

**STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS ANTARA MEDIA APLIKASI
SECIL: BELAJAR BAHASA ARAB + SUARA DENGAN KOMIK STRIP
DALAM PENGUASAAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH BANGUNTAPAN TAHUN AJARAN 2018/2019**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun oleh :

Meizri Wahyuningsih

NIM : 14420008

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meizri Wahyuningsih
NIM : 14420008
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya dan penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi, maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, agar digunakan sebagaimana mestinya, terimakasih.

Yogyakarta, 29 Juni 2020

Yang menyatakan,



Meizri Wahyuningsih
NIM. 14420008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meizri Wahyuningsih
NIM : 14420008
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika dikemudian hari terdapat suatu masalah maka bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, agar digunakan sebagaimana mestinya, terimakasih.

Yogyakarta, 29 Juni 2020

Yang menyatakan,



Meizri Wahyuningsih
NIM. 14420008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp. : -

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan, maka kami selaku Pembimbing Skripsi berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Meizri Wahyuningsih
NIM : 14420008
Judul Skripsi : Studi Komparasi Efektivitas Antara Media Berbasis Aplikasi Android Dengan Media Komik Dalam Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan Tahun Ajaran 2018/2019

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudari tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 Juni 2020
Pembimbing


Drs. Dukung Hamdun, M.Si
NIP : 19660305 199403 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax (0274) 519734

Website: <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Meizri Wahyuningsih
NIM : 14420008
Semester : XI
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS ANTARA MEDIA BERBASIS APLIKASI *ANDROID* DENGAN MEDIA KOMIK DALAM PENGUASAAN *MUFRADĀT* SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH BANGUNTAPAN TAHUN AJARAN 2018/2019

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1.	Latar Belakang		Tambahkan penjelasan mengenai alasan memilih aplikasi tersebut dibandingkan aplikasi lainnya, bisa berdasarkan kelebihan dan kekurangannya, serta alasan memilih jenis komik strip.
2.	Hasil Penelitian		Tambahkan penjelasan mengenai tahapan pembelajaran menggunakan kedua media, dan dijelaskan pula kesesuaian dengan materi kurikulum bahasa Arabnya.
3.	Judul		Langsung disebutkan nama aplikasi bahasa Arab tersebut
4.	Kata Pengantar		Nama rektor perlu diganti.

Tanggal selesai revisi:

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Mengetahui :

Penguji I

Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :

Yogyakarta, 15 Juli 2020

Yang menyerahkan
Penguji I

Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax (0274) 519734
Website: <http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Yogyakarta 55281

PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Meizri Wahyuningsih
NIM : 14420008
Semester : XI
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul skripsi/Tugas Akhir : STUDI KOMPARASI EFEKTIVITAS ANTARA MEDIA BERBASIS APLIKASI *ANDROID* DENGAN MEDIA KOMIK DALAM PENGUASAAN *MUFRAḌĀT* SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH BANGUNTAPAN TAHUN AJARAN 2018/2019

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

No	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1.	Judul		Tuliskan langsung nama aplikasi Androidnya dalam judul, sehingga tidak membuat kebingungan pembaca.
2.	Kajian Pustaka		Tambahkan beberapa jurnal terkait komik strip dalam pembelajaran.
3.	Pembahasan		Tambahkan penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan dua media tersebut dari hasil penerapannya di kelas.

Tanggal selesai revisi :
Yogyakarta, 24 Juli 2020
Mengetahui :

Penguji II,

Nurul Huda, SS, M.Pd.I
(setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah :
Yogyakarta, 15 Juli 2020

Yang menyerahkan
Penguji II,

Nurul Huda, SS, M.Pd.I
(setelah Munaqasyah)

Catatan : Waktu perbaikan/revisi maksimal 1 (satu) bulan, selebihnya harus dimunaqasyahkan ulang.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-908/Un.02/DT/PP.00.9/07/2020

Tugas Akhir dengan judul : Studi Komparasi Efektivitas Antara Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara Dengan Komik Strip Dalam Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan Tahun Ajaran 2018/2019

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MEIZRI WAHYUNINGSIH
Nomor Induk Mahasiswa : 14420008
Telah diujikan pada : Rabu, 15 Juli 2020
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs Dudung Hamdun, M.Si
SIGNED

Valid ID: 5f1e8bc204a7b



Penguji I
Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 5f1e772077850



Penguji II
Nurul Huda, S.S., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 5f20df1d511a8



Yogyakarta, 15 Juli 2020
UIN Sunan Kalijaga
Ptl. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Dr. Ahmad Arifi, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 5f2282016d9d3

HALAMAN MOTTO

"Hidup penuh perjuangan, bukan hanya sekedar berpangku tangan."

"Hidup bukan sekedar kebahagiaan pribadi, namun juga tentang seberapa sering kita membahagiakan orang lain."¹

"Badai pastilah berlalu, begitupun dengan dunia. Hiduplah dengan penuh rasa syukur kepada Allāh Sang Maha Pencipta."



¹Bang Gaber, Author WebToon "Komik Si Kudjo"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini, peneliti persembahkan *special for* almamater tercinta :

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

MEIZRI WAHYUNINGSIH (14420008). *Studi Komparasi Efektivitas Antara Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara Dengan Komik Strip Dalam Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2020.

Latar belakang penelitian ini ialah kurangnya pemanfaatan media saat pembelajaran *mufradāt* di kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan. Oleh karena itu, peneliti mengujicobakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui proses pembelajaran *mufradāt* dengan media aplikasi *Secil* dan media komik strip, (2) Mengetahui efektivitas pembelajaran *mufradāt* media aplikasi *Secil* dan media komik strip, (3) Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok media aplikasi *Secil* dengan media komik strip.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian komparatif. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experiment*. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara dan test. Adapun teknik analisis data menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dan *Gain Score* melalui *Microsoft Excel 2016*.

Hasil dari penelitian ini ialah : (1) Proses pembelajaran media aplikasi *Secil* dan media komik strip sama-sama diawali dengan guru mendemonstrasikan media, lalu meminta masing-masing siswa mencoba media tersebut secara bergiliran hingga mengerjakan permainan / latihan dengan teman sebangku, (2) Pembelajaran *mufradāt* dengan media aplikasi *Secil* lebih efektif daripada media komik strip. Dibuktikan dengan nilai perbandingan *n-gain* kedua media ialah $1,78 > 1$, yang berarti nilai efektivitas kelompok 1 $>$ kelompok 2. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Didasarkan pada hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$, maka **H_a diterima**. Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif daripada komik strip dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan.

Kata kunci : Media Aplikasi *Secil*, Komik Strip, *Mufradāt*

التَّجْرِيد

ميزري وحيونينجسيه (١٤٤٢٠٠٠٨) . الدراسة المقارنة الفعالية بين الوسائل البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* مع الفكاهية في استيعاب المفردات للتلاميذ فصل الرابع بالمدرسة الابتدائية المحمدية باعنتافان السنة الدراسية ٢٠١٨\٢٠١٩ . البحث . يوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم والتربوية وتقرير المعلمين الجامعة الحكومية الإسلامية سونان كاليجاكا، ٢٠٢٠ .

خلفية هذا البحث هي نقصان استفادة الوسائل عند تعليم المفردات بفصل الرابع للمدرسة الابتدائية المحمدية باعنتافان. لذلك تختبر الباحثة الوسائل البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* و الفكاهية الخطة. الأهداف من هذا البحث هي : (١) معرفة عملية تعليم المفردات الوسائل البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* و الفكاهية الخطة، (٢) معرفة فعالية تعليم المفردات الوسائل البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* و الفكاهية الخطة، (٣) يستدلّ على أن هناك الاختلاف في كفاءة المفردات بين مجموعة الوسائل البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* و مجموعة الفكاهية الخطة.

هذا البحث من البحث الكميّ بالنوع المقارنة. تستخدم تصميم هذا البحث بشبه تجربة. تستخدم جمع البيانات بالملاحظة والوثائق والمقابلة والاختبار. و أما طريقة لتحليل البيانات فباختبار "t" و كسب النقاط من خلال مايكروسوفت أكسل ٢٠١٦ .

النتائج البحث هي : (١) عملية التعليم بالبرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* و الفكاهية الخطة ويبدأها من إيضاح أو بيان المعلم ثم يطلب التجربة من كل التلاميذ بالتوانب وتأدية اللعبة أو التجربة مع الصديق في نفس المقعد، (٢) يكون التعليم المفردات البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* بالوسيلة أشد فعالية من الفكاهية الخطة. ثبت بمقارنة النتائج (*n-gain*) هي ١,٧٨ أكبر من ١ ، معناه بأن النتائج الفعالية للفرقة الأولى أكبر من الفرقة الثانية. (٣) تختلف كبيراً بين نتائج فرقتين. من نتائج تحليل البيانات فباختبار "t"، دلت قيمة $0,01 < 0,05$ ، على أساس اختبار ، إذن H_a مقبول. تلخص من نتائج تحليل البيانات السابقة بأن الوسائل البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* أفعال من الفكاهية الخطة في ترقية استيعاب المفردات للتلاميذ فصل الرابع للمدرسة الابتدائية المحمدية باعنتافان.

الكلمة الرئيسية : البرنامج *Secil: Belajar Bahasa Arab* ، الفكاهية الخطة، المفردات

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ
لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ لَا نَبِيَّ بَعْدَهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى أَسْعَدِ مَخْلُوقَاتِكَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Alhamdulillah, puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT. yang masih memberikan nikmat iman, sehat, kesempatan hingga berbagai macam karuniaNya yang tiada terputus. Sholawat beserta salam selalu tercurahkan kepada *Khalilullāh*, Nabi Muhammad SAW. yang telah memberikan kontribusi besar bagi peradaban Islam dan ilmu pengetahuan hingga saat ini.

Berawal dari kesadaran diri sebagai makhluk sosial, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini dengan judul *Studi Komparasi Efektivitas Antara Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara Dengan Komik Strip Dalam Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan Tahun Ajaran 2018/2019* tak lepas dari dukungan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang turut serta membantu dalam penyusunannya, terutama kepada :

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Plt. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Nurhadi, M.A., selaku Kepala Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.

4. Drs. Dudung Hamdun, M.Si., selaku Sekretaris Jurusan PBA dan Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah dengan sabar selalu memberikan masukan, kritikan serta motivasi selama penulisan skripsi ini hingga akhir.
5. Dr. H. Ahmad Janan Asifuddin, MM., selaku Dosen Penasihat Akademik, yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan dari awal masuk hingga akhir, demi melihat kesuksesan mahasiswa yang dibimbingnya.
6. Seluruh jajaran dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terkhusus jurusan PBA, yang tak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih atas semua curahan tenaga, waktu dan fasilitas yang telah diberikan kepada peneliti.
7. Bapak Heriyanto, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Banguntapan yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Ibu Yuliana Khusminingsih, S.Hum., selaku guru bahasa Arab di SD Muhammadiyah Banguntapan yang telah banyak membantu peneliti dari awal penelitian hingga akhir dengan tulus.
9. Ibu Tri Mar'atu Sholikhah, S.Pd., selaku wali kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan yang telah memperbolehkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas yang diampu.
10. Seluruh guru dan tenaga kependidikan SD Muhammadiyah Banguntapan yang telah menerima peneliti di sekolah dengan ramah dan terbuka.

11. Seluruh siswa-siswi kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan yang telah menyambut kehadiran peneliti di kelas dengan penuh sumringah selama proses penelitian bahkan selepas penelitian.
 12. Kedua bidadari tak bersayapku, Bapak Drs. Jumino dan Ibu Khuzaemah, S.H, serta kedua saudaraku, mbak Yuliana Khusmingsih, S.Hum dan *my little brother*, Muhammad Fauzan, yang tak pernah berhenti memberikan dukungan moril, materil dan do'a terbaiknya demi kelancaran studi peneliti. Tanpa mereka, peneliti tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini.
 13. Teman rasa keluarga di Jogja, prajurit Kos TPI Lantai 3, mbak Defri, mbak Fika, mbak Lena, mbak Oza, *bouquet* Shakinah, Pupung (Putri Lampung), uti Mela, nyai Ipeh yang telah bersedia mendengarkan keluh kesahku dan senantiasa menyemangatiku hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 14. Sahabat Mashdar 14, terutama Ira, Suci, Zulfa, Isma, Amel, Hudaya beserta sahabat LDK dan KAMMI UIN Sunan Kalijaga, terutama ibuk Shanaz, yang memberikan ilmu dan motivasi kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Begitupun pihak-pihak lainnya.
- Semoga semua amal kebaikan yang telah dilakukan bernilai ibadah di sisi Allah dan sebagai tabungan investasi akhirat kelak. Aamiin Yaa Rabb.

Yogyakarta, 23 Juni 2020

Peneliti

Meizri Wahyuningsih
NIM. 14420008

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1998 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

1. Konsonan tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā	B	Be
ت	Tā	T	Te
ث	Šā'	Š	Es titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Hā'	Ḥ	Ha titik di bawah
خ	Khā'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet titik di atas
ر	Rā'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	Es dan ye
ص	Šād	Š	Es titik di bawah
ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
ط	Tā	Ṭ	Te titik di bawah
ظ	Zā'	Ẓ	Zet titik di bawah

ع	'Ayn	... '...	Koma terbalik (di atas)
غ	Gayn	G	Ge
ف	Fā'	F	Ef
ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	El
م	Mīm	M	Em
ن	Nūn	N	En
و	Waw	W	We
هـ	Hā'	H	Ha
ء	Hamzah	... '...	Apostrof
ي	Yā	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

Syaddah atau *tasydid* yang di dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf doble, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh: مُتَعَقِدَيْنِ ditulis muta' aqqidain

عِدَّةٌ ditulis 'iddah

3. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk Ta' marbutah ada dua macam yaitu

a. Bila dimatikan, ditulis h:

Contoh: هبة ditulis hibah

جزية ditulis jizyah

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya).

- b. Bila dihidupkan karena berangkaian dengan kata lain, ditulis t:

Contoh: الله نعمة ditulis ni'matullah

الزكاة الفطر ditulis zakatul-fitri

4. Vokal pendek

◌ (fathah) ditulis a contoh ضَرَبَ ditulis daraba

◌ (kasroh) ditulis i contoh فَهِمَ ditulis fahima

◌ (dammah) ditulis u contoh كُتِبَ ditulis kutiba

5. Vokal panjang

- a. Fathah + alif, ditulis ā (garis di atas)

جاهلية ditulis jāhiliyyah

- b. Fathah + alif maqṣūr, ditulis ā (garis di atas)

يسعي ditulis yas'ā

- c. Kasrah + ya mati, ditulis ī (garis di atas)

مجيد ditulis majīd

- d. Dammah + waw mati, ditulis ū (dengan garis di atas)

فروض ditulis furūd

6. Vokal rangkap

- a. Fathah + yā mati, ditulis ai

بينكم ditulis bainakum

b. Fathah + waw mati, ditulis au

قول ditulis qaul

7. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

انتم ditulis a'antum

اعدت ditulis u'iddat

شكرتم لئن ditulis la'in syakartum

8. Kata sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis al-

القران ditulis al-Qurān

القياس ditulis al-Qiyās

b. Bila diikuti huruf syamsiyyah, ditulis dengan menggandengkan huruf syamsiyyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf l-nya

الشمس ditulis asy-syams

السماء ditulis as-samā'

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI	v
HALAMAN PENGESAHAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
التجريد	xii
KATA PENGANTAR	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvi
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5

	D. Kajian Pustaka.....	6
	E. Sistematika Penulisan	12
BAB II	KAJIAN TEORI & METODE PENELITIAN	14
	A. Kajian Teori	14
	B. Kerangka Berpikir.....	35
	C. Hipotesis Penelitian.....	37
	D. Metode Penelitian	38
BAB III	GAMBARAN UMUM SD MUHAMMADIYAH	
	BANGUNTAPAN	48
	A. Profil Sekolah.....	48
	B. Visi dan Misi Sekolah.....	49
	C. Struktur Organisasi	49
	D. Guru, Tenaga Kependidikan dan Siswa.....	50
	E. Sarana dan Prasarana.....	52
	F. Kurikulum Sekolah.....	52
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
	A. Deskripsi Data Kelompok Media Aplikasi <i>Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara</i> dan Media Komik Strip.....	54
	B. Pengkajian Instrumen.....	56
	1. Uji Validitas Instrumen	56
	2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	57

C. Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Menggunakan Media Aplikasi <i>Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara</i> dan Komik Strip di SD Muhammadiyah Banguntapan	58
1. Tahapan (Proses) Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Menggunakan Media Aplikasi <i>Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara</i>	58
2. Tahapan (Proses) Pembelajaran <i>Mufradāt</i> Menggunakan Media Komik Strip	61
D. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Penguasaan <i>Mufradāt</i> Siswa	63
E. Analisis Data	64
1. Uji Normalitas	64
2. Uji Homogenitas	67
3. Uji Hipotesis	69
F. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nama Guru SD Muhammadiyah Banguntapan	50
Tabel 2. Daftar Jumlah Karyawan dan Tenaga Kependidikan SD Muhammadiyah Banguntapan	51
Tabel 3. Daftar Jumlah Siswa SD Muhammadiyah Banguntapan	51
Tabel 4. Daftar Sarana dan Prasarana SD Muhammadiyah Banguntapan	52
Tabel 5. Data Nama Kelompok Media Aplikasi <i>Secil Belajar Bahasa Arab+Suara</i>	54
Tabel 6. Data Nama Kelompok Media Komik Strip	55
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen	56
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	58
Tabel 9. Daftar Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil Belajar Bahasa Arab+Suara</i>	63
Tabel 10. Daftar Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelompok Media Komik Strip	63
Tabel 11. Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil</i>	65
Tabel 12. Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil</i>	65
Tabel 13. Uji Normalitas <i>Pre Test</i> Kelompok Media Komik Strip	66
Tabel 14. Uji Normalitas <i>Post Test</i> Kelompok Media Komik Strip	66
Tabel 15. Uji Homogenitas <i>Pre Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil</i> dan Media Komik Strip	67
Tabel 16. Uji Homogenitas <i>Post Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil</i> dan Media Komik Strip	68
Tabel 17. Uji <i>Independent Sample T Test Pre Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil</i> dan Media Komik Strip	70
Tabel 18. Uji <i>Independent Sample T Test Post Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil</i> dan Media Komik Strip	71
Tabel 19. Uji <i>Independent Sample T Test Gain Score</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil</i> dan Media Komik Strip	71
Tabel 20. N-Gain Skor Media Aplikasi <i>Secil</i>	73
Tabel 21. N-Gain Skor Media Komik Strip	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Tampak Muka Aplikasi Secil™ : Belajar Bahasa Arab ..25	25
Gambar 2. Tampilan Bagian Menu Aplikasi Secil™ : Belajar Bahasa Arab25	25
Gambar 3. Tampilan Bagian Menu Latihan (Permainan) Aplikasi Secil™ : Belajar Bahasa Arab26	26
Gambar 4. Tampilan Salah Satu Komik Strip28	28
Gambar 5. Tampilan Kegiatan Pembelajaran Media Berbasis Aplikasi Android 60	60
Gambar 6. Tampilan Kegiatan Pembelajaran Media Komik Strip62	62



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Pengumpulan Data	88
Lampiran 2. Catatan Lapangan Hasil Wawancara	90
Lampiran 3. Catatan Lapangan Hasil Observasi	98
Lampiran 4. Catatan Dokumentasi	101
Lampiran 5. Instrumen Tes	118
Lampiran 6. Tabel Uji Normalitas <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil Belajar Bahasa Arab+Suara</i> dan Media Komik Strip	121
Lampiran 7. Tabel Uji Homogenitas <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelompok Media Aplikasi <i>Secil Belajar Bahasa Arab+Suara</i> dan Media Komik Strip	127
Lampiran 8. Tabel Uji Independent Sample T Test <i>Pre Test</i> , <i>Post Test</i> dan N-Gain Kelompok Media Aplikasi <i>Secil Belajar Bahasa Arab+Suara</i> dan Media Komik Strip	130
Lampiran 9. Dokumentasi Foto	132

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab, seperti yang kita ketahui dari sejak awal perkembangannya hingga masa sekarang, telah banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Hal ini bisa dibuktikan dengan ia menjadi salah satu mata pelajaran wajib maupun pelajaran tambahan dalam paket muatan lokal bagi setiap sekolah yang berbasis keIslaman.

