لجنة المناقشة:

- | | |
|---|--|
| () | المناقش الأول : الأستاذ الدكتور محمد طاهر الماجستير |
| () | المناقش الثاني : الدكتور الحاج محمد عفيف الدين ديمياتي الماجستير |
| () | المناقش الثالث : الدكتورة الحاجة أمي حنيقة الماجستير |
| () | المناقش الرابع : الدكتور انديس الحاج سيف الله ازهاري اليسانس الماجستير |

سورابايا، ٨ أبريل ٢٠٢٦

وافق على هذا القرار

عميد كلية التربية و العلوم التعليمية

بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا



(الأستاذ الدكتور محمد طاهر)

رقم التوظيف: ١٩٧٤٠٧٢٥١٩٩٨٣١٠٠١



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Niswatul Izzah
NIM : 06020222051
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Bahasa Arab
E-mail address : izzahniswatul3@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain
yang berjudul :

تأثير استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة الاستماع والكلام لطلاب
الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو .

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 April 2026

Penulis

(Niswatul Izzah)
06020222051

التجريد

نسوة العزة . ٢٠٢٦ . تأثير استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو .

المشرف الأول : الاستاذ الدكتور الحاج محمد طاهر الماجستر

المشرف الثاني : الدكتور الحاج محمد عفيف الدين دمياطي الماجستر

مفتاح الرموز : وسيلة *AI Text to Speech*، لعبة *Treasure Hunt*، مهارة الاستماع، مهارة الكلام

أهدف هذه البحث إلى : (١) لمعرفة مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو، (٢) لمعرفة استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو، (٣) لترقية تأثير استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لترقية مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو.

هذه البحث طريقة التجربة ، السكان المستهدفون في البحث هم جميع طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو. مع عينة من فصلين هما الفصل التجريبي والفصل الضابط. تشمل تقنيات جمع البيانات الملاحظة، المقابلة، الاختبار، والفائق. تحليل البيانات يستخدم الإحصاءات الوصفية، اختبار الطبيعية، اختبار التجانس، وكذلك اختبار الفرضيات باستخدام اختبار مان-ويتني واختبار t للعينات المستقلة.

أظهرت نتائج البحث أن: (١) مستوى قدرة الطلاب الأولية لا يزال منخفضًا، كما يتضح من متوسط درجات الاختبار القبلي في مهارة الاستماع الذي بلغ ٦٧,٣٥ ومهارة الكلام الذي بلغ ٥٨,٤٢، (٢) استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* تم بشكل جيد وتمكن من زيادة نشاط الطلاب وتحفيزهم على التعلم، (٣) بناءً على نتائج اختبار الفرضية، أظهرت القيمة الدالة ٠,٠٠٠ (< sig. 0.05). هذا يُظهر أن هناك فرقًا كبيرًا بين الصف التجريبي والصف الضابط. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن استخدام وسيلة *AI Text to Speech* مع لعبة *Treasure Hunt* لها تأثير إيجابي وملحوظ في ترقية مهارة الاستماع والكلام لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو. لذلك، تم رفض (H₀) وقبول (H_a).

ABSTRAK

Niswatul Izzah. 2026. Pengaruh Penggunaan Media *AI Text to Speech* dengan Permainan *Treasure Hunt* untuk Meningkatkan Maharah Istima' dan Kalam Siswa Kelas XI MAN Sidoarjo.

Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

Pembimbing 2 : Dr. M. Afifuddin Dimyathi, Lc. MA.

Kata Kunci : Media *AI Text to Speech*, Permainan *Treasure Hunt*, Maharah Istima', Maharah Kalam.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kemampuan maharah istima' dan kalam siswa kelas XI MAN Sidoarjo, (2) mengetahui penerapan media *AI Text to Speech* dengan permainan *Treasure Hunt* dalam pembelajaran bahasa Arab, dan (3) mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut dalam meningkatkan maharah istima' dan kalam siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MAN Sidoarjo, dengan sampel dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji Mann–Whitney dan *independent samples t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, ditunjukkan dengan nilai rata-rata pretest maharah istima' sebesar 67,35 dan maharah kalam sebesar 58,42, (2) penerapan media *AI Text to Speech* dengan permainan *Treasure Hunt* berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa, (3) berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($\text{sig.} < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *AI Text to Speech* dengan permainan *Treasure Hunt* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan maharah istima' dan kalam siswa kelas XI MAN Sidoarjo. Oleh karena itu, (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

المحتويات

ج	توصية المشرف
د	التصديق
و	الإهداء
ز	التجريد
ط	الاستهلال
ي	كلمة الشكر و التقدير
ل	المحتويات
س	قائمة الصور
ع	قائمة اللوحات
١	الباب الأولى
١	المقدمة
١	أ- خلفية البحث
٤	ب- قضايا البحث
٥	ج- أهداف البحث
٥	د- فوائد البحث
٦	هـ- مجال البحث و حدوده
٧	و- توضيح الموضوع وتحديدده
٩	ز- الدراسات السابقة

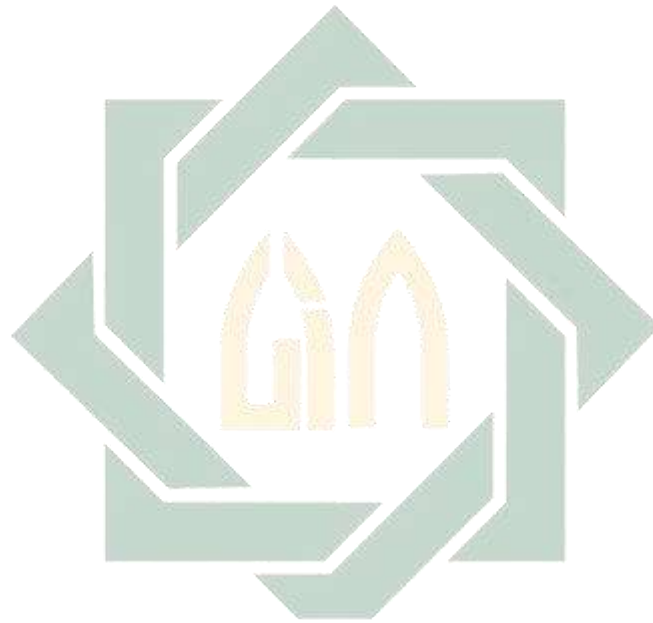
١٣	 ح- خطة البحث
١٥	 الباب الثاني
١٥	 البحث النظرية
١٥	 أ- الفصل الأول : وسيلة التعليم <i>AI Text to Speech</i>
١٩	 ب- الفصل الثاني : لعبة <i>Treasure Hunt</i>
٢٢	 ج- الفصل الثالث : مهارة الإستماع
٢٥	 د- الفصل الرابع : مهارة الكلام
٢٨	 الباب الثالث
٢٨	 طريقة البحث
٢٨	 أ- نوع البحث
٣٠	 ب- مجتمع البحث و عينته
٣١	 ج- طريقة جمع البيانات
٣٣	 د- بنود البحث
٣٨	 هـ- تحليل البيانات
٤٢	 الباب الرابع
٤٢	 البحث الميدانية
٤٢	 أ- لمحة عن المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية سيدوارجو
٤٨	 ب- وصف بيانات البحث
٧١	 ج- اختبارات متطلبات التحليل

٧٧	 المناقشة	د -
٨٨	 الباب الخامس	
٨٨	 الخاتمة	
٨٨	 نتائج البحث	أ -
٩٠	 التوصيات	ب -
٩١	 المراجع العربية	
٩٢	 المراجع الإندونيسية	
٩٥	 الملحقات	
٩٥	 ورقة التحقيق من بنود البحث	أ -
١٠٥	 ورقة الملاحظة	ب -
١٠٦	 ورقة الوثائق	ج -
١٠٧	 ورقة إرشادات المقابلة	د -
١٠٨	 اختبار القبلي و اختبار بعدي	هـ -
١٢١	 النموذج التدريسي	و -
١٤٣	 مراسلات	ز -
١٤٥	 الصور	ح -