Dewasa ini, pembelajaran bahasa Arab di sekolah masih sering ditemukan berbagai problematika baik dari segi linguistik maupun non linguistik, salah satunya disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, seperti halnya di SD Muhammadiyah Banguntapan. SD Muhammadiyah Banguntapan merupakan salah satu sekolah berbasis keMuhammadiyah yang ada di kota Yogyakarta, dengan menjadikan pelajaran bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran dalam paket Muatan Lokal.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru bahasa Arab di sekolah tersebut, pembelajaran kosakata bahasa Arab disana masih menerapkan pengajaran yang lebih condong menggunakan verbalisme atau konvensional dan lebih sering menggunakan benda-benda yang terdapat di kelas sebagai media pembelajarannya, padahal di sekolah tersebut telah

difasilitasi LCD Proyektor yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Guru biasanya hanya menggunakan LCD Proyektor untuk menonton film atau lagu Arab saja. Hal ini menyebabkan kurang bersemangatnya siswa-siswi dalam mempelajari bahasa Arab serta kesulitan mereka dalam mengingat dan menguasai kosakata bahasa Arab tersebut.²

Pembelajaran seperti itu tentulah akan sangat membosankan dan terkesan sebagai pengantar tidur bagi siswa. Padahal, pembelajaran kosakata bahasa Arab merupakan bagian awal dan terpenting bagi pembelajar dalam belajar bahasa Arab sebelum mereka bisa berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan berbahasa Arab, oleh karena itu sudah seharusnya pembelajaran *mufradat* dibuat semudah dan semenarik mungkin bagi pembelajar. Pengajaran *mufradat* akan lebih menarik apabila siswa merasa gembira, senang dan tertarik selama mengikuti pembelajaran tersebut, apalagi bila guru bahasa Arab tersebut menerapkan suasana belajar yang efektif dan efisien salah satunya dengan bantuan penerapan teknologi pendidikan seperti media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan media komik strip.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses kegiatan belajar mengajar bahasa Arab tidak hanya dapat diperoleh dalam kelas saja, akan tetapi dapat diakses di luar lingkungan kelas, seperti salah satunya dengan menggunakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa*

² Hasil observasi pembelajaran bahasa Arab di kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan, tanggal 14 Agustus 2018 sekaligus wawancara dengan guru bahasa Arab SD Muhammadiyah Banguntapan

Arab+Suara. Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* ialah salah satu aplikasi audio visual yang dibuat oleh Solite Kids *team* dari beberapa rangkaian serial materi keIslaman lainnya yang ditujukan bagi usia anak-anak seperti TK dan SD atau yang biasa dikenal dengan Secil (Serial Belajar Si Kecil). Salah satu keunggulan dari aplikasi ini ialah dapat diakses oleh sang pembelajar tanpa harus terikat tempat dan waktu. Pemilihan aplikasi ini berdasarkan pada tingkat kesalahan yang paling sedikit serta aplikasi ini telah diunduh di *Google Play Store* sebanyak lebih dari 500 ribu pengguna. Tampilan materi pelajaran dalam aplikasi tersebut ditampilkan secara sederhana, jelas dan menarik.

Adapun media pembelajaran lain yang juga berbasis visual yakni media komik strip. Media komik strip ialah potongan-potongan komik pendek yang biasanya dalam bentuk selebaran. Komik strip biasanya ditampilkan pada majalah-majalah atau surat kabar. Komik strip selain bersifat hiburan agar tidak menjenuhkan sang pembelajar, juga tentunya bernilai edukatif dan informatif. Pemilihan media komik strip dalam penelitian ini dikarenakan komik strip memiliki tampilan yang *simple, mufradāt* yang digunakan mudah dipahami siswa, komik tersebut dapat dipegang dan digunakan secara langsung oleh siswa tanpa menggunakan bantuan aplikasi dan lainnya, serta tak kalah penting sesuai dengan materi bahasa Arab di kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian berbasis komparasi yakni dengan membandingkan media berbasis aplikasi *Android* dengan media komik dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab guna mengetahui media yang dinilai paling efektif bagi

siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan dalam menguasai dan meningkatkan kosakata bahasa Arab. Oleh sebab itu, judul penelitian kali ini ialah “**Studi Komparasi Efektivitas Antara Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* Dengan Komik Strip Dalam Penguasaan *Mufradāt* Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan Tahun Ajaran 2018/2019.**”

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian, sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan ?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan dalam menguasai *mufradāt* setelah diterapkan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip dalam pembelajaran ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam penelitian ini memuat beberapa tujuan dan manfaat penelitian, sebagai berikut :

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui proses pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan.
- b. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip pada siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan.
- c. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan dalam menguasai *mufradāt* setelah diterapkan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip dalam pembelajaran.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis
Menambah *khazanah* untuk memajukan keilmuan pendidikan dan juga sebagai wacana baru khususnya dalam hal media pembelajaran bahasa Arab.

- b. Secara Praktis

- i. Bagi Pendidik

Diharapkan melalui hasil penelitian ini, pendidik dapat lebih terbuka wawasannya dalam memanfaatkan media, baik yang sudah

disediakan di sekolah maupun aplikasi media pembelajaran yang banyak tersedia di *Google Playstore, App Store* ataupun bisa juga dengan membuat suatu media pembelajaran yang asyik dan menyenangkan bagi siswa.

ii. Bagi Peneliti

Diharapkan melalui penelitian ini, peneliti selanjutnya dapat menjadikan ini sebagai gambaran dalam membuat atau memberikan sumbangan gagasan baru dalam dunia media pembelajaran bahasa Arab yang lebih *up to date* sesuai dengan zaman peserta didik.

iii. Bagi Peserta Didik

Diharapkan melalui penelitian ini, peserta didik mampu memilah dan memilih media pembelajaran yang dapat menunjang penguasaan kosakata bahasa Arab mereka sesuai dengan kemampuan masing - masing.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka sangat diperlukan dalam suatu penelitian dikarenakan ia berfungsi untuk mengetahui berbagai literatur hasil penelitian terdahulu yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang akan diteliti, juga untuk menghindari adanya plagiasi dalam penulisan karya tulis.

Pertama, jurnal penelitian yang ditulis oleh Usman Ependi dan Nyimas Sopiah dalam Jurnal Ilmiah MATRIK No. 2, Agustus 2015, dengan

judul *Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar*.³ Jenis penelitian ini bersifat penelitian deskriptif. Penelitian ini memaparkan tentang sebuah aplikasi baru dengan sistem operasi Android pada mata pelajaran Matematika bagi siswa kelas VI SD guna membantu mereka dalam menghadapi Ujian Nasional. Hasil penelitian ini ialah terciptanya sebuah aplikasi berbasis Android pada mata pelajaran Matematika kelas VI SD yang sangat cocok digunakan siswa untuk belajar matematika dimanapun dan kapanpun, terutama dalam hal mempersiapkan UN (Ujian Nasional).

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis teliti yakni sama-sama mengambil topik terkait perkembangan teknologi saat ini yaitu aplikasi berbasis *Android*. Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian di atas bersifat penelitian deskriptif (kualitatif), sedangkan penelitian ini bersifat komparatif (kuantitatif) yakni antara media aplikasi berbasis *Android* dengan media komik.

Kedua, makalah penelitian yang telah diseminarkan (prosiding seminar), ditulis oleh Khairil Anwar, Dadi Rusdiana dan Ida Kaniawati dalam buku Prosiding Seminar Nasional Quantum 2016, dengan judul *Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Android Sebagai Media Belajar Fisika*.⁴ Penelitian ini

³Usman Ependi dan Nyimas Sopiah, "Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah MATRIK* No. 2, Agustus 2015

⁴Khairil Anwar, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Android Sebagai Media Belajar Fisika", *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 2016

bersifat penelitian deskriptif, yakni membahas tentang fungsi, fitur dan rancangan operasional suatu aplikasi pada *smartphone* Android dengan berisikan salah satu materi fisika yaitu konsep gelombang dan bunyi. Hasil dari penelitian tersebut ialah terciptanya sebuah aplikasi berbasis Android untuk memudahkan siswa dalam belajar fisika, terlebih pada materi gelombang dan bunyi.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan ini, yakni sama-sama membahas mengenai suatu aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya yakni terletak pada jenis penelitian yang dipilih. Pada penelitian di atas menerapkan penelitian deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian komparatif yaitu antara media berbasis aplikasi Android dengan media komik.

Ketiga, tesis yang ditulis oleh Maryam Kusmawati Wahyu dengan judul *Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep tahun 2017*.⁵ Penelitian ini membahas tentang penerapan media komik dalam keterampilan membaca nyaring berbahasa Arab. Tujuannya yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kemampuan siswa kelas XI dalam membaca nyaring berbahasa Arab sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan bantuan media komik. Hasil penelitian

⁵Maryam Kusmawati Wahyu, “Efektifitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep”, *Tesis Pascasarjana UIN Alauddin*, (Makassar: Pascasarjana UIN Alauddin, 2017), t.d.

menunjukkan bahwa terdapat media komik efektif terhadap keterampilan membaca nyaring siswa kelas XI dan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam membaca nyaring berbahasa Arab. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata kelompok kontrol (non komik) sebesar 14,13 sedangkan, rata-rata nilai kelompok eksperimen sebesar 17,63. Diketahui pula, nilai t hitung sebesar 8,53 dan t tabel = 1,67. Bila t hitung $>$ t tabel, maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga ($8,53 > 1,67$) berarti media komik efektif terhadap keterampilan membaca nyaring berbahasa Arab.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini ialah sama-sama memilih topik penelitian terkait dengan media komik dalam suatu pembelajaran. Adapun perbedaannya yakni terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Penelitian di atas menerapkan jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini bersifat komparatif yakni dengan membandingkan antara media berbasis aplikasi Android dengan media komik dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab.

Keempat, prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia yang ditulis oleh Dini Restiyanti Pratiwi dengan judul *Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Alternatif Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Cerita Ulang Di SMA* tahun 2015.⁶ Penelitian ini menjelaskan tentang pengembangan bahan ajar komik strip sebagai salah satu cara penyempurnaan kurikulum.

⁶Dini Restiyanti Pratiwi, "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Alternatif Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Cerita Ulang Di SMA", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, (Solo: FKIP Universitas Muhammadiyah Solo, 2015)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik strip dapat dijadikan sebagai alternatif pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk materi memproduksi teks cerita ulang di SMA.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah variabel yang digunakan sama yakni komik strip. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran (pembelajaran) yang diterapkan. Penelitian tersebut memfokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia bagian materi teks cerita ulang (*recount*), sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran bahasa Arab bagian pembelajaran *mufradāt* (kosakata).

Kelima, paper (prosiding) dalam Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa II UNM yang ditulis oleh Aida Zavirah Fayruza dan Adinda Bunga Putri Yodhi dengan judul *Literasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Pembelajaran Komik Untuk Siswa Tingkat SD/MI* tahun 2018.⁷ Penelitian ini menjelaskan tentang peranan media komik sebagai salah satu media dalam pembelajaran literasi bahasa Arab di SD/MI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkannya media komik dalam pembelajaran literasi (baca & tulis) bahasa Arab, dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab, karena pilihan kata yang sederhana, mudah dicerna dan penyajiannya disertai dengan gambar yang menarik.

⁷Aida Zavirah Fayruza dan Adinda Bunga Putri Yodhi, “Literasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Pembelajaran Komik Untuk Siswa Tingkat SD/MI”, *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa II UNM*, (Malang: HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra UNM, 2018)

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah terletak pada media yang diterapkan yakni media komik di SD/MI. Adapun perbedaannya ialah fokus penelitiannya. Penelitian tersebut fokus pada pembelajaran literasi (baca tulis) bahasa Arab, sedangkan penelitian ini pada pembelajaran *mufradāt*.

Keenam, skripsi yang ditulis oleh Suci Handayani dengan judul *Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten Tahun 2016*.⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan penguasaan *mufradāt* antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberlakukan media permainan ular tangga pada siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yakni dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen senilai 12,41 dan 21,24, serta nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yakni senilai 12,26 dan 16,12.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah kesamaan fokus penelitian yang membahas tentang tingkat penguasaan *mufradāt*. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian tersebut bersifat eksperimen dengan satu media saja, sedangkan penelitian ini bersifat komparasi dengan membandingkan dua media dalam penerapannya.

⁸Suci Handayani, “Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten”, *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), t.d.

Dari penelusuran mengenai beberapa tulisan yang berhubungan dengan tema yang diangkat, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian mengenai media berbasis aplikasi *Android* dan media komik, akan tetapi peneliti belum menemukan hasil penelitian terdahulu yang membandingkan antara media berbasis aplikasi *Android* dengan media komik dalam pembelajaran *mufradāt*, sehingga peneliti mencoba mengembangkan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini bersifat orisinal serta berbeda dengan penelitian sebelumnya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memberikan gambaran mengenai sistematika penyajian pembahasan agar mempermudah pemahaman terhadapnya, akan terbagi menjadi lima bab yaitu :

Bab I, berisi pendahuluan. Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II, terdiri dari kajian teori, hipotesis penelitian dan metode penelitian.

Bab III, berisi gambaran umum SD Muhammadiyah Banguntapan yang meliputi profil sekolah, visi misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi, keadaan peserta didik, jumlah tenaga kependidikan, sarana prasarana serta prestasi sekolah.

Bab IV, berisi hasil penelitian dan pembahasan, meliputi pemaparan data kedua kelompok media, hasil analisis data dari penerapan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip dalam pembelajaran *mufradāt* di kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan serta pembahasan dari hasil analisis data.

Bab V merupakan bab penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN TEORI & METODE PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Studi Komparasi

Studi komparasi secara bahasa terdiri dari dua kata yaitu ‘studi’ dan ‘komparasi’. ‘Studi’ berarti penelitian ilmiah, kajian, telaahan⁹. Adapun kata ‘komparasi’ berarti perbandingan atau pembandingan.¹⁰ Menurut Anas Sudjiono, studi komparasi adalah suatu penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan atau perbedaan tentang benda, orang, prosedur kerja, ide, kritik terhadap orang, kelompok ataupun terhadap ide prosedur kerja.¹¹

Dari pengertian di atas, menurut peneliti, studi komparasi ialah penelitian yang berusaha untuk menemukan atau menguji ada tidaknya suatu perbedaan ataupun persamaan yang signifikan dari dua variabel yang dibandingkan dalam penelitian tersebut, dengan disertakan oleh alasan yang menyebabkan ada tidaknya perbedaan ataupun persamaan signifikan dari kedua hal tersebut.

⁹ Depdikbud, “Arti Kata Studi”, <https://kbbi.web.id/studi>, diakses tanggal 26 Januari 2019

¹⁰Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2000), hal. 259

¹¹*Ibid.*, hal. 260

Terkait studi komparasi, setidaknya terdapat dua macam teknik analisa komparasi yakni :

- a. Dengan mendasarkan pada *mean score* atau nilai dari masing-masing variabel yang diperbandingkan. Pengujian hipotesa pada teknik analisa ini melalui “Test-t”. Test-t dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua buah mean sampel yang diambil secara *random* dari populasi yang sama.
- b. Dengan mendasarkan pada banyaknya frekuensi dari variabel yang diperbandingkan atau bisa juga dari frekuensi yang diobservasi (*observed frequency*), maka teknik yang dipakai pada cara ini ialah melalui teknik X^2 (Kai Kuadrat).

2. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab dan dapat membawa hasil.¹² Menurut Nana Sudjana, efektivitas diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal.¹³ Adapun menurut Sumardi

¹²Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hal. 352

¹³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Rosdakarya Offset, 1990), hal. 50

Suryasubrata, efektivitas ialah tindakan atau usaha yang membawa hasil.¹⁴ Efektivitas erat kaitannya dengan hasil yang didapatkan dari suatu kegiatan atau program sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Mengacu dari pengertian efektivitas menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa efektivitas ialah suatu hubungan timbal balik dari input, output dan tujuan yang ingin dicapai. Hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau program yang telah dilaksanakan bernilai guna dan dapat mencapai tujuan yang telah dirancang sebelumnya.

b. Indikator Efektivitas Media Pembelajaran

Menurut Mahmudi, suatu program, organisasi atau kegiatan dikatakan semakin efektif apabila semakin besar kontribusi (sumbangan) output terhadap pencapaian tujuan.¹⁵ Suatu program atau kegiatan tentulah memiliki target kebijakan atau tujuan yang ingin dicapai, maka dari itu suatu kebijakan operasional dikatakan efektif apabila proses kegiatan tersebut dapat mencapai tujuan dan sasaran akhir dari keegiatan itu.

Berangkat dari pendapat ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa tingkat efektivitas suatu program, organisasi atau kegiatan dapat diukur dengan membandingkan antara rencana atau target yang telah ditentukan dengan hasil yang dicapai. Menurut David Krech, Richard S. Cruthfied dan Egerton L. Ballachey yang dikutip oleh Danim

¹⁴Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rajawali, 1950), hal. 5

¹⁵Mahmudi, *Manajemen Kinerja Sektor Publik*, (Yogyakarta: UPP AMP YKPN, 2005), hal. 92

menyebutkan setidaknya ada dua indikator yang menunjukkan program atau kegiatan itu efektif atau tidak, yakni : a) Jumlah hasil yang dapat dikeluarkan, artinya hasil tersebut berupa kuantitas atau bentuk fisik dari organisasi, program atau kegiatan. Hasil yang dimaksud dilihat dari nilai perbandingan (*ratio*) antara masukan (*input*) dengan keluaran (*output*) ; b) Tingkat kepuasan yang diperoleh, dapat dilihat dari kuantitas (berdasarkan jumlah atau banyaknya) maupun kualitas (berdasarkan mutunya).¹⁶

Dalam pendidikan, efektivitas dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur keberhasilan pendidikan dan pembelajaran di kelas. Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan proses belajar mengajar berhasil ialah daya serap atau daya tangkap anak terhadap materi pelajaran yang diajarkan dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi, baik secara individual maupun kelompok yang ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang atau dalam bahasa lain, efektif atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau tidak.

Menurut Thorn, terdapat 6 indikator efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sebagai berikut :

¹⁶Prof. Dr. Sudarwan Danim, *Motivasi Kepemimpinan & Efektivitas Kelompok*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 119 - 120

1. Kemudahan navigasi. Sebuah media harus dirancang sesederhana mungkin agar tidak menyulitkan pembelajar dalam memanfaatkannya.
2. Kandungan kognisi. Media tersebut mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, ditunjukkan dengan hasil nilai yang didapatkan anak.
3. Pengetahuan dan presentasi informasi.
4. Integrasi media. Media yang baik ialah media yang mampu memadupadankan aspek yang ingin dipelajari dengan bahasa yang sesuai dengan pembelajar.
5. Estetika. Tampilan dari media haruslah menarik perhatian pembelajar sehingga minat belajar mereka dapat meningkat terkait materi yang akan dipelajari tersebut.
6. Fungsi secara keseluruhan. Media tersebut haruslah memberikan pemahaman dan pembelajaran yang utuh sesuai dengan apa yang ingin dipelajari oleh pembelajar, sehingga diharapkan setelah ia menggunakan media tersebut, ia merasa telah belajar sesuatu yang penting.¹⁷

Adapun menurut Hubbard, terdapat sembilan kriteria atau indikator efektivitas teruntuk media berbasis konvensional, yakni sebagai berikut : 1) Biaya. Biaya sesuai dengan hasil yang ingin

¹⁷Warwick J. Thorn, "Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia", *The Internet TESL Journal*, Vol. 2 No 4, April 1995

diharapkan dari pemanfaatan suatu media, 2) Ketersediaan fasilitas pendukung, seperti listrik, dsb., 3) Kecocokan dengan ukuran kelas, 4) Keringkasan, 5) Kemampuan untuk diubah, 6) Waktu dan tenaga penyiapan, 7) Pengaruh yang ditimbulkan, 8) Kerumitan dan 9) Kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang dapat dicapai dari media tersebut, maka semakin efektif pula media dalam pembelajaran.¹⁸

3. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

a. Media Pembelajaran

Kata 'media' berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut Suranto, media ialah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan.¹⁹

Bila dihubungkan dengan pembelajaran, maka media pembelajaran menurut Miarso berarti segala sesuatu baik berupa

¹⁸L. Ron Hubbard, *Learning How to Learn*, (Los Angeles: Effective Education, 1983),

¹⁹Dr. Suranto, *Komunikasi Perkantoran*, (Yogyakarta: Media Wacana, 2005), hal.

benda maupun alat komunikasi lainnya yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Secara umum, media pembelajaran bahasa Arab dapat digolongkan ke dalam dua kelompok besar yakni media elektronik dan non elektronik. Sedangkan menurut Suranto, berdasarkan bentuknya, media dibagi menjadi empat yakni media cetak, media visual, media audio dan media audio-visual. Adapun menurut Suyanto, media pembelajaran bahasa Arab dikelompokkan menjadi tiga yaitu alat bantu dengar (*audio aids*), alat bantu pandang (*visual aids*) dan alat bantu dengar-pandang (*audio-visual aids*).²⁰

b. Aplikasi (Software)

Secara bahasa, kata ‘aplikasi’ diadaptasi dari kata bahasa Inggris yakni *application* yaitu bentuk kata benda dari kata kerja *to apply*, berarti pengolah, penggunaan atau penerapan. Menurut KBBI, aplikasi atau biasa disebut dengan *software* ialah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu demi melaksanakan tugas khusus dari pengguna.²¹ Adapun menurut Pipin Asropudin, aplikasi

²⁰ Suyanto, K.K.E, *Teaching Media*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 1999), hal. 7

²¹Tim Penyusun Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka,1998), hal. 52

ialah suatu perangkat lunak pemrograman komputer (*software*) yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.²² Dari pengertian di atas, dapat diartikan bahwa aplikasi ialah suatu perangkat lunak yang dikembangkan melalui suatu sistem komputer untuk menjalankan program atau tugas tertentu yang dikehendaki oleh penggunanya. Contoh utama perangkat lunak aplikasi di dalam suatu komputer ialah program pengolah kata (*Microsoft Word*), lembar kerja (*Microsoft Excel*) ataupun pemutar media.

c. Android

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi mengatakan bahwa *Android* ialah suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. Adapun menurut Satyaputra dan Aritonang, *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet yang berbasis *Linux*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.²³ Pada awalnya, sistem operasi ini dikembangkan oleh *Android Inc.* pada

²²Pipin Asropudin, *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*, (Bandung: CV. Titian Ilmu, 2013), hal. 7

²³Satyaputra, dkk, *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016), hal. 02

tahun 2003 yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Google lantas mengembangkan *platform Android* sehingga mampu beradaptasi pada perangkat bergerak dan canggih.²⁴

d. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan. Media ini baru berkembang mengikuti kemajuan teknologi dan informasi. Media pembelajaran ini memanfaatkan suatu aplikasi / perangkat lunak (*software*) pendidikan dengan menggunakan bantuan *smartphone* atau *gadget* berbasis *Android* yang bersistem operasi Linux. Produk aplikasi pendidikan tersebut dapat pengguna unduh (*download*) di *Google Play Store*. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* ini juga dapat dikatakan sebagai media elektronik, karena pemanfaatannya menggunakan benda elektronik, seperti *smartphone* ataupun *gadget*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi **Secil™ : Belajar Bahasa Arab+Suara** yang tersedia di platform *Google Play Store*.

Pemanfaatan aplikasi pendidikan berbasis *Android* pada *smartphone* tentulah memberikan banyak manfaat bagi penggunanya, yakni antara lain :

²⁴Stephanus S. Hermawan, *Mudah membuat Aplikasi Android*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2011), hal. 02

1. Pengguna dalam hal ini pembelajar dapat mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun, tanpa dibatasi oleh ruangan kelas atau sekolah.
2. Pengguna dapat lebih mudah mengakses atau mempelajari suatu materi yang mungkin belum diajarkan di kelas.
3. Mampu memberikan pengalaman belajar yang baru dan menarik bagi pembelajar.
4. Memudahkan sang guru untuk mengajarkan materi pelajaran kepada peserta didik.
5. Pembelajar dapat mengingat dengan mudah materi yang telah dipelajari serta mampu meningkatkan motivasi dan minat pembelajar.

Adapun kekurangan dari media berbasis aplikasi *Android*, ialah sebagai berikut :

1. Pembelajar harus memiliki perangkat yang dapat menunjang aplikasi tersebut, seperti *smartphone*, PC, dsb.
2. Terdapat beberapa aplikasi *Android* yang membutuhkan jaringan internet, sehingga kemungkinan pembelajar dapat mengakses sesuatu di luar atau yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran.
3. Belum bisa diakses oleh semua kalangan, terutama masyarakat yang masih primitif.

4. Menuntut pengawasan yang lebih bagi pengajar untuk memastikan pembelajar menggunakan aplikasi sesuai yang diharapkan.
5. Beberapa aplikasi *Android* menuntut penggunaan baterai, sehingga daya baterai *smartphone* tak dapat bertahan lama atau boros.

e. **Media Aplikasi Android “*SecilTM : Belajar Bahasa Arab+Suara*”**

Aplikasi “*SecilTM (Serial Belajar Si Kecil) : Belajar Bahasa Arab+Suara*” merupakan salah satu aplikasi yang dibuat oleh Solite Kids *team* dari beberapa rangkaian serial materi keIslaman lainnya yang ditujukan bagi usia anak-anak seperti TK dan SD atau yang biasa dikenal dengan *Secil (Serial Belajar Si Kecil)*. Aplikasi ini termasuk dalam serial aplikasi pendidikan anak yang dapat membantu mereka belajar bahasa Arab melalui benda di sekitar dengan cara yang menyenangkan serta dilengkapi dengan gambar dan suara. Aplikasi ini dirilis pada tanggal 27 Juli 2017.

Pemilihan pengambilan aplikasi ini dibandingkan aplikasi belajar bahasa Arab yang lainnya, berdasarkan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini yakni :

1. Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* menjadi *top search* (pencarian paling atas) pada jenis aplikasi belajar bahasa Arab di *Google Play Store*.
2. Aplikasi ini telah diunduh lebih dari 500 ribu pengguna *Android*.

3. Aplikasi ini memiliki tingkat kesalahan paling sedikit bila dibandingkan dengan aplikasi lainnya.
4. Aplikasi ini memiliki tampilan yang paling menarik bagi anak-anak dibanding aplikasi lainnya, karena menggunakan karakter kartun anak muslim dan muslimah, serta didukung dengan *background* yang lucu dan membuat semangat anak-anak. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran bahasa Arab yang telah dirancang secara interaktif oleh *Solite Kids team*.

Berikut salah satu tampilan dari aplikasi *Secil : Belajar Bahasa Arab*.



Gambar 1.
Tampilan muka aplikasi Secil : Belajar Bahasa Arab

Pembuatan aplikasi ini tentulah membutuhkan bantuan dari berbagai pihak, seperti *programmer*, pengisi suara, desain, dsb. Aplikasi ini diproduksi oleh beberapa *creator* handal, antara lain : 1) Produser : Asadullohil Ghalib Kubat, 2) *Artist* : M. Bagus, 3) *Programmer* : S. Arifin, 4) *Composer* : M. Rifandi Lihawa, 5) Pengisi Suara : Adelia Kusuma Wardani.

Aplikasi ini terdiri dari 2 menu bagian yakni menu materi pelajaran dan menu latihan (permainan). Pada menu materi pelajaran, terdapat empat pilihan materi belajar bahasa Arab, yakni Benda Dalam Kelas, Benda Dalam Rumah, Nama Keluarga dan Angka Bahasa Arab. Adapun pada menu latihan (permainan) terdapat tiga pilihan permainan yang berhubungan dengan materi belajar yakni permainan Tebak Benda, Tebak Angka dan Pasang Benda.



Gambar 2.

Tampilan menu Materi Pelajaran dalam aplikasi Secil : Belajar Bahasa Arab



Gambar 3.

Tampilan menu Latihan (Permainan) dalam aplikasi Secil : Belajar Bahasa Arab

4. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Komik ialah suatu kumpulan cerita bergambar yang biasanya berada di dalam kotak – kotak dan setiap kotak saling berkaitan guna menggambarkan suatu rentetan cerita tertentu. Gambar komik seringkali dilengkapi dengan balon-balon ucapan yang didalamnya terdapat kalimat atau narasi penjabar cerita. Adapun menurut Dahrendaf, Kurf dan Meyrer, pada awalnya, komik hanya terdiri dari lambang-lambang atau gambar tanpa teks atau kata, akan tetapi untuk lebih mempermudah pembaca dalam memahami maksud gambar tersebut, sang penulis menambahkan aspek verbal yakni berupa teks atau kata.²⁵ Begitupun menurut Nana Sudjana, komik ialah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita tertentu, dihubungkan melalui beberapa urutan gambar, dengan maksud untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.²⁶ Terdapat beberapa jenis komik yang telah berkembang hingga saat ini yakni : Komik Strip, Buku Komik, *Graphic Novel*, *Webcomic* dan Komik Instruksional. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan komik strip dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV.

²⁵Kurf dan Meirer, *Membina Minat Baca*, (Bandung: Remaja Karya, 1986), hal. 67

²⁶Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), hal.

b. Komik Strip

Komik strip ialah potongan-potongan komik pendek yang biasanya dalam bentuk selebaran. Komik strip biasanya ditampilkan pada majalah-majalah atau surat kabar. Komik strip ditulis dan digambar oleh seorang kartunis yang diterbitkan secara teratur (biasanya harian, mingguan atau bulanan), serta kisah di sebuah komik strip kadang-kadang bersambung atau berkaitan dengan sebelumnya.²⁷

Pengambilan jenis komik strip dalam penelitian ini dikarenakan beberapa alasan, yakni : *Pertama*, komik strip menggunakan *mufradāt* yang mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar. *Kedua*, bentuk komik strip dapat dipegang secara langsung oleh siswa tanpa perlu bantuan sistem (aplikasi). *Ketiga*, tampilan dari komik strip sederhana dan *simple*. *Keempat*, media ini memiliki materi *mufradāt* yang sesuai dengan materi *al ghurfah*.



Gambar 4.
Salah satu tampilan Media Komik Strip

²⁷ Tim wikipedia, *Komik Strip*, https://googleweblight.com/i?u=https://id.m.wikipedia.org/wiki/komik_setrip&hl=en-ID, diakses tanggal 06 Februari 2020.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik dalam Pembelajaran

Penggunaan komik dalam pembelajaran bahasa Arab terutama bagi anak Sekolah Dasar sangatlah cocok, dikarenakan pada usia tersebut, mereka lebih mudah menangkap materi yang diajarkan melalui hal-hal yang bergambar dan penuh warna warni, dibandingkan dengan tulisan. Selain itu, pemanfaatan media komik dalam pembelajaran juga dapat menambah kosakata bahasa Arab mereka.

Terdapat suatu analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike yang menunjukkan bahwa bahasa komik memiliki segi yang menarik bagi anak. Ini dapat diketahui dari perbandingan jumlah kosakata yang dimiliki oleh anak yang rajin membaca komik dengan yang tidak sering membaca komik. Thorndike berkesimpulan bahwa baik jumlah maupun perwatakan dari segi perbendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca bagi para pembaca muda.²⁸

Media komik dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar anak. Salah satu faktor yang mampu meningkatkan minat pada anak ialah dari hal-hal yang mereka sukai. Gambar beserta cerita yang menarik merupakan salah satu hal yang paling digemari oleh anak-anak usia SD. Penggunaan media komik yang dipadu dengan metode mengajar yang menyenangkan, akan dapat menjadikan komik sebagai alat pembelajaran yang efektif.

²⁸Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), hal. 67

Adapun kekurangan media komik ialah sebagai berikut :

1. Kemudahan pembelajar dalam membaca komik, sehingga menimbulkan stigma penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Penggunaan beberapa kata yang masih sulit dipahami oleh pembelajar karena mesti mengetahui konteks ceritanya.
3. Penggunaan komik bagi pembelajar terkadang membuatnya lupa waktu dan melalaikan tugas yang lain karena terlena dalam dunia komik.
4. Penggunaan media komik lebih efektif bagi peserta didik yang mempunyai gaya belajar visual.

5. Penguasaan *Mufradāt* (Kosakata Bahasa Arab)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata penguasaan berarti :

(1) proses, cara, perbuatan menguasai dan (2) pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian).²⁹ Adapun dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, penguasaan adalah perbuatan (hal, dsb) menguasai atau paham benar atas suatu bidang ilmu serta bisa juga keterampilan dan kepahaman terhadap suatu bahasa atau ilmu.³⁰

Kata *mufradāt* dalam bahasa Indonesia berarti kosakata bahasa Arab. Menurut KBBI, 'kosakata' memiliki arti sebagai perbendaharaan

²⁹Kontributor Depdikbud, "Arti Kata Penguasaan Menurut KBBI", <https://kbbi.kata.web.id/penguasaan/>, diakses tanggal 26 Januari 2019

³⁰Badudu dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hal. 726

kata.³¹ Secara istilah, menurut Wikipedia, kosakata berarti himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang dari suatu bahasa tertentu atau bisa juga berarti himpunan kata-kata yang dimengerti oleh seseorang dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru.³²

Adapun menurut Penny yang dikutip oleh Abdul Wahab Rosyidi, kosakata atau dalam bahasa Inggrisnya “*Vocabulary*” bermakna *the words we teach in the foreign language*, artinya kata – kata yang diajarkan ketika belajar bahasa asing.³³ Kosakata termasuk satu diantara tiga unsur bahasa yang sangat penting untuk dikuasai, baik dalam lisan maupun tulisan. Menurut Syamsuddin Asyrofi, kosakata ialah salah satu unsur bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut.³⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat diartikan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab ialah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang (individu) dalam menggunakan atau memanfaatkan kata-kata bahasa Arab yang telah dimiliki untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain baik secara lisan maupun tulisan.