قائمة الصور

الصورة ٤. ١ : عملية استخدام وسيلة AI Text to Speech مع لعبة Treasure Hunt .. ٨١

الصورة ٤. ٢ : عملية استخدام وسيلة AI Text to Speech مع لعبة Treasure Hunt ٨١

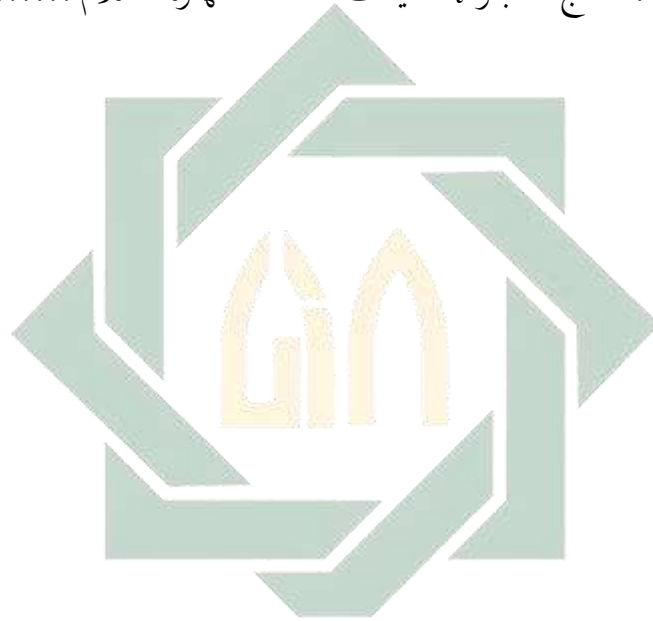


UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

قائمة اللوحات

اللوحة ٣ . ١ : تصميم البحث الاختبار القبلي و الاختبار البعدي	٢٩
اللوحة ٣ . ٢ : ورقة الملاحظة	٣٤
اللوحة ٣ . ٣ : أداة اختبار مهارة الاستماع	٣٥
اللوحة ٣ . ٤ : معايير اختبار مهارة الاستماع	٣٦
اللوحة ٣ . ٥ : أداة اختبار مهارة الكلام	٣٧
اللوحة ٣ . ٦ : معايير اختبار مهارة الكلام	٣٧
اللوحة ٣ . ٧ : أداة المقابلة	٣٨
اللوحة ٤ . ١ : أسماء مديري المدرسة	٤٤
اللوحة ٤ . ٢ : عدد الطلاب	٤٦
اللوحة ٤ . ٣ : حالة المرافق والبنية التحتية	٤٦
اللوحة ٤ . ٤ : نتائج الاختبار القبلي مهارة الاستماع للصف الضابط	٤٨
اللوحة ٤ . ٥ : نتائج الاختبار القبلي مهارة الاستماع للصف التجريبي	٥١
اللوحة ٤ . ٦ : نتائج الاختبار البعدي مهارة الاستماع للصف الضابط	٥٣
اللوحة ٤ . ٧ : نتائج الاختبار البعدي مهارة الاستماع للصف التجريبي	٥٦
اللوحة ٤ . ٨ : معايير اختبار مهارة الكلام	٥٩
اللوحة ٤ . ٩ : نتائج الاختبار القبلي مهارة الكلام للصف الضابط	٦١
اللوحة ٤ . ١٠ : نتائج الاختبار القبلي مهارة الكلام للصف التجريبي	٦٣
اللوحة ٤ . ١١ : نتائج الاختبار البعدي مهارة الكلام للصف الضابط	٦٦
اللوحة ٤ . ١٢ : نتائج الاختبار البعدي مهارة الكلام للصف التجريبي	٦٨
اللوحة ٤ . ١٣ : نتائج اختبار الطبيعية مهارة الاستماع	٧٢
اللوحة ٤ . ١٤ : نتائج اختبار الطبيعية مهارة الكلام	٧٣

اللوحة ٤ . ١٥ :	نتائج تجانس التباين مهارة الاستماع.....	٧٤
اللوحة ٤ . ١٦ :	نتائج تجانس التباين مهارة الكلام.....	٧٤
اللوحة ٤ . ١٧ :	نتائج اختبار الفرضيات مهارة الإستماع (اختبار مان-ويتني غير	
المعلمي).....		٧٥
اللوحة ٤ . ١٨ :	نتائج اختبار t للعينات المستقلة مهارة الكلام.....	٧٦



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

المراجع العربية

العزیز, ناصف مصطفى عبد. “الألعاب للغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة التعليم العربية لغير الناطقين بها,” ١٩٨٣.