³¹Kontributor Depdikbud, “*Arti Kata Kosakata*”, <https://kbbi.web.id/kosakata>, diakses tanggal 30 Januari 2019

³²Kontributor Wikipedia, “*Kosakata*”, <https://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>, diakses tanggal 30 Januari 2019

³³Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu’atul Ni’mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hal. 167-168

³⁴Syamsuddin Asyrofi, *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), hal. 99

Abdul Muhib Wahab mengemukakan beberapa tujuan umum pembelajaran kosakata bahasa Arab³⁵, yakni :

- a. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bahan bacaan maupun *fahm al-masmu'*.
- b. Melatih siswa untuk melafalkan kosakata dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.
- c. Memahami makna kosakata, baik secara denotasi atau leksikal (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal).
- d. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufradāt* dalam berbicara maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.

Di bawah ini, menurut Abdul Hamid terdapat beberapa cara untuk mengajarkan makna kosakata kepada sang pembelajar, yakni sebagai berikut :

- a. Menampilkan benda atau contoh barang yang ingin ditunjukkan maknanya.
- b. Peragaan tubuh (alat peraga).
- c. Bermain peran (*role playing*).
- d. Menyebutkan lawan kata (*dhid*).
- e. Menyebutkan sinonim.

³⁵M. Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010), hal. 33

- f. Menyebutkan kelompok kata.
- g. Menyebutkan kata dasar dari bentuk kata tersebut.
- h. Menjelaskan makna kata.
- i. Mengulang-ngulang bacaan.
- j. Mencari makna kata dalam kalimat.
- k. Menerjemahkan ke dalam bahasa siswa yang mudah dipahami.³⁶

Mufradāt bila dilihat dari bentuknya, maka terbagi menjadi dua, yakni :

Pertama, kosakata yang dapat mengalami perubahan (*musytaq*) yakni kata yang diambil dari kata yang lain. Keduanya terdapat hubungan makna meskipun lafalnya berubah, seperti kata مکتوب، مرسم، حاکم yang berasal dari kata کتب، رسم، حکم dan sebagainya.

Kedua, kosakata yang tidak berubah (*jamid*) yakni kosakata yang sejak semula sudah mempunyai bentuk sendiri dan tidak diambil dari kata lain. Misalnya, kata شمس، جاموس، شجر dan sejenisnya. Kata-kata yang mengalami perubahan bentuk (*musytaq*) tidak hanya berubah bentuk saja tetapi sekaligus perubahan makna dan pengertian, misalnya kata فاتح dan مفتوح, kata pertama berarti pembuka (penakluk) sedangkan kata kedua bermakna terbuka atau tertaklukkan.³⁷

Pada pengajaran *mufradāt*, terdapat beberapa prinsip dan kriteria dalam penyampaian materi kosakata pada siswa, yakni :

³⁶Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hal.105

³⁷*Ibid.*, hal. 68

- a. *Tawātur (frequency)* artinya memilih kosakata yang sering digunakan.
- b. *Tawazzu' (range)* artinya memilih kosakata yang banyak digunakan di negara-negara Arab.
- c. *Matāhiyah (availability)* artinya memilih kata tertentu yang memiliki arti tertentu pula, dengan menyesuaikan pada bidangnya.
- d. *Ulfah (familiarity)* artinya memilih kata yang familier (sering terkenal di telinga pembelajar) serta meninggalkan kata yang jarang terdengar penggunaannya. Misal, kata شمس lebih terkenal dibanding ضحى meskipun artinya sama.
- e. *Syumul (coverage)* artinya memilih kata-kata yang dapat digunakan dalam berbagai bidang tidak terbatas pada bidang tertentu. Misal, kata بيت lebih baik dipilih daripada منزل, karena penggunaan kata pertama lebih umum.
- f. *Ahammiyah* artinya memilih kata yang sering dibutuhkan penggunaannya oleh siswa daripada kata yang terkadang tidak dibutuhkan atau jarang dibutuhkan.
- g. *'Urūbah* artinya memilih kata Arab walaupun terdapat bandingannya dalam bahasa lain. Misal, lebih memilih kata *hātif* daripada kata telpon, atau kata *miḏyā'* daripada kata radio, dsb.³⁸

Menurut M. Abdul Kholik, secara umum pembelajaran kosakata bagi siswa tingkatan *elementary*/dasar, difokuskan pada penguasaan

³⁸M. Abdul Hamid, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab...*, hal. 60 - 62

kosakata yang berhubungan dengan bahasa lisan. Sedangkan, bagi siswa tingkat lanjut/atas, difokuskan pada hal-hal yang berhubungan dengan bahasa tulis, seperti kata-kata yang ada di koran, majalah, buku maupun tabloid.³⁹

Menurut Abdul Wahab, terdapat beberapa tes yang dapat digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata seseorang, yakni :

1. Menunjukkan benda
2. Memperagakan
3. Memberi padanan
4. Memberi kata lain
5. Memberi lawan kata
6. Menyebutkan kata
7. Melengkapi kalimat⁴⁰

B. Kerangka Berpikir

Belajar kosakata bahasa Arab bagi anak usia sekolah dasar tentulah bukan hal yang mudah, karena anak dituntut untuk memahami suatu bahasa asing yang jelas berbeda dengan bahasa ibu. Menurut Nurgiyantoro, kosakata merupakan alat utama yang harus dimiliki seseorang yang akan belajar bahasa, untuk membentuk kalimat serta mengutarakan isi pikiran dan perasaan baik

³⁹Abd. Wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar...*, hal. 168

⁴⁰*Ibid.*

secara lisan maupun tulisan.⁴¹ Oleh sebab itu, maka diperlukan berbagai cara agar sang pembelajar mudah menyerap bermacam-macam kosakata yang diajarkan, salah satunya melalui media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran atau keefektifan proses pembelajaran saat itu. Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa. Selain itu, juga sangat membantu keefektifan penyampaian pesan dan isi pelajaran dengan lebih mudah.⁴²

Bagi anak usia sekolah dasar, tidak semua media dapat berperan efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (*mufradāt*), dikarenakan usia seperti mereka, lebih tertarik dan mudah menangkap isi pelajaran menggunakan media yang bersifat interaktif atau media yang bersifat audio maupun visual, seperti media aplikasi *Android* dan media komik strip.

Media berbasis aplikasi *Android* dan media komik strip, keduanya memiliki tampilan yang menarik bagi anak usia sekolah dasar. Media berbasis aplikasi *Android* bersifat audio visual dan media komik strip bersifat visual. Audio dan visual merupakan dua komponen yang bermanfaat sebagai jalan dari ketercapaian isi pelajaran kepada penerima. Seperti yang diketahui bersama, bahwa kemampuan anak usia sekolah dasar berbeda-beda, ada sebagian anak

⁴¹Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa*, (Jakarta: Gramedia, 2010), hal. 166

⁴²Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1986), hal. 12

yang dapat menangkap materi yang diajarkan melalui pendengaran (suara yang didengar), ada juga anak yang hanya mampu menangkap materi melalui penglihatan (melihat), serta ada pula anak yang mampu menangkap dengan bantuan audio visual (keduanya). Oleh sebab itu, pemanfaatan media aplikasi *Android* dan media komik strip diharapkan mampu menambah kemampuan siswa dalam mengingat, menghafal serta memahami kosakata bahasa Arab yang diajarkan dengan baik dan mudah.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berguna untuk menjawab sementara dari masalah yang diangkat dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua hipotesa yang menjadi praduga sementara dari masalah yang diteliti, yakni sebagai berikut :

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan

D. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan penelitian yang lebih menekankan pada pengumpulan data yang bersifat angka dan menggunakan analisis data kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang akan dilakukan ialah penelitian komparatif. Penelitian komparatif ialah penelitian yang bersifat membandingkan dua variabel atau lebih dilihat dari perbedaan ataupun persamaannya. Desain penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperiment* (Eksperimen Semu). Eksperimen semu ialah salah satu jenis eksperimen (percobaan) yang tidak terlalu membutuhkan kelompok kontrol dalam penerapannya, dikarenakan kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol.

2. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni :

- a. Variabel bebas (variabel X) sebagai hal yang mempengaruhi variabel Y (terikat) ialah media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan media komik strip.
- b. Variabel terikat (variabel Y) sebagai hal yang dipengaruhi ialah kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa kelas 4 SD Muhamadiyah Banguntapan.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari s/d Maret 2019 tahun ajaran 2018/2019 di SD Muhammadiyah Banguntapan Bantul, Yogyakarta.

4. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data ialah suatu hal yang menjadi sumber diperolehnya data penelitian. Sumber data dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV dan guru bahasa Arab SD Muhammadiyah Banguntapan. Dalam menentukan sumber data, setidaknya terdapat dua teknik pengambilan yakni teknik populasi dan teknik sampling.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan berjumlah 32 orang siswa. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah teknik *Sampling Sistematis*. Teknik *Sampling Sistematis* ialah teknik penentuan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut, dalam hal ini penentuan sampel berdasarkan nomor induk siswa.

Penelitian ini pula dalam menentukan ukuran (jumlah) sampel, menggunakan rumus Slovin. Adapun rumus Slovin yakni :

$$n = N / N(d)^2 + 1$$

Ket :

n = jumlah sampel yang diperlukan

N = jumlah populasi

d = nilai presisi (presentase tingkat kesalahan)

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil nilai presisi (presentase tingkat kesalahan) sebesar 5% (0,05). Dari rumus di atas, maka jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

$$n = 32 / 32 (0,05)^2 + 1 = 29,62 \text{ (dibulatkan menjadi 30)}$$

Kemudian dari total 30 orang tersebut, peneliti bagi menjadi dua kelompok kecil , yakni kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan kelompok media komik strip, dengan dibagi per masing-masing kelompok dengan jumlah yang sama. Berangkat dari penjelasan sebelumnya mengenai eksperimen semu, maka dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, dikarenakan keterbatasan subjek penelitian.

Dalam buku karangan Ibnu Hajar yang berjudul “Dasar – Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan” menjelaskan bahwa jenis penelitian yang berbeda menuntut jumlah subjek yang berbeda pula agar memperoleh data yang akurat. Penelitian korelasional setidaknya membutuhkan 30 subjek, sedangkan penelitian komparatif setidaknya membutuhkan minimal 15 subjek untuk masing – masing kelompok.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi bersifat partisipatif, artinya peneliti akan mengamati secara langsung

dengan teliti dan cermat terkait gejala-gejala yang terjadi selama proses pembelajaran bahasa Arab di kelas khususnya pada saat pembelajaran kosakata, seperti sikap dan metode yang digunakan oleh guru, respon siswa, sarana prasarana serta lingkungan sekitar kelas.

b. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara tatap muka yakni dengan bertanya langsung kepada informan. Adapun yang akan menjadi informan guna mengumpulkan data yang akurat serta untuk melengkapi informasi terkait prestasi siswa dan pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas ialah guru bahasa Arab dan beberapa orang siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Banguntapan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data yang telah diperoleh melalui beberapa dokumen yang berguna dalam penelitian. Dalam penelitian ini, ada beberapa dokumen yang digunakan, antara lain gambaran umum sekolah, daftar nama siswa, daftar nama guru, struktur organisasi sekolah dan data hasil tes kosakata bahasa Arab siswa.

d. Tes

Menurut Djemari Mardapi, tes ialah salah satu cara untuk menaksir besarnya tingkat kemampuan manusia secara tidak langsung melalui respon seseorang terhadap sejumlah stimulus atau

pertanyaan.⁴³ Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Melalui metode ini dapat diperoleh data yang berupa skor nilai tentang tingkat kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab.

Tes ini dilakukan dua kali yakni *pre test* (tes kemampuan awal siswa sebelum diterapkan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan komik strip) dan *post test* (tes kemampuan akhir siswa setelah diterapkan kedua media tersebut) berupa lisan maupun tertulis. Tes secara lisan guna menanyakan secara langsung kepada siswa mengenai nama suatu benda/orang dalam kosakata bahasa Arab. Adapun tes tertulis yakni dengan memberikan beberapa soal pilihan ganda dalam lembar pertanyaan terkait kosakata bahasa Arab kepada siswa.

6. Analisis Data

a. Uji Validitas

Uji validitas berguna untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen.⁴⁴ Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang

⁴³Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*, (Yogyakarta: Mitra Cendekia, 2008), hal. 88

⁴⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 168

diteliti secara tepat. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product Moment* atau yang biasa disebut dengan *Korelasi Pearson*. Adapun rumusnya ialah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

Rxy : Koefisien korelasi

N : Jumlah responden uji coba

X : Skor tiap *item*

Y : Skor seluruh *item* responden uji coba

Asumsi pengambilan keputusan valid atau tidaknya berdasarkan pada :

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka data tersebut bersifat valid. R tabel dalam penelitian ini menyesuaikan dengan jumlah responden yakni $n = 15$. Maka untuk $n = 15$, $r_{tabelnya}$ ($df - 2 = 15 - 2 = 13$) ialah 0,514.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka data tersebut bersifat tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian berguna untuk menunjukkan ketetapan (konsistensi) suatu tes atau untuk menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut memiliki kejelasan, kestabilan dan kepercayaan yang dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data yang

sudah baik. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha's* dengan bantuan *Microsoft Excel 2016*.⁴⁵

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dari setiap variabel berdistribusi secara normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan rumus uji “*Kolmogrov-smirnov*” dengan bantuan *Microsoft Excel 2016*, melalui kriteria pengambilan keputusan bila signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, namun bila kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.⁴⁶ Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$D = \text{Maksimum } F_o (X) - S_N (X)$$

Keterangan :

D = Deviasi

F_o = Frekuensi Observasi

S_N = Frekuensi Harapan

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui atau menguji sumber data (populasi) yang ada pada penelitian ini memiliki varian yang sama atau tidak. Pada penelitian ini, uji homogenitas menggunakan Uji Homogenitas Variansi atau Uji Fisher F melalui

⁴⁵*Ibid.*, hal. 164

⁴⁶Purbayu Budi Santosa dan Ashari, *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS*, (Yogyakarta: Andi Offset, 205), hal. 231

bantuan *Microsoft Excel 2016*. Setidaknya ada dua langkah dalam mencari nilai Uji Fisher F, yakni sebagai berikut :

1. Mencari Varians / Standar Variansi dengan rumus :

$$S_X^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad S_Y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

2. Kemudian, mencari nilai F hitung dari kedua variabel menggunakan rumus :

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Keterangan :

S_{besar} : Variansi dari kelompok dengan nilai terbesar

S_{kecil} : Variansi dari kelompok dengan nilai terkecil

3. Setelah itu, baru disesuaikan dengan asumsi pengambilan keputusan yakni dengan melihat hasil P Value (2 tailed) atau melihat dari nilai F Hitung.

- a. Bila melihat dari P Value (2 tailed) maka data dapat dikatakan homogen bila nilai P Value > batas Sig. (0,05).

Begitupun bila P Value < batas Sig.(0,05), maka dikatakan heterogen.

- b. Bila melihat dari nilai F Hitung, maka data dikatakan homogen bila F Hitung < F Tabel. Jika sebaliknya, maka dikatakan heterogen.

- c. $Df_{\text{pembilang dan penyebut}} - 1 = (15-1) = 14$, maka nilai F Tabel dengan taraf signifikansi 5% pada penelitian ini ialah 2,48.⁴⁷

7. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis komparasional, yakni teknik analisis statistik yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis mengenai ada atau tidaknya perbedaan antar variabel yang diteliti.⁴⁸ Jika perbedaan itu memang ada, maka bisa dilihat dari kualitas perbedaan tersebut bernilai berarti atau meyakinkan (*significant*) atukah perbedaan itu hanyalah kebetulan saja (*by chance*).

a. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis berguna untuk menjawab hipotesis yang ada pada penelitian ini. Uji hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Uji hipotesis ini menggunakan teknik Uji *Independent Sample T Test* dan *N-Gain score* dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2016*. Asumsi dan kriteria pengambilan kesimpulan dari Uji *Independent Sample T Test*, sebagai berikut :

⁴⁷Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: ALFABETA, 2018), hal. 624

⁴⁸Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik.....*, hal. 283

H_0 diterima, H_a ditolak : Jika nilai P Value $>$ nilai Sig. 95% (0,05), maka menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

H_a diterima, H_0 ditolak : Jika nilai P Value $<$ nilai Sig. 95% (0,05), maka menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB III

GAMBARAN UMUM

SD MUHAMMADIYAH BANGUNTAPAN

A. Profil Sekolah

SD Muhammadiyah Banguntapan ialah salah satu sekolah tingkat dasar swasta berbasis keMuhammadiyyahan yang terletak di Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Provinsi D.I. Yogyakarta. Sekolah ini beralamat di Jl. Wonosari Km. 5, Desa Ketandan, Banguntapan. Lokasi sekolah ini berada dekat dari Ringroad Selatan, sehingga mudah untuk ditemukan. Adapun perincian identitas dari SD Muhammadiyah Banguntapan ialah sebagai berikut :

1. Nama Sekolah / Madrasah : SD Muhammadiyah Banguntapan
2. NPSN : 20400605
3. Alamat : Jl. Wonosari Km. 5, Desa Ketandan,
Kecamatan Banguntapan, Kabupaten
Bantul, D.I. Yogyakarta, 55198
4. Status Sekolah : Swasta
5. Status Akreditasi : A
6. Gugus Sekolah : Imbas
7. Status Kepemilikan : Yayasan
8. SK Pendirian Sekolah : 2946/C.1877/DIY.51/77
9. Tanggal SK Pendirian : 1974-07-24

10. SK Izin Operasional : 23628/MPK/74⁴⁹

B. Visi dan Misi Sekolah

1. Visi Sekolah

Terwujudnya manusia muslim yang sebenarnya, cerdas, berkepribadian, peduli lingkungan dan mampu bersaing dalam era global.

2. Misi Sekolah

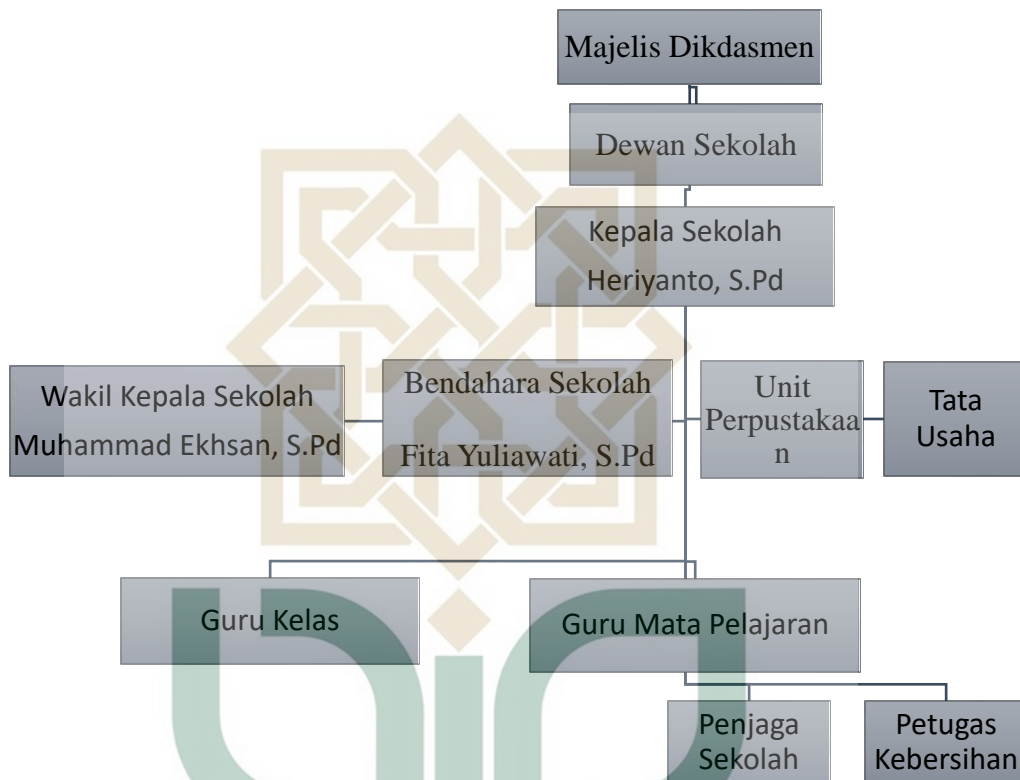
- a. Membiasakan dan membudayakan praktik – praktik ibadah sesuai tuntunan al-Qur’an dan as-Sunnah dalam kehidupan sehari – hari.
- b. Mendesain pembelajaran berbasis pendekatan beragam dan berbagai model pembelajaran serta melaksanakan gerakan literasi sekolah.
- c. Menyusun, menerapkan dan mengontrol program pembiasaan dan pembudayaan *akhlakul karimah*.
- d. Menanamkan sikap cinta terhadap lingkungan sekitar.
- e. Menjalin kerjasama dengan orang tua siswa, masyarakat dan institusi lain dalam mengontrol kegiatan ibadah, tingkah laku, belajar siswa dan pengembangan sekolah.

C. Struktur Organisasi

Struktur organisasi memegang peranan penting dalam sebuah lembaga, yakni sebagai alat bantu untuk memudahkan tersusunnya pola kegiatan kerja

⁴⁹Hasil dokumentasi profil SD Muhammadiyah Banguntapan pada hari Selasa, 19 Maret 2019

secara teratur dan terstruktur bagi setiap masing – masing individu yang terkait didalamnya. Di bawah ini tercantum struktur organisasi SD Muhammadiyah Banguntapan, sebagai berikut :



D. Guru, Tenaga Kependidikan dan Siswa

1. Guru

Tabel 1

Daftar Nama Guru SD Muhammadiyah Banguntapan

No	Nama Guru	Mata Pelajaran
1.	Dwi Hartana, S.Pd.Jas	Penjasorkes
2.	Umam Mufti, S.Pd	Al Islam dan Bahasa Arab
3.	Barokah, S.Pd	Bahasa Inggris
4.	Yuliana Khusminingsih, S.Hum	Al Islam dan Bahasa Arab
5.	Muhammad Ekhsan, S.Pd	Wali Kelas 6
6.	Amanah Ibbni Tsalasa, S.Pd	Wali Kelas 5
7.	Tanti Tulasmiyati, S.H	Wali Kelas 1B

8.	Isna Rahmiyati, S.Pd	Wali Kelas 1A
9.	Dra. Endah Martati	Wali Kelas 3
10.	Tri Mar'atu Sholikhah, S.Pd	Wali Kelas 4
11.	Fita Yuliawati, S.Pd	Wali Kelas 2
12.	Munganatul Khoeriyah, S.Pd	Guru Pendamping
13.	Rika Nur Khudhoifiyah	Guru Pendamping

2. Karyawan atau Tenaga Kependidikan

Tabel 2
Daftar Jumlah Karyawan dan Tenaga Kependidikan SD Muhammadiyah
Banguntapan

Status Kepegawaian	Kepala Sekolah		Tenaga Pendidik		Tenaga Kependidikan	
	L	P	L	P	L	P
1. PNS	1			1		
2. NON PNS						
- Tetap Yayasan			2	5	1	
- Tidak Tetap / Honorer			1	2		2
- Guru Bantu Pusat						
- Guru Bantu Daerah						
Jumlah	1		3	8	1	2

3. Siswa

Tabel 3.
Daftar Jumlah Siswa SD Muhammadiyah Banguntapan

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa per Kelas						Jumlah Siswa
	I	II	III	IV	V	VI	
1. Laki – Laki	24	13	18	13	12	18	98
2. Perempuan	17	12	12	19	11	12	82
Jumlah	41	25	30	32	23	30	180

E. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.
Daftar Sarana dan Prasarana SD Muhammadiyah Banguntapan

No.	Ruang	Milik				Bukan Milik
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah	
1.	Ruang Kelas	6	-	-	6	
2.	Ruang Perpustakaan	1	-	-	1	
3.	Laboratorium IPA	0	-	-	0	
4.	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1	
5.	Ruang Guru	1	-	-	1	
6.	Ruang Komputer	0	-	-	0	
7.	Tempat Ibadah	1	-	-	1	
8.	Ruang Kesehatan (UKS)	2	-	-	2	
9.	Kamar Mandi / WC Guru	1	-	-	1	
10.	Kamar Mandi / WC Siswa	4	-	-	4	
11.	Gudang	1	-	-	1	
12.	Ruang Sirkulasi / Selasar	4	-	-	4	
13.	Tempat Bermain / Tempat Olahraga	2	-	-	2	

F. Kurikulum Sekolah

Kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah Banguntapan ada dua jenis yakni pada mata pelajaran umum, menggunakan kurikulum 2013.

Sedangkan, khusus pada mata pelajaran bahasa Arab dan Al Islam berdasarkan kurikulum ISMUBA (Al Islam, Kemuhammadiyah dan Pendidikan Bahasa Arab) yang dibentuk oleh PDM (Pimpinan Daerah Muhammadiyah). Adapun materi kosakata bahasa Arab yang digunakan dalam penelitian ini menyesuaikan dengan materi di buku paket yakni غرفة (*Ghurfatun*).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Media Komik Strip

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya, telah diketahui bahwa jumlah populasi yang diambil seluruh siswa kelas IV yakni 32 orang siswa. Kemudian, setelah menggunakan rumus Slovin, didapatkan sejumlah 30 siswa. Akan tetapi, dikarenakan keterbatasan *rumble* kelas di sekolah tersebut, maka populasi tersebut digunakan secara keseluruhan sebagai subjek penelitian, akan tetapi dibagi menjadi dua kelompok kecil, dengan masing – masing kelompok sebanyak 15 siswa. Adapun data nama siswa dari dua kelompok tersebut sebagai berikut :

Tabel 5
Data Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*⁵⁰

No.	Nama Siswa
1.	Anindita Putri Kirani
2.	Ayesha Fazlemawla Ramadhan
3.	Diyaana Nurfaishah Syuhadak
4.	Haifa Mahendra
5.	Muh. Rayyan Athallah
6.	Muh. Reza Al Farabi
7.	Nadya Intan Nur Azizah

⁵⁰Dokumentasi Sekolah, 17 Oktober 2019

8.	Naelatuz Zahro
9.	Nahl Priya Prakosa
10.	Naufal Ulin Nuha
11.	Naura Mecca Hadjani
12.	Putri Auliya Dewi
13.	Quaneisha Mahya Haniqurrahma
14.	Rosyidah Al Munawaroh
15.	Yasmin Meilina Rahayu

Tabel 6.
Data Kelompok Media Komik Strip⁵¹

No.	Nama Siswa
1.	Anggita Ferdian Tirtana
2.	Bintan Aidil Fitrah
3.	Davin Ananda Budiyanto
4.	Diva Najwa Khairun Nisa
5.	Fauzan Daffa Damar Satria
6.	Firdaus Aryasatya
7.	Muh. Alvino Yusuf Prasetyo
8.	Nimas Lintang Sumunar
9.	Nizwa Zahra Andanita
10.	Oktavian Alzarisna Pradipta
11.	Rafi Firdhan Ma'ruf
12.	Raihana Miskah Salsabila
13.	Rehana Sava Darwanti
14.	Rifa'ah Khaasyi' Salma
15.	Titis Maahyas H.P.A.

⁵¹*Ibid.*

B. Pengkajian Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berguna untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau untuk menguji suatu hipotesis. Instrumen juga sangat penting dalam penelitian agar informasi atau data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan ialah berupa tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda. Tes tersebut disesuaikan dengan buku cetak bahasa Arab kelas IV yang digunakan di SD Muhammadiyah Banguntapan.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan bantuan dari software *Microsoft Excel 2016*. Dalam menentukan suatu instrumen dikatakan valid atau tidaknya yakni dengan membandingkan r hitung dengan r tabel. Dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel dan dianggap tidak valid jika r hitung $<$ r tabel. Demi menguji validitas instrumen sebelum diterapkan pada objek yang sebenarnya, peneliti mengujicobakan pada responden bayangan yakni santri TPA A Al Mizan yang diambil sebanyak 15 anak. Penelitian ini memilih taraf signifikansi 5%, maka berdasarkan tabel nilai r product moment, untuk $n = 15$ ($df = n-2$) dengan batas sig. 5% adalah sebesar 0,514.

Tabel 7.
Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Soal	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,514	0,6758	Valid
2	0,514	0,5958	Valid

3	0,514	0,7662	Valid
4	0,514	0,7814	Valid
5	0,514	0,6810	Valid
6	0,514	0,5990	Valid
7	0,514	0,5998	Valid
8	0,514	0,6758	Valid
9	0,514	0,5533	Valid
10	0,514	0,5712	Valid
11.	0,514	0,4400	Tidak Valid
12.	0,514	-0,267	Tidak Valid

Setelah disesuaikan dengan kriteria di atas, maka dari 12 butir soal yang telah dijawab oleh 15 responden bayangan, terdapat 2 soal yang tidak valid yakni soal nomor 11 dan 12. Maka, 10 soal yang valid itulah yang dijadikan sebagai instrumen *pre test* dan *post test*.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini juga turut menggunakan bantuan dari software *Microsoft Excel 2016*. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan setelah uji validitas. Suatu instrumen dikatakan reliabel, bila instrumen tersebut memiliki nilai keajegan koefisien *Cronbach Alpha* lebih besar atau sama dengan nilai kritik indeks reliabilitas instrumen. Menurut Eko Putra Widyoko, suatu instrumen dikatakan reliabel bila nilai koefisien *Cronbach Alpha* sekurang – kurangnya 0,6.⁵²

⁵²Cornelius Trihendadri, *Step by Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hal. 277

Tabel 8.
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
0,8595	15

Dari hasil uji reliabilitas, instrumen dalam penelitian ini memiliki nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,8595, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya sebagai salah satu alat pengumpulan data yang mengungkap informasi sebenarnya di lapangan.

C. Pembelajaran *Mufradāt* Menggunakan Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Komik Strip di SD Muhammadiyah Banguntapan

1. Tahapan (Proses) Pembelajaran *Mufradāt* Menggunakan Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*

Proses penerapan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* di kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan dengan durasi waktu setiap pertemuan yakni 45 menit. Berikut tahapan pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan bantuan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* di kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan :

A. Pada pertemuan pertama :

- a. Hal pertama yang dilakukan sebelum mengujicobakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* di kelas, peneliti memberikan

soal *pre test* kepada masing-masing siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media tersebut.

- b. Guru / peneliti mendemonstrasikan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* di hadapan siswa.
- c. Guru / peneliti menjelaskan aturan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dalam pembelajaran *mufradāt*, sekaligus menjelaskan tugas yang mesti dilakukan siswa selama penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*.
- d. Siswa mencoba mengoperasikan sendiri media *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dalam pembelajaran *mufradāt* dengan tetap berada dalam pengawasan guru / peneliti, hingga ke tahap latihan (permainan) yang terdapat dalam aplikasi tersebut.
- e. Setelah itu, siswa menuliskan di buku catatan, mengenai *mufradāt* yang didapatkan dari aplikasi tersebut dengan tetap mengacu pada materi *غرفة* (*ghurfatur* = ruangan).
- f. Setelah itu, guru / peneliti menanyakan secara lisan kepada beberapa siswa terkait *mufradāt* yang dipelajari dari aplikasi tersebut, sekaligus menutup pertemuan saat itu.



Gambar 5.
Siswa sedang memainkan salah satu permainan kosakata bahasa Arab dalam media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* menggunakan PC.

B. Pada pertemuan kedua :

- a. Guru / peneliti mereview kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada siswa.
- b. Guru / peneliti membagikan soal *post test* kepada masing-masing siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* pada pertemuan sebelumnya.
- c. Terakhir, untuk menutup pertemuan saat itu, peneliti bersama-sama dengan siswa menyimpulkan kegiatan belajar yang telah dilakukan selama dua pertemuan tersebut.

2. Tahapan (Proses) Pembelajaran *Mufradāt* Menggunakan Media Komik Strip

Proses penerapan media komik strip di kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan dengan durasi waktu setiap pertemuan yakni 45 menit. Berikut tahapan pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan bantuan media komik strip di kelas IV :

A. Pada pertemuan pertama :

- a. Hal pertama yang dilakukan sebelum mengujicobakan media komik strip di kelas, peneliti memberikan soal *pre test* kepada siswa kelas IV untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media komik strip dalam pembelajaran *mufradāt*.
- b. Setelah itu, guru / peneliti membagikan lembaran komik strip kepada masing-masing siswa.
- c. Peneliti menjelaskan aturan penggunaan media komik strip sekaligus memberikan contoh terlebih dahulu di depan siswa.

Adapun aturannya ialah : siswa mencoba menemukan *mufradāt* yang berhubungan dengan materi غرفة (*ghurfatun* = ruangan), setelah itu siswa menuliskannya di papan tulis.

- d. Siswa mencoba menjalankan tugas yang dijelaskan sebelumnya oleh peneliti, dengan syarat boleh bekerjasama dengan teman sebangku atau bertanya kepada guru/peneliti apabila terdapat *mufradāt* yang tidak diketahui oleh siswa.

- e. Siswa menuliskan hasil pencarian kosakata tersebut di papan tulis dan saling mempresentasikannya dengan teman-teman sebangku.
- f. Kemudian, guru / peneliti menanyakan secara lisan kepada beberapa siswa terkait *mufradāt* yang telah didapat sebelumnya. Sekaligus, menutup pertemuan saat itu.

B. Pada pertemuan kedua :

- a. Seperti pada kelompok sebelumnya, maka dalam pertemuan terakhir ini, peneliti mereview (mengingat kembali) pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- b. Peneliti membagikan soal *post test* kepada masing-masing siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya media komik strip dalam pembelajaran *mufradāt*.
- c. Sebelum menutup pertemuan saat itu, guru / peneliti bersama-sama dengan siswa menyimpulkan hasil atau kegiatan belajar yang telah dilakukan selama dua pertemuan tersebut.



Gambar 6.
Siswa sedang berdiskusi dengan teman sebangku mengenai kosakata bahasa Arab dalam komik strip

C. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Penguasaan *Mufradāt* Siswa

Berikut ini ditampilkan hasil *pre test* (kemampuan awal) dan *post test* *mufradāt* dari kedua kelompok yakni kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan kelompok media komik strip :

1. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*

Tabel 9.
Daftar Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*

No.	Nama Siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Anindita Putri Kirani	70	100
2.	Ayesha Fazlemawla Ramadhan	30	90
3.	Diyaana Nurfaishah Syuhadak	70	100
4.	Haifa Mahendra	70	100
5.	Muh. Rayyan Athallah	60	90
6.	Muh. Reza Al Farabi	90	100
7.	Nadya Intan Nur Azizah	90	100
8.	Naelatuz Zahro	90	100
9.	Nahl Priya Prakosa	70	100
10.	Naufal Ulin Nuha	80	100
11.	Naura Mecca Hadjani	60	100
12.	Putri Auliya Dewi	40	70
13.	Quaneisha Mahya Haniqurrahma	80	90
14.	Rosyidah Al Munawaroh	50	100
15.	Yasmin Meilina Rahayu	40	60

2. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Media Komik Strip

Tabel 10.
Daftar Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Media Komik Strip

No.	Nama Siswa	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Anggita Ferdian Tirtana	70	100
2.	Bintan Aidil Fitrah	50	80
3.	Davin Ananda Budiyanto	20	40
4.	Diva Najwa Khairun Nisa	30	50

5.	Fauzan Daffa Damar Satria	40	50
6.	Firdaus Aryasatya	30	70
7.	Muh. Alvino Yusuf Prasetyo	40	60
8.	Nimas Lintang Sumunar	40	50
9.	Nizwa Zahra Andanita	40	70
10.	Oktavian Alzarisna Pradipta	20	40
11.	Rafi Firdhan Ma'ruf	20	60
12.	Raihana Miskah Salsabila	70	100
13.	Rehana Sava Darwanti	40	60
14.	Rifa'ah Khaasyi' Salma	50	100
15.	Titis Maahyas H.P.A.	30	50

D. Analisis Data

Analisis data dilakukan pada hasil uji prasyarat dan uji hipotesis dari data penelitian yang telah dilakukan. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas pada data hasil pre test dan post test kemampuan penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV, serta yang terakhir uji hipotesis dan uji efektivitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang terdistribusi pada sampel dan sebagai syarat atau asumsi dari uji parametris. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2016*.