النجاح, أصفاء. “تأثير استخدام وسيلة فيديو التعليم من خلال كينماستر Kinemaster) نحو ترقية مهارة الاستماع والكلام للطلاب في الصف العاشر بمدرسة المعارف المهتدي الثانوية الإسلامية لام ونجان.” جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا, ٢٠٢٢.

براتوي, إيماء. “فعالية لعبة ‘Treasure Hunter’ لرتقية قدرة الطالب على مهارة القراءة ب براتوي, إيماء. MTsN 3 Aceh Besar, ٢٠٢٢.

فرحان, يوسف شكري. “معجم الطلاب عربي-عربي,” ٢٠١٥.

محسومة, نور. “فعالية تطبيق فيديو من خلال Scratch Animation Program Voice Note لرتقية مهارة الاستماع والكلام لطلبة الصف التاسع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١ موجوكرطا,” ٢٠٢٢.

مظافر, علي. “تأثير لعبة صيد الكنز (Treasure Hunt) في تعليم المفردات العربية لطلاب في الفصل السابع بمدرسة بيعة الرضوان الإسلامية الدخلية تانجه ساواه بوكيت تنجي.”

TOFEDU: The Future of Education Journal 4, no. 1 (2019): 345–51.

Faisal. “تعليم مهارة الاستماع الفعال وكيفية اختبارها في اللغة العربية.” *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6568>.

المراجع الإندونيسية

- Abunawas, Nur Fadilah Amin; Sabruddin Garancang; Kamaluddin. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Penelitian." *JURNAL PILAR* 14, no. 1 (2023): 15–31. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.283>.
- Agustina, N, K Koderi, G C Kusuma, and ... "Literature Analysis on the Implementation of Digital Media Maharah Qira'ah Based on Text To Speech/Analisis Literatur Tentang Implementasi Media Digital Maharah" *Loghat Arabi: Jurnal ...* 6, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352.6>.
- Ahmadi, Aulia Mustika Ilmiani. "Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional Hingga Era Digital)." GENTA Grup, 2020.
- Ai Siti Aisyiyah, Sofwan Mulyawan, Hasan Saefuloh. "Pengembangan Permainan Arabic Treasure Hunter Dalam Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Bhakti Buana Sangkanurip" 13, no. 1 (2016): 1–23.
- Alam, Azhar, and Kusnul Khotimah. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter." *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2021): 58–77. <https://doi.org/10.35719/pba.v1i1.9>.
- Ali, Jauhar, and Iain Pekalongan. "Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," no. September (2016). <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JK5XH>.
- Aminudin. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Munzir* 7, no. 2 (2014): 28.
- Andayu, Nessa Putri. "Perancangan Text To Speech Converter Engine Dalam Pengucapan Kata Berbahasa Arab Sehari-Hari." *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)* 1, no. 3 (2020): 144–49.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 2009. <https://www.scribd.com/document/740858744/Dasar-dasar-Evaluasi-Pendidikan>.
- Arrizqi, Nafi, Imam Santoso, and Yosua Alvin Adi Soetrisno. "Implementasi Google Text To Speech Pada Aplikasi Pendeteksi Uang Berbasis Android." *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro* 10, no. 3 (2021): 510–16. <https://doi.org/10.14710/transient.v10i3.510-516>.
- Asna, Andriani. "Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Ta'allum* 2, no. 2 (2021): 39–56.
- Budiwanto, Setyo. *METODE STATISTIKA UNTUK MENGOLAH DATA*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2017.
- Dawis, Aisyah Mutia, Yeni Meylani, Nono Heryana, Muhammad Ali Mursid