Pengambilan kesimpulan berdasarkan pada :

- a. H_0 berarti data berdistribusi secara normal.
- b. H_a berarti data yang tidak berdistribusi secara normal.

Adapun caranya dengan melihat patokan taraf nilai signifikansi yakni 5% (0,05), dengan aturan apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima, begitupun jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak.

Tabel 11.
Hasil Uji Normalitas *Pre Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*

Statistik	Media Aplikasi Android
N Sampel	15
Mean	72,666667
Simpangan Baku	20,517124
$D_n=$	0,0913939
KS Tabel	0,3511505
Keterangan	Normal

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) *pre test* kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* berjumlah 0,3511505. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (0,3511) > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal atau H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 12.
Hasil Uji Normalitas *Post Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*

Statistik	Media Aplikasi Android
N Sampel	15
Mean	93,33333333
Simpangan Baku	12,344268
$D_n=$	0,305422767
KS Tabel	0,35115049
Keterangan	Normal

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) berjumlah 0,35115049. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig.

$(0,3511) > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal atau H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 13.
Hasil Uji Normalitas *Pre Test* Kelompok Media Komik Strip

Statistik	Media Komik
N Sampel	15
Mean	45,33333333
Simpangan Baku	17,26543478
$D_n =$	0,128850885
KS Tabel	0,35115049
Keterangan	Normal

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) berjumlah 0,35115049. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. $(0,3511) > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal atau H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 14.
Hasil Uji Normalitas *Post Test* Kelompok Media Komik Strip

Statistik	Media Komik
N Sampel	15
Mean	65,33333333
Simpangan Baku	20,99886618
$D_n =$	0,200245255
KS Tabel	0,35115049
Keterangan	Normal

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (KS Tabel) *Post Test* kelompok media komik strip berjumlah 0,35115049. Angka tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. $(0,3511) > 0,05$, maka dapat

disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal atau H_0 diterima dan H_a ditolak.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna menguji dan mengetahui suatu data (variabel X dan Y) tersebut bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik Uji Homogenitas Variansi atau Uji Fisher F dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2016*. Pengambilan kesimpulan berdasarkan pada taraf nilai signifikansi 5% (0,05), dengan syarat apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau data tersebut bersifat heterogen, begitupun sebaliknya jika nilai Sig. > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, atau dapat dikatakan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Tabel 15.
Hasil Uji Homogenitas Pre Test Kelompok Media Aplikasi
Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan Komik Strip

Uji Homogenitas Fisher	
Mean Kelompok 1	72,666667
Mean Kelompok 2	45,333333
Beda 2 Mean	27,333333
Varian Kelompok 1	420,95238
Varian Kelompok 2	298,09524
N kelompok 1	15
N Kelompok 2	15
DF 1	14
DF 2	14
Batas Kritis / Taraf Signifikansi	0,05
F Hit (df1= 14 ,df2= 14)	1,4121406
P Value (Left tailed)	0,7365299
P Value (Right tailed)	0,2634701

P Value (2 tailed)	0,5269401
Homogenitas	Homogen

Dari tabel di atas, dapat kita lihat bahwa nilai P Value (2 tailed) sebesar 0,5269. Berdasarkan rumus yang digunakan, bila nilai P Value (2 tailed) > batas kritis / taraf signifikansi (0,05), maka data tersebut bersifat homogen, dan begitupun sebaliknya. Berangkat dari rumus di atas, maka data sampel tersebut bersifat homogen karena nilai P Value (2 tailed) = 0,5269 > taraf signifikansi (0,05).

Tabel 16.
Hasil Uji Homogenitas *Post Test* Kelompok Media Aplikasi
Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan Komik Strip

Uji Homogenitas Fisher	
Mean Kelompok 1	93,33333333
Mean Kelompok 2	65,33333333
Beda 2 Mean	28
Varian Kelompok 1	152,3809524
Varian Kelompok 2	440,952381
N kelompok 1	15
N Kelompok 2	15
DF 1	14
DF 2	14
Batas Kritis / Taraf Signifikansi	0,05
F Hit (df1= 14 ,df2= 14)	2,89375
P Value (Left tailed)	0,971950822
P Value (Right tailed)	0,028049178
P Value (2 tailed)	0,056098355
Homogenitas	Homogen

Dari tabel di atas, dapat kita lihat bahwa nilai P Value (2 tailed) sebesar 0,056. Berdasarkan asumsi yang digunakan, bila nilai P Value (2 tailed) > batas kritis / taraf signifikansi (0,05), maka data tersebut bersifat

homogen, dan begitupun sebaliknya. Berangkat dari rumus di atas, maka data sampel tersebut bersifat homogen karena nilai P Value (2 tailed) = 0,056 > taraf signifikansi (0,05).

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis berguna untuk menjawab hipotesis yang ada pada penelitian ini. Uji hipotesis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan. Uji hipotesis ini menggunakan teknik Uji *Independent Sample T Test*, *N-Gain score* dan Uji Efektivitas dengan bantuan *Microsoft Excel 2016*. Asumsi dan kriteria pengambilan kesimpulan dari Uji *Independent Sample T Test*, sebagai berikut :

Ho diterima : Jika nilai P Value > nilai Sig. 95% (0,05) atau T Hitung < T Tabel maka menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

Ha diterima : Jika nilai P Value < nilai Sig. 95% (0,05) atau T Hitung > T Tabel maka menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan

media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

Tabel 17.
Uji Independent Sample T Test Pre Test Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara dan Komik Strip

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	Android	Komik
Mean	66	39,333333
Variance	368,5714286	249,52381
Observations	15	15
Pooled Variance	309,047619	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	4,154192936	T hitung
P(T<=t) one-tail	0,000138774	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,000277547	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	T tabel

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *P Value (P two-tail)* < Taraf signifikan (0,05) yakni *P Value* = 0,00027 < 0,05 (signifikansi). Adapun bila dilihat dari *T Hitung (t Stat)* = 4,154 > *T Tabel (t critical two-tail)* = 2,048 itu berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, atau terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre test* tingkat keefektivitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

Tabel 18.
**Uji Independent Sample T Test Post Test Media Aplikasi Secil:
 Belajar Bahasa Arab+Suara dan Komik Strip**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>Variabel X</i>	<i>Variabel Y</i>
Mean	9	6,666666667
Variance	4,428571429	8,80952381
Observations	15	15
Pooled Variance	6,619047619	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	2,483760203	T Hitung
P(T<=t) one-tail	0,009627267	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,019254534	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	T Tabel

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai P Value (*P two-tail*) dari dua data *post test* tersebut bernilai 0,019. Angka tersebut menunjukkan bahwa $0,019 < 0,05$ (taraf Signifikansi 95%) atau angka T Hitung (*t Stat*) = 2,4837 > T Tabel (*t critical two-tail*) = 2,0484, itu berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

Tabel 19.
**Uji Independent Sample T Test Gain Media Aplikasi Secil: Belajar
 Bahasa Arab+Suara dan Media Komik Strip**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>Android</i>	<i>Komik</i>
--	----------------	--------------

Mean	0,862698413	0,482857097
Variance	0,053184051	0,089664891
Observations	15	15
Pooled Variance	0,071424471	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	3,892326975	T hitung
P(T<=t) one-tail	0,000280217	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,000560433	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	T tabel

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *P Value* dari dua data *gain* bernilai 0,00056. Angka tersebut menunjukkan bahwa $0,00056 < 0,05$ (taraf Signifikansi 95%) atau $T \text{ Hitung (t Stat)} = 3,89 > T \text{ Tabel (t Critical two-tail)} = 2,04$ itu berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektivitasan penggunaan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip dalam penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

Selain itu, untuk mengetahui perbedaan tingkat keefektivitasan suatu media pembelajaran, bukan hanya dapat dihitung melalui Uji *Independent Sample T Test*, akan tetapi dapat juga dilihat dari teori Hake mengenai *gain*.⁵³ *Gain* merupakan selisih antara nilai *post test* dengan nilai *pre test*. Menurut Hake, untuk mencari nilai *gain*, menggunakan rumus sebagai berikut :

⁵³Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 151

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Keterangan :

g : Nilai *gain* (selisih) ternormalisasi

Pre test : Nilai kemampuan awal sebelum perlakuan

Post test : Nilai kemampuan akhir setelah perlakuan

Adapun kriteria dari nilai *gain* ialah :

- a. Skor $(g) \geq 0,70$ = kategori tinggi
- b. Skor $0,30 \leq (g) < 0,70$ = kategori sedang
- c. Skor $(g) < 0,30$ = kategori rendah

Tabel 20.

N-Gain Skor Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*

Pre Test	Post Test	Post test - pre test	Skor Maksimal -Pre Test	N Gain Score	Ket.	Persentase N Gain Score (%)
70	100	30	30	1	Tinggi	100
30	90	60	70	0,857142857	Tinggi	85,7142857
70	100	30	30	1	Tinggi	100
70	100	30	30	1	Tinggi	100
60	90	30	40	0,75	Tinggi	75
90	100	10	10	1	Tinggi	100
90	100	10	10	1	Tinggi	100
90	100	10	10	1	Tinggi	100
70	100	30	30	1	Tinggi	100
80	100	20	20	1	Tinggi	100
60	100	40	40	1	Tinggi	100
40	70	30	60	0,5	Sedang	50
80	90	10	20	0,5	Sedang	50
50	100	50	50	1	Tinggi	100
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,3333333

	Total	410	510			
	Rata-Rata	27,33333333	34	0,862698413		86,2698413
	Keterangan			Tinggi		Efektif

Tabel 22.
N-Gain Skor Media Komik Strip

Pre Test	Post Test	Post test - pre test	Skor Maksimal - Pre Test	N Gain Score	Ket.	Persentase N Gain Score (%)
70	100	30	30	1	Tinggi	100
50	80	30	50	0,6	Sedang	60
20	40	20	80	0,25	Sedang	25
30	50	20	70	0,285714286	Sedang	28,57142857
40	50	10	60	0,166666667	Sedang	16,66666667
30	70	40	70	0,571428571	Sedang	57,14285714
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,33333333
40	50	10	60	0,166666667	Sedang	16,66666667
40	70	30	60	0,5	Sedang	50
20	40	20	80	0,25	Sedang	25
20	60	40	80	0,5	Sedang	50
70	100	30	30	1	Tinggi	100
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,33333333
50	100	50	50	1	Tinggi	100
30	50	20	70	0,285714286	Sedang	28,57142857
	Total	390	910			
	Rata-Rata	26	60,66666667	0,482857143		48,28571429
	Keterangan			Sedang		Cukup Efektif

Dari tabel di atas, kemudian untuk mengetahui perbedaan tingkat keefektivitasan dari dua media pembelajaran tersebut, maka digunakan

rumus⁵⁴ :

$$Efektivitas = \frac{N - Gain\ kelompok\ 1}{N - Gain\ kelompok\ 2}$$

⁵⁴Ibid.

- Pengambilan keputusan dari rumus di atas, berdasarkan kriteria sebagai berikut :
- Jika nilai efektivitas > 1 , maka terdapat perbedaan tingkat keefektifitasan antara kedua media tersebut, yakni nilai efektivitas media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih besar (lebih efektif) dibandingkan nilai efektivitas media komik strip.
 - Jika nilai efektivitas $= 1$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat keefektifitasan antara media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip.
 - Jika nilai efektivitas < 1 , maka terdapat perbedaan tingkat efektivitas, yakni nilai efektivitas media komik strip lebih besar (lebih efektif) daripada media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*.

$$\text{Efektivitas} = \frac{12.9404}{7.2428} = 1.7866$$

Dari hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa nilai efektivitas dari perbandingan kedua media tersebut ialah sebesar 1,7866. Angka tersebut memiliki arti bahwa nilai efektivitas > 1 , maka dapat disimpulkan tingkat efektivitas media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih besar atau lebih efektif dibandingkan media komik strip.

Berdasarkan penghitungan baik dari Uji *Independent T Test*, Uji *N-Gain Score* dan Uji Efektivitas, menunjukkan bahwa media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan

mufradāt siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan dibandingkan media komik strip.

E. Pembahasan

Pada bab sebelumnya, telah disebutkan tiga tujuan dari penelitian ini, yakni : *Pertama*, untuk mengetahui proses pembelajaran *mufradāt* dengan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan media komik strip. *Kedua*, untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *mufradāt* media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan media komik strip. *Ketiga*, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan media komik strip.

Setelah dilakukan perhitungan, perbandingan nilai serta analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam penguasaan *mufradāt* kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dengan kelompok media komik strip. Ini dibuktikan dengan hasil perbandingan rata-rata (*mean*) nilai *pre test* dan *post test* kedua kelompok, yakni *mean* nilai *pre test* dan *post test* kelompok media aplikasi *Android* ialah 72,67 menjadi 93,3. Adapun rata-rata nilai *pre test* dan *post test* kelompok media komik strip ialah 45,3 menjadi 65,3. Selain itu, juga dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample T Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Sesuai dengan asumsi pengambilan keputusan, apabila H_a diterima dan H_o ditolak maka

berarti terdapat perbedaan yang signifikan antar dua kelompok tersebut, atau lebih besar nilai hasil belajar kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dibandingkan dengan kelompok media komik strip.

Selain daripada itu, setelah melakukan penelitian dan analisis dari data yang telah dikumpulkan, peneliti menyimpulkan bahwa media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif dalam pembelajaran *mufradāt* bagi siswa daripada media komik strip. Hal ini dilihat selama proses penerapan (uji coba) kedua media di kelas. Selama proses penerapan media aplikasi *Android* di kelas IV, siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dengan media yang digunakan, sehingga berangkat dari rasa ketertarikan tersebut, siswa menjadi mudah untuk menangkap materi *mufradāt* yang diajarkan. Tampilan dari media aplikasi *Android* yang sangat interaktif (audio visual) menjadi nilai *plus* bagi siswa, oleh karenanya suasana pembelajaranpun menyenangkan dan tujuan dari pembelajaran *mufradāt* saat itu dapat tercapai, hal ini ditunjukkan saat beberapa siswa diberikan pertanyaan *mufradāt* secara langsung oleh peneliti dan guru, siswa mampu menjawab secara tepat dan benar.

Hal ini tampak berbeda dengan suasana pembelajaran kelompok media komik strip. Suasana pembelajaran terlihat monoton dan membosankan karena media komik strip berupa media cetak yakni selebaran, sehingga menurut beberapa siswa, mereka masih merasa belajar dengan buku seperti biasanya tanpa ada tambahan media apapun. Tampilan media komik strip yang berupa selebaran potongan cerita dan gambar belum mampu untuk menarik minat siswa dalam belajar *mufradāt* di kelas. Ini dilihat dari hasil pengamatan selama

penerapan (uji coba) media di kelas serta dari wawancara kepada siswa yang berada di kelompok media komik strip tersebut.

Salah satu indikator yang menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif yakni bila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran saat itu, dapat dilihat dari respon yang diberikan oleh siswa selama proses pembelajaran, misalnya dari jawaban siswa ketika ditanya oleh guru mengenai materi yang telah diajarkan saat itu. Berangkat dari pernyataan tersebut, maka media komik strip belum efektif dalam pembelajaran *mufradāt*, dikarenakan masih terdapat beberapa siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan kosakata bahasa Arab yang diberikan dari materi yang terdapat di komik strip. Selain itu pula, ini juga dibuktikan dengan hasil uji Efektivitas yang telah dipaparkan sebelumnya yakni sebesar $1,78 > 1$, yang berarti media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif dibandingkan media komik strip dalam pembelajaran serta penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, data yang diperoleh serta hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan media komik strip berjalan dengan lancar yakni sama-sama dimulai dengan guru/peneliti mendemonstrasikan cara penggunaan kedua media di depan siswa, kemudian barulah siswa mencoba sendiri media tersebut. *Pertama*, pada media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara*, sebelum menerapkannya, terlebih dahulu peneliti membagikan soal *pre test*, dan memastikan bahwa aplikasi tersebut telah diinstall di PC atau *Android*, setelah itu, barulah siswa diminta mengoperasikan sendiri sampai ke tahap latihan (permainan) dengan tetap diawasi oleh guru/peneliti. Pada pertemuan terakhir, diberikan soal *post test*. *Kedua*, pada media komik strip, guru/peneliti membacakan aturan dan cara menggunakannya komik tersebut. Berhubung, kelas yang digunakan baru kelas IV serta demi menyesuaikan dengan materi pelajaran bahasa Arab yang telah diajari guru, maka pembelajaran dengan media komik strip hanya dibatasi dengan menemukan kosakata (*mufradāt*) tentang غرفة (*ghurfatun*), seperti meja

(*maktabun*), dsb, sesuai dengan lembaran komik yang dipegang oleh siswa. Setelah itu, siswa diminta menuliskan *mufradāt* di papan tulis, kemudian pertemuan berikutnya dilanjutkan dengan mereview dan mengerjakan soal *post test*.

2. Pembelajaran *mufradāt* dengan media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih efektif daripada media komik strip. Dibuktikan dengan nilai perbandingan *n-gain* kedua media ialah $1,78 > 1$, yang berarti nilai efektivitas kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* > kelompok media komik strip. Selain itu pula, dibuktikan dengan hasil pengamatan selama proses penerapan kedua media di kelas. Pada saat penerapan media aplikasi *Secil*, siswa terlihat lebih antusias dan dapat menjawab pertanyaan *mufradāt* yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran saat itu dapat tercapai. Adapun saat penerapan media komik strip, siswa terlihat sedikit jenuh dikarenakan media tersebut belum semenarik (tidak dilengkapi dengan audio) seperti media sebelumnya. Sehingga, saat diberikan pertanyaan *mufradāt* terkait materi saat itu, masih terdapat siswa yang tidak mampu menjawab dengan benar.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Didasarkan pada hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$, maka **H_a diterima**. Sesuai dengan pengambilan asumsi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelompok media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* lebih besar daripada siswa kelompok media komik strip. Hal ini juga dilihat dari nilai

rata-rata (*mean*) *pre test* dan *post test* masing-masing kelompok. *Mean pre test* dan *post test* kelompok media aplikasi *Secil* ialah 72,67 menjadi 93,3. Adapun rata-rata nilai *pre test* dan *post test* kelompok media komik strip ialah 45,3 menjadi 65,3. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa media aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang telah disampaikan secara ringkas pada bagian kesimpulan, penulis menyampaikan beberapa saran demi kemajuan mutu pendidikan di sekolah, sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan melalui penelitian ini, pihak sekolah dapat menjadikannya sebagai bahan masukan kedepannya dalam memfasilitasi sarana dan prasarana yang memadai dan mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bahasa Arab menjadi lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman siswa.

2. Bagi Guru

Diharapkan melalui penelitian ini, guru selaku individu yang berperan penting dalam kesuksesan pembelajaran di kelas mesti selalu meng-*upgrade* media pembelajaran yang sesuai dengan zaman dan minat siswa

agar materi yang ingin disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan melalui penelitian ini, bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih spesifik mengenai media pembelajaran bahasa Arab terbaru lainnya yang telah bermunculan di lingkungan sekitar ataupun dengan mengembangkan media yang telah ada sebelumnya menjadi lebih bernilai (efektif) lagi bagi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Y. (2015). "Efektivitas Model Pembelajaran POE Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Luwes Materi Elektrolit/Non-Elektrolit". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*. 04(03): 911
- Anwar, K. (2016). "Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Android Sebagai Media Belajar Fisika". *Prosiding Seminar Nasional Quantum*.
- Arikunto, S. (2005). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Elex Media.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asropudin, P. (2013). *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: CV. Titian Ilmu.
- Asyrofi, S. (2014). *Model, Strategi & Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Badadu dan Zain. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Danim, P. D. (2012). *Motivasi Kepemimpinan & Efektivitas Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Arti Kata Studi*. <https://kbbi.web.id/studi>. (Diakses tanggal 26 Januari 2019)

- (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Arti Penguasaan*.
<https://kbbi.kata.web.id/penguasaan/>. (Diakses tanggal 26 Januari 2019)
- (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Arti Kata Kosakata*:
<https://kbbi.web.id/kosakata>. (Diakses tanggal 30 Januari 2019)
- Ependi, Usman dan Nyimas. (2015). "Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar".
Jurnal Ilmiah Matrik No. 2.
- Fayruza, Aida Zavirah dan Adinda Bunga P.Y. (2018). "Literasi Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Media Pembelajaran Komik Untuk Siswa Tingkat SD/MI". *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa II UNM*. Malang: HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra UNM
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi
- Hamid, M. A. (2010). *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab untuk Studi Islam*. Malang: UIN Maliki Press.
- Handayani, S. (2017). "Eksperimentasi Pembelajaran dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII MTs Negeri Pedan Klaten". *Skripsi Pendidikan Bahasa Arab*. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga.
- Hermawan, S. S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hubbard, L. R. (1983). *Learning How to Learn*. Los Angeles: Effective Education.
- Kurf dan Meirer. (1986). *Membina Minat Baca*. Bandung: Remaja Karya.
- Mahmudi. (2005). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.

- Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia
- Rosyidi, Abdul Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah. (2012). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press
- Santosa, P. B. (2005). *Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Satyaputra. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Rosdakarya Offset.
- Sudjana, Nana. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjiono, A. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA

Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA

Suranto, D. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Media Wacana.

Suryabrata, S. (1950). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali.

Suyanto. (1999). *Teaching Media*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Trihendadri, Cornelius. (2013). *Step by Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset

Pratiwi, Dini Restiyanti. (2015). "Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Alternatif Pengembangan Bahan Ajar Memproduksi Cerita Ulang Di SMA". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*. Solo: FKIP Universitas Muhammadiyah Solo

Thorn, W. J. (1995). "Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia". *The Internet TESL Journal*. 02(04)

Wahyu, M. K. (2017). "Efektivitas Penerapan Media Komik Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Berbahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas XI MAN Pangkep". *Tesis Pascasarjana*. Makassar: Pascasarjana UIN Alauddin.

Wikipedia, K. (2019). *Kosakata*: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>. (Diakses tanggal 30 Januari 2019)

-----.(2020).*Komik Setrip*: <https://id.wikipedia.org/wiki/komiksetrip&hl=en-ID>. (Diakses tanggal 06 Februari 2020)



LAMPIRAN – LAMPIRAN



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

LAMPIRAN 1

PEDOMAN PENGUMPULAN DATA

- **Pedoman Wawancara**

- a. Guru Bahasa Arab Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan

- Kurikulum bahasa Arab
- Tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab
- Kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab
- Metode pembelajaran kosakata bahasa Arab
- Media pembelajaran kosakata bahasa Arab
- Materi kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari
- Kendala dan solusi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab
- Penilaian pembelajaran kosakata bahasa Arab
- Perkembangan siswa selama pembelajaran kosakata bahasa Arab

- b. Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Banguntapan

- Tanggapan terkait pembelajaran bahasa Arab di kelas
- Tanggapan terkait kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab selama ini
- Tanggapan terkait sikap ketertarikan belajar bahasa Arab
- Tanggapan terkait kesulitan belajar kosakata bahasa Arab
- Tanggapan terkait pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan media berbasis aplikasi *Android*
- Tanggapan terkait pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan media komik
- Tanggapan terkait pilihan ketertarikan belajar kosakata bahasa Arab dengan bantuan media berbasis aplikasi *Android* atau media komik.
- Tanggapan terkait kritik dan saran untuk kemajuan pembelajaran bahasa Arab

- **Pedoman Observasi**
 - Kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas
 - Keadaan dan lingkungan sekitar sekolah
 - Sarana prasarana sekolah
 - Sikap dan ketertarikan siswa selama pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas
 - Sikap siswa terhadap guru dan sesama teman
- **Pedoman Dokumentasi**
 - Profil SD Muhammadiyah Banguntapan
 - Visi dan misi SD Muhammadiyah Banguntapan
 - Struktur organisasi SD Muhammadiyah Banguntapan
 - Daftar guru, karyawan (tenaga kependidikan) dan siswa
 - Tampilan Media Berbasis Aplikasi *Android*
 - Tampilan Media Komik
- **Instrumen Tes**
 - a. **Tes Tertulis**
 - Tes **Kemampuan Awal** (*Pre Test*)
 - Tes **Kemampuan Akhir** (*Post Test*)

LAMPIRAN 2

Catatan Lapangan I (Hasil Wawancara)

Hasil Wawancara I

Hari / Tanggal : Senin / 11 Maret 2019
Pukul : 09.00 – 10.00 WIB
Lokasi : Ruang Lobby
Informan : Ibu Yuliana Khusminingsih, S.Hum (Guru Bahasa Arab)

Daftar Pertanyaan :

1. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas IV, apakah ada kurikulum khusus yang dibuat oleh PDM (Pimpinan Daerah Muhammadiyah) ?
2. Apa sebenarnya tujuan dari pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV ? Apakah ada tujuan khusus yang membedakannya dengan kelas lainnya ?
3. Bagaimana kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab yang selalu ibu gunakan saat mengajar di kelas IV ?
4. Apa saja metode pengajaran yang biasa ibu lakukan di kelas IV dalam belajar kosakata bahasa Arab ?
5. Media pembelajaran apa sajakah yang biasa digunakan demi membantu kesuksesan pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV ?
6. Sejauh mana materi kosakata bahasa Arab yang telah diajari kepada siswa kelas IV ?
7. Apakah terdapat kendala selama mengajarkan kosakata bahasa Arab kepada siswa kelas IV ?
8. Lantas, bagaimana solusi yang ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut ?

9. Bagaimanakah pedoman atau cara penilaian ibu untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV ?
10. Soal terakhir, bagaimana perkembangan siswa kelas IV dari awal pembelajaran kosakata bahasa Arab hingga saat ini ?

Jawaban :

- Kurikulum yang digunakan sebagai pedoman pengajaran bahasa Arab di kelas IV adalah kurikulum ISMUBA (Pendidikan Al Islam, KeMuhammadiyah dan Bahasa Arab). Kurikulum ini dibuat secara khusus oleh anggota PDM (Pimpinan Daerah Muhammadiyah) yang menangani masalah pendidikan pada sekolah (lembaga formal) yang berada di naungan Muhammadiyah.
- Secara umum, tujuan dari pembelajaran bahasa Arab ialah agar siswa minimal mampu mengenal huruf-huruf hijaiyah, mengucapkan kata bahasa Arab dengan baik dan benar, mendengarkan pengucapan kata berbahasa Arab dengan baik dan benar serta sedikit demi sedikit mampu membaca dan menulis kata berbahasa Arab dengan baik dan benar. Adapun khusus untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV, ialah agar minimal anak mampu mengucapkan kosakata, mengidentifikasi kosakata, menyimak dengan benar pelafalannya serta menulis kosakata bahasa Arab beserta artinya. Saya rasa tujuan pembelajaran kosakata bahasa Arab di masing-masing tingkatan kelas hampir sama, cuma yang membedakannya hanya tingkatan materinya saja.
- Biasanya kegiatan pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas IV yang sering saya lakukan ialah dengan melibatkan benda-benda yang berada di sekitar siswa, seperti teman sebangku, papan tulis, dsb. Saya mencontohkan terlebih dahulu pengucapan kosakata tersebut dengan memegang benda yang sesuai dengan kosakata itu, lalu siswa mengucapkan kembali secara bersama-sama. Setelah itu, saya menulis kosakata tersebut di papan tulis beserta artinya, dan siswa diminta

menuliskannya di buku catatan. Terkadang saya ajarkan nyanyian berbahasa Arab terkait materi kosakata hari itu.

- Metode pengajaran yang biasa saya lakukan ketika mengajarkan kosakata bahasa Arab kepada anak ialah dengan metode *drill* (pengulangan) dan ceramah. Metode *drill* yakni dengan mengulang-ngulang pelafalan kosakata bahasa Arab dan siswa meniru ucapan saya. Setelah itu saya biasanya menunjuk beberapa siswa terkait kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari saat itu.
- Media pembelajaran yang biasanya saya pakai masih bersifat konvensional, seperti benda yang berada di sekitar siswa saja, dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga saya untuk menyiapkan media seperti yang diinginkan siswa.
- Materi kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari hingga saat ini, sesuai dengan buku ajar yang telah dibuat oleh PDM. Untuk semester ini, baru masuk ke kosakata benda yang biasanya berada di sekitaran siswa seperti lampu, kotak pensil, dsb.
- Kendala tentulah ada, karena seperti kita ketahui bersama bahwa masing-masing potensi anak itu berbeda-beda, ada yang mudah menangkap materi, ada pula yang perlu bimbingan lebih, ada yang sekali diajarkan sudah bisa hafal, ada pula yang meski berulang-ulang diajarkan tapi tetap saja tidak dapat mengingat kosakata tersebut, ada juga anak-anak spesial yang dititipkan Allah di kelas IV yang harus penuh dengan perhatian ekstra. Begitulah asyiknya mengajarkan kosakata bahasa asing kepada anak-anak, terkadang suka buat senyum-senyum dan geleng-geleng sendiri.
- Solusi terkait masalah tadi, tentulah pertama kali saya mohon ampun kepada Allah karena keterbatasan saya sebagai manusia sehingga apa yang saya ajarkan kepada anak didik saya belum mencapai seperti yang diinginkan bersama, dan memohon semoga Allah senantiasa membuka pemahaman kepada anak didik saya untuk dapat menangkap materi yang saya ajarkan. Selain itu, saya mencoba banyak buku terkait metode dan media pembelajaran agar dapat membantu keberhasilan anak didik saya,

serta *sharing* kepada orang-orang yang mumpuni dalam bidang pendidikan.

- Penilaian yang saya gunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV ialah sesuai dengan buku kurikulum ISMUBA. Biasanya dengan tes tertulis dan lisan (tanya jawab). Tes tertulis biasanya dilaksanakan pada Ulangan Harian, Ulangan Semester dan Ulangan Kenaikan Kelas. Adapun tes lisan yakni dengan bertanya jawab langsung dengan siswa selesai pelajaran saat itu.
- Perkembangan siswa kelas IV menyangkut kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab dari awal hingga saat ini mengalami sedikit kemajuan meski tak secara signifikan. Dari yang awalnya hanya mampu mengucapkannya dan belum mampu mengidentifikasi kosakata bahasa Arab, sekarang sudah agak mampu membedakan masing-masing kosakata tersebut. Diharapkan dengan diberlakukan media yang akan peneliti lakukan di kelas IV, kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab mereka dapat meningkat secara keseluruhan.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Hasil Wawancara II

Hari / Tanggal : Selasa / 28 Maret 2019
Pukul : 11.00 – 12.00 WIB
Lokasi : Depan ruang kelas IV
Informan : Haifa Mahendra, Muh. Reza Al Farabi,
Muh. Rayyan Athallah (Siswa kelas IV)

Daftar Pertanyaan :

1. Menurut ananda bertiga, bagaimana kegiatan pembelajaran bahasa Arab selama ini di kelas ? Asyikkah, menyenangkan kah atau malah buat ngantuk kah ? Apakah hanya sekedar menonton film atau lagu Arab saja atautkah pernah kegiatan belajar di luar kelas ? Kalau pernah belajar di luar kelas, seperti apa kegiatannya ?
2. Kalau ketika pembelajaran kosakata bahasa Arab yang selama ini anak-anak rasakan bagaimana ? Apakah anak-anak jadi tertarik untuk lebih banyak belajar kosakata bahasa Arab atau tidak ?
3. Apakah ananda menyukai pelajaran bahasa Arab ?
 - a. Jika menyukai, mengapa ananda menyukai pelajaran bahasa Arab ?
 - b. Jika tidak, adakah hal yang menyebabkan ananda tidak menyukai pelajaran bahasa Arab ?
4. Apakah ananda mampu mengingat atau menghafal kosakata bahasa Arab yang telah diajarkan guru di kelas ?
 - a. Jika ananda mampu mengingatnya, sebutkan lima kosakata bahasa Arab yang telah dipelajari (kalau bisa mengenai *al ghurfah*) !
 - b. Jika belum mampu, apa penyebab ananda belum mampu mengingat atau menghafal kosakata bahasa Arab tersebut ? Apakah karena kurangnya media yang bisa memperjelas bentuk benda tersebut, atau karena hal lainnya ?

5. Setelah diterapkan media berbasis aplikasi *Android*, menurut ananda apakah pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan ?
6. Setelah diterapkan media berbasis aplikasi *Android*, menurut ananda apakah ananda dapat lebih mudah mengingat atau menghafal kosakata bahasa Arab ?
7. Begitupun setelah diterapkan media komik, menurut ananda apakah pembelajaran kosakata bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan ?
8. Setelah diterapkan media komik, menurut ananda apakah ananda dapat lebih mudah mengingat dan menghafal kosakata bahasa Arab yang telah diajarkan ?
9. Apa kesan pesan ananda semenjak belajar bahasa Arab dan buat kemajuan pembelajaran bahasa Arab kedepannya ?
10. Pertanyaan terakhir, menurut ananda, apakah belajar bahasa Arab itu penting dan bermanfaat bagi kehidupan ananda ?

Jawaban :

1. Selama kegiatan belajar bahasa Arab di kelas menyenangkan karena guru bahasa Arabnya masih muda dan asyik untuk diajak bergurau, seperti mbak sendiri. Iya kadang – kadang belajar bahasa Arab dengan menonton video atau lagu Arab dan itu asyik aja meski kita ga paham semua kosakatanya (sambil bercanda). Sisanya belajar seperti biasa di kelas dengan benda-benda yang ada di sekitar kita, seperti menunjuk salah satu dari kita buat maju ke depan kelas sebagai contoh. Kalau pembelajaran di luar kelas, cuma pernah sekali gitu di perpustakaan, yaitu mencoba membaca dan mengenal buku kamus bahasa Arab yang ada disana.
2. Ketika belajar kosakata bahasa Arab di kelas, kita merasa jadi lebih ingin tahu mengenai kosakata lainnya. Terkadang ada teman kami yang bertanya kosakata bahasa Arab diluar dari materi yang diajarkan, yah meskipun besoknya kita sudah tidak ingat lagi kosakata tersebut (sambil tertawa).

3. Iya kita sih menyukai pelajaran bahasa Arab, mbak. Tapi gak tahu deh dengan teman – teman. Asyik aja kalau belajar bahasa diluar bahasa kita sehari-hari, mbak. Terutama cara pengucapan kata bahasa Arab itu lebih mudah bila dibandingkan dengan bahasa Inggris, mbak. (sambil tertawa pula)
4. Hanya baru beberapa kosakata saja yang sudah kita hafal, mbak. Kayak *maktabun* = meja, *kursiyun* = kursi, *qolamun* = pena, *madrasatun* = sekolah, sama *fashlun* = kelas.
5. Menurut kita, iya mbak. Setelah belajar kosakata dengan media aplikasi *Android*, belajarnya jadi lebih asyik dan menyenangkan karena tampilannya serasa kita kayak lagi main *game*, mbak. Ada suaranya gitu, jadi ga bosan, mbak. Ditambah lagi ada permainannya juga, jadi belajar kosakata sambil bermain.
6. Iya mbak, Alhamdulillah kami masih ingat beberapa kosakata yang diajarkan dengan bantuan media aplikasi itu, mbak. Seperti : *Lihaafun* = selimut, *firosyun* = kasur, *ustadzun* = guru, *sa'atul jidaar* = jam dinding, *sabburotun* = papan tulis.
7. Baru kali ini kita ngeliat potongan komik dengan berbahasa Arab, mbak. Unik dan menarik karena gambar-gambarnya juga bagus, tapi sayang mbak kurang seru aja kalau dibandingkan dengan media aplikasi *Android*, karena media komik masih berupa lembaran yang belum bisa memiliki dukungan suara gitu mbak, jadi kami masih ngerasa kayak belajar menggunakan buku cetak gitu, mbak. Tapi, tetap menyenangkan kok mbak belajar dengan media komik, karena kita jadi dapat mengingat kosakata bahasa Arab melalui gambar dan cerita yang mendukung.
8. Lumayan mampu mengingat, mbak. Tapi ga seberapa dengan media kemarin, mbak. Masih ada beberapa kosakata yang belum kita ketahui dan masih bingung karena kita mesti tau artinya dengan ngebaca alur ceritanya, mbak.
9. Kesan belajar bahasa Arab itu menyenangkan, mbak. Tadinya kita belum mengenal kosakata bahasa Arab, sekarang kita jadi tau. Belajar bahasa

Arab itu ternyata mudah dan mengasyikan, mbak. Dulu kita pikir bahasa Arab itu payah untuk diucapkan kayak bahasa Inggris, eh ternyata mudah kayak baca Al Qur'an, yang penting kita dah bisa baca iqro', InsyaAllaah jadi mudah bacanya, Temen-temen yang lain masih ada yang belum lancar bacanya, karena mereka masih ada yang baru jilid 1 iqro', mbak. Pesannya semoga ke depannya, pelajaran bahasa Arab di sekolah – sekolah dapat lebih bervariasi lagi metode, media dan kegiatan belajarnya, agar anak-anak dapat belajar dengan *enjoy* dan tidak membuat ngantuk.

10. Menurut kita, pelajaran bahasa Arab sangatlah penting dan bermanfaat bagi kita, karena dengan belajar bahasa Arab berarti kita belajar tentang Islam. Belajar Al Qur'an maupun Al Islam tentulah menggunakan buku-buku yang sumbernya dari bahasa Arab, jadi kalau mau mengerti tentang Islam, kita harus belajar bahasa Arab. Selain itu, biar kita bisa berbicara dengan orang Arab kalau kita berjumpa dengan orang Arab asli, hehe.



LAMPIRAN 3

Catatan Lapangan II (Hasil Observasi)

Hasil Observasi I

Hari / Tanggal : Selasa / 05 Maret 2019
Pukul : 10.15 – 11.10 WIB
Lokasi : Ruang Kelas IV
Sumber Data : Kegiatan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Sebelum Eksperimen Kedua Media

Lembar Instrumen Observasi

No	Aspek yang diukur	Selalu	Kadang	Tidak
1.	Siswa menunjukkan sikap semangat selama proses pembelajaran bahasa Arab di kelas		√	
2.	Siswa menunjukkan sikap antusias dalam belajar dengan ditunjukkan oleh rajin bertanya bila belum mengerti		√	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi		√	
4.	Siswa bersikap hormat dan patuh terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung	√		
5.	Siswa mampu menghafal dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan mudah		√	
6.	Pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas berlangsung secara menyenangkan		√	
7.	Siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran kosakata bahasa Arab berlangsung di kelas			√
8.	Guru menjelaskan kosakata bahasa Arab di kelas dengan mudah, baik dan benar	√		
9.	Guru menggunakan media dalam menjelaskan materi kosakata bahasa Arab di kelas		√	
10.	Suasana disekitar dan dalam kelas mendukung keefektifan belajar bahasa Arab di kelas			√
11.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru mengenai materi kosakata bahasa Arab dengan baik dan benar		√	
12.	Sekolah menyediakan sarana prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran di kelas, seperti LCD Proyektor, Speaker, Papan Tulis, dsb.	√		

Hasil Observasi II

Hari / Tanggal : Selasa / 12 Maret 2019
Pukul : 10.15 – 11.10 WIB
Lokasi : Ruang Kelas IV
Sumber Data : Kegiatan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Saat
 Penerapan Media Berbasis Aplikasi *Android*

Lembar Instrumen Observasi

No	Aspek yang diukur	Selalu	Kadang	Tidak
1.	Siswa menunjukkan sikap semangat selama proses pembelajaran bahasa Arab di kelas	√		
2.	Siswa menunjukkan sikap antusias dalam belajar dengan ditunjukkan oleh rajin bertanya bila belum mengerti	√		
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menerangkan tata cara oenggunaan media	√		
4.	Siswa mampu mengoperasikan media tersebut dengan baik dan benar	√		
5.	Siswa mampu menghafal dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan mudah	√		
6.	Pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas berlangsung secara menyenangkan	√		
7.	Siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran kosakata bahasa Arab berlangsung di kelas	√		
8.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari setiap permainan dalam media dengan baik dan benar		√	
9.	Guru mengawasi proses pembelajaran kosakata bahasa Arab selama penerapan media		√	
10.	Suasana di dalam dan sekitar kelas mendukung keefektifan belajar bahasa Arab		√	
11.	Siswa mampu menulis setiap kosakata yang baru dipelajari di papan tulis dan juga di buku catatan		√	

Hasil Observasi III

Hari / Tanggal : Kamis / 14 Maret 2019
Pukul : 10.15 – 11.45 WIB
Lokasi : Ruang Kelas IV
Sumber Data : Kegiatan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Saat
Penerapan Media Komik

Lembar Instrumen Observasi

No	Aspek yang diukur	Selalu	Kadang	Tidak
1.	Siswa menunjukkan sikap semangat selama proses pembelajaran bahasa Arab di kelas		√	
2.	Siswa menunjukkan sikap antusias dalam belajar dengan ditunjukkan oleh rajin bertanya bila belum mengerti		√	
3.	Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan tata cara penggunaan media komik	√		
4.	Siswa bersikap hormat dan patuh terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung	√		
5.	Siswa mampu menghafal dan mengingat kosakata bahasa Arab dengan mudah		√	
6.	Pembelajaran kosakata bahasa Arab di kelas berlangsung secara menyenangkan		√	
7.	Siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran kosakata bahasa Arab berlangsung di kelas		√	
8.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari setiap permainan dalam media dengan baik dan benar		√	
9.	Guru mengawasi proses pembelajaran kosakata bahasa Arab selama penerapan media	√		
10.	Suasana disekitar dan dalam kelas mendukung keefektifan belajar bahasa Arab di kelas		√	
11.	Siswa mampu menulis setiap kosakata yang baru dipelajari di papan tulis dan juga di buku catatan		√	

LAMPIRAN 4

Catatan Dokumentasi

1. Profil SD Muhammadiyah Banguntapan

FORM PROFIL SEKOLAH DAN MADRASAH (SD/MI) PENYUSUNAN PROFIL DEWAN SEKOLAH

A. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah/Madrasah * : SD MUHAMMADIYAH BANGUNTAPAN
2. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 20400605
3. Alamat Sekolah/Madrasah
 - a. Jalan : Jl. Wonosari km 5
 - b. Desa/Kelurahan : Ketandan
 - c. Kategori Wilayah : 1. Daerah Pedesaan 3. Daerah Perbatasan (dengan Kabupaten lain)
2. Daerah Perkotaan ④ Tidak termasuk kategori 1, 2 atau 3
 - d. Kecamatan : Banguntapan
 - e. Kabupaten / Kota : Bantul
 - f. Propinsi : D.I.Yogyakarta
 - g. Kode Pos : 55198
 - h. No. Telephone Sekolah : (0274) 7102206
4. Status Sekolah : ** 1. Negeri ② Swasta
5. Status Akreditasi Sekolah : ** ① A 2. B 3. C 4. D

6. Waktu Penyelenggaraan : ** ①. Pagi 2. Siang 3. Kombinasi
7. Gugus Sekolah : ** 1. Inti ②. Imbas 3. Belum Ikut
8. Kurikulum Yang Digunakan :
9. Apakah Sekolah ini mempunyai koneksi internet? : * ①. Ya 2. Tidak *
10. Apakah Sekolah ini menerima dana BOS? : * 1. Ya 2. Tidak *

B. JUMLAH SISWA

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa per Kelas						Jumlah Siswa
	I	II	III	IV	V	VI	
1. Laki – Laki	24	13	18	13	12	18	98
2. Perempuan	17	12	12	19	11	12	82
Jumlah	41	25	30	32	23	30	180

C. KEPALA SEKOLAH, GURU, TENAGA KEPENDIDIKAN

Status Kepegawaian	Kepala Sekolah		Tenaga Pendidik		Tenaga Kependidikan	
	L	P	L	P	L	P
1. PNS	1		1			
2. BUKAN PNS						
a. Tetap Yayasan			2	5	1	
b. Tidak Tetap / Honor			1	2		2
c. Guru Bantu Pusat						
d. Guru Bantu Daerah						
Jumlah	1		3	8	1	2

D. SARANA DAN PRASARANA PENDIDIKAN

1. Jumlah Ruang menurut Jenis, Status Kepemilikan, dan Kondisi

No.	Ruang	Milik				Bukan Milik
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah	
1.	Ruang Kelas	6	-	-	6	
2.	Ruang Perpustakaan	1	-	-	1	
3.	Laboratorium IPA	0	-	-	0	
4.	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1	
5.	Ruang Guru	1	-	-	1	
6.	Ruang Komputer	0	-	-	0	
7.	Tempat Ibadah	1	-	-	1	
8.	Ruang Kesehatan (UKS)	2	-	-	2	
9.	Kamar Mandi / WC Guru	1	-	-	1	
10.	Kamar Mandi / WC Siswa	4	-	-	4	
11.	Gudang	1	-	-	1	
12.	Ruang Sirkulasi / Selasar	4	-	-	4	
13.	Tempat Bermain / Tempat Olahraga	2	-	-	2	

* Diisi dengan data real di sekolah

** Pada isian pilihan lingkari nomor

2. Visi Misi SD Muhammadiyah Banguntapan

A. Visi Sekolah

Terwujudnya manusia muslim yang sebenarnya, cerdas, berkepribadian, peduli lingkungan dan mampu bersaing dalam era global.

B. Misi Sekolah

- a. Membiasakan dan membudayakan praktik – praktik ibadah sesuai tuntunan al-Qur’an dan as-Sunnah dalam kehidupan sehari – hari.
- b. Mendesain pembelajaran berbasis pendekatan beragam dan berbagai model pembelajaran serta melaksanakan gerakan literasi sekolah.
- c. Menyusun, menerapkan dan mengontrol program pembiasaan dan pembudayaan *akhlakul karimah*.
- d. Menanamkan sikap cinta terhadap lingkungan sekitar.
- e. Menjalin kerjasama dengan orang tua siswa, masyarakat dan institusi lain dalam mengontrol kegiatan ibadah, tingkah laku, belajar siswa dan pengembangan sekolah.

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi memegang peranan penting dalam sebuah lembaga, yakni sebagai alat bantu untuk memudahkan tersusunnya pola kegiatan kerja secara teratur dan terstruktur bagi setiap masing – masing individu yang terkait didalamnya. Di bawah ini tercantum struktur organisasi SD Muhammadiyah Banguntapan, sebagai berikut :

No	Nama	Jabatan
1.	Heriyanto, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Muhammad Ekhsan, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah
3.	Fita Yuliawati, S.Pd	Bendahara Sekolah

4. Guru, Tenaga Kependidikan dan Siswa

A. Guru

Daftar Nama Guru SD Muhammadiyah Banguntapan

No	Nama Guru	Mata Pelajaran
1.	Dwi Hartana, S.Pd.Jas	Penjasorkes
2.	Umam Mufti, S.Pd	Al Islam dan Bahasa Arab
3.	Barokah, S.Pd	Bahasa Inggris
4.	Yuliana Khusminingsih, S.Hum	Al Islam dan Bahasa Arab
5.	Amanah Ibbni Tsalasa, S.Pd	Wali Kelas 5
6.	Tanti Tulasmiyati, S.H	Wali Kelas 1B
7.	Isna Rahmiyati, S.Pd	Wali Kelas 1A
8.	Dra. Endah Martati	Wali Kelas 3
9.	Tri Mar'atu Sholikhah, S.Pd	Wali Kelas 4
10.	Fita Yuliawati, S.Pd	Wali Kelas 2

B. Karyawan atau Tenaga Kependidikan

Status Kepegawaian	Kepala Sekolah		Tenaga Pendidik		Tenaga Kependidikan	
	L	P	L	P	L	P
3. PNS	1			1		
4. NON PNS						
- Tetap Yayasan			2	5	1	
- Tidak Tetap / Honorer			1	2		2

- Guru Bantu Pusat						
- Guru Bantu Daerah						
Jumlah	1		3	8	1	2

C. Siswa

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa per Kelas						Jumlah Siswa
	I	II	III	IV	V	VI	
3. Laki – Laki	24	13	18	13	12	18	98
4. Perempuan	17	12	12	19	11	12	82
Jumlah	41	25	30	32	23	30	180

5. Tampilan Media Berbasis Aplikasi Android “Belajar Bahasa Arab”



Gambar I. Tampilan Muka Aplikasi Android “Belajar Bahasa Arab”



Gambar II. Tampilan Pilihan Materi Pelajaran Kosakata Bahasa Arab



Gambar III. Tampilan Salah Satu Materi Kosakata Bahasa Arab



Gambar IV. Tampilan Pilihan Permainan Aplikasi “Belajar Bahasa Arab”



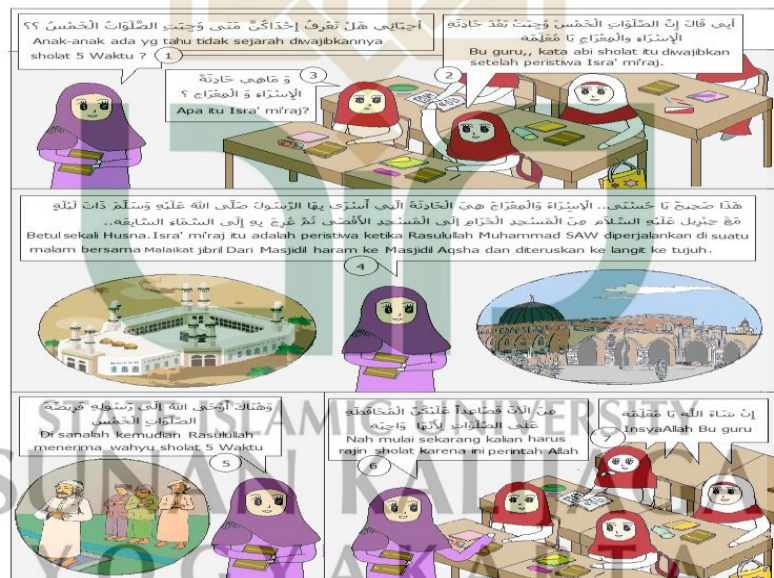
Gambar V. Tampilan Salah Satu Permainan Kosakata Bahasa Arab



Gambar VI. Tampilan Halaman Pembuat Aplikasi (*Application Creator*)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
 SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

6. Tampilan Media Komik Strip



1 أُمِّي لَقَدْ حَزِنْتُ كَثِيرًا لِوُفَاةِ عَارِفِ تَبْكِي
Umi, tadi Hasan kashan sekali melihat Arif menangis

2 تَعْمُ إِنَّهُ لَأَمْرٌ مَخْرَبٌ... وَاجْتِنَا الدُّعَاءَ لِعَارِفِ بِالصَّبْرِ
Iya, memang kashan kita doakan semoga Arif sabar dan tabah ya

3 تَعْمُ .. إِنَّهُ مِسْكِينٌ، لَقَدْ أَصْبَحَ تَيْمَامًا الْآنَ
Iya , kashan ya sekarang Arif jadi anak yatim padhal masih kecil

4 إِنَّ مَوْتَ الْأَجْمَةِ صَعِبٌ . لِذَلِكَ تَجِبُ عَلَيْنَا مَوَاسَاتِيهِ لِكَيْلَا تَحْزَنَ
Memang kematian sangat menyedihkan, untuk itu kita harus ikut menghiburnya agar dia tidak bersedih terus

5 تَعْمُ تَا أُمِّي.. سَتَوَفِّي أُمَّتِي مَعَهُ دَائِمًا وَ تَنْ أَسْتَأْخِرُ مَعَهُ مَوْءَةَ أُخْرَى
Iya bi, nnt Hasan akan sering mengajak Arif bermain dan tidak pernah marah lagi dengan dia

6 وَ أَنَا أَيْضًا سَتَوَفِّي الْعَبْدَ وَ أَدْرُسُنْ مَعَهُ
Husna juga mau mengajak dan membantu Arif untuk belajar bersama

7 تَكُنْ... لَدَيْكَ سَوَالٌ، هَلْ كُنَّا سَتَوَفِّي تَمُوتُ وَ تَحْزَنُ؟
Tapi... Hasan juga ingin bertanya, apakah kita semua akan mati dan sedh juga?

8 تَعْمُ تَا تَبْتِي، كُلُّ مَخْلُوقٍ سَيَمُوتُ، لِذَلِكَ عَلَيْنَا الْإِسْتِغْثَاءَ لَهُ بِكَرَمِ الْعِتَادِ حَتَّى نَسْتَلِمَ وَنَسْقُدَ فِي الْأَجْرِ
Iya Nak, setiap yang bernyawa akan mati, untuk itu kita harus selalu siap menghadapinya, yaitu dengan banyak beribadah agar kita selamat dan bahagia nanti di akhirat.

أَمِين
Aamin

تعلموا العربية مع حسنى / **PERKENALAN – اِلْعَارَفْ – اِعْدَاد: اُم سَمِيه**

By: Ummu Sumayyah

1 اَسَلَامُ عَلَيْكُمْ وَتَقْبَلُوكُمُ