- Alfathoni, Eka Sriwahyuni, Rida Ristiyana, Yeni Januarsi, et al. *Pengantar Metodologi Penelitian*, 2023.
- Dewi, Anita Candra. "Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital." *Jurnal Riset Guru Indonesia* 3, no. 3 (2024): 165–70.
- Direktorat KSKK Madrasah Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. "TP, ATP, Dan Modul Ajar Bahasa Arab Kurikulum Merdeka Pada Madrasah," 2022, 457.
- Dr. Julhadi, MA; Desi Susilawati, SE, M.Sc; Dr. Silvia Rosa, M.Hum; Prasanti Adriani, S.SiT., S.Kep., Ns., M.Kes; Dr. Leila Mona Ganiem, M.Si; Sarah Fazilla, M.Pd; Muhammad Habibullah Aminy, S.E., S.H., M.H., M.E.K; Dr. Nurainiah, S. Pd. I., MA; Dr. Syafr, M.M. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zain, 2022.
- Durrotus Tsaminah, Ramadhani Rahmatillah, Alifah walidain, R. Taifuqurrochman. "Pengaruh Media Podcast Dalam Meningkatkan Maharah Istima' Santri Pondok Pesantren Al-Yasini." *Shaut Al- Arabiyah* 11, no. 1 (2023): 104–11.
- Faisal, Faisal. "تعليم مهارة الاستماع الفعال وكيفية اختبارها في اللغة العربية." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6568>.
- Ilfi, Mega, Nur Faidah, Universitas Islam, Negeri Sunan, Ampel Surabaya, Universitas Islam, Negeri Sunan, et al. "Strategi Inovatif Pembelajaran Maharah Istima' Melalui Media Lagu." *Darajat* 7 (2024): 83–96.
- Kosbandhono, Erryk. "Esesmen Dan Evaluasi Untuk Mharah Istima'." *Arabia* 5, no. 1 (2013).
- Mualim Wijaya, Umar Manshur, and Nurul Latifah. "Implementasi Metode Taqdimul Qishoh Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Di Lembaga Al-Wafiyah Kitab Dan Bahasa Arab (AWKIBA)." *Jurnal Mu'allim* 4, no. 2 (2022): 220–35.
- Muhammad Fathoni. "Pembelajaran Maharah Istima'." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 1 (2018): 2020. file:///C:/Users/USER/Downloads/162-308-1-SM.pdf.
- Nuha, Ulin. "Permainan"Treasure Hunt" Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab." *Permainan Treasure Hunt Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* 7 (2018): 256–77. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/tarbiya/article/view/230>.
- Nurkholis. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Tarbawiyah* 12, no. 1 (2015): 45–46.
- Putri, Anika. "Pengaruh Penerapan Metode Think Pair Share Terhadap Peningkatan

- Kemampuan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Kota Padang,” 2024.
- Qawa, Pembelajaran, I D Kelas, V I I Mts, and A L Ghozaly. “Linca : Jurnal Kajian Bahasa Permainan Treasure Hunt : Strategi Meningkatkan,” 2024.
- Qomi Akid Jauhari. “Pembelajaran Maharah Istima’ Di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.” *Jurnal Tarbiyatuna* 3, no. 1 (2018): 131–32. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3440/2582>.
- Risnawati. “Efektivitas Penggunaan Media Rolling Ball Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Peserta DDidik Kelas VII MTsN Gowa,” 2024.
- Sarif, Suharia, and Amran AR. “Efektivitas Artificial Intelligence Text to Speech Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca.” *Jurnal Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2024): 1–8. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v6i1.2697>.
- Sawitri, Junika Indar, Tria Novita, Br Karo, Cahaya Mutiara, and Br Barus. “Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media.” *POTENSI:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2024): 96–102.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Buku Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas Dan Homogenitas Data Dengan SPSS*. PENERBIT TAHTA MEDIA (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP), 2021. <https://www.researchgate.net/publication/350480720>.
- Sinaga, Dameria. *Buku Ajar Statistik Dasar*. Vol. 17. Jakarta Timur: UKI PRESS, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, 2008.
- Taubah, Miftachul. “Maharah Dan Kafa’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Studi Arab* 10, no. 1 (2019): 31–38. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>.
- Taufik. *Pembelajaran Bahasa Arab MI*, 2019. http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1607/3/Taufik_Pembelajaran_bahasa_Arab_MI.pdf.
- Tazqia Auliannisa, Nunung Nursyamsiah, Asep Sopian. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Treasure Hunt Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik.” *Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 3 (2022): 456–70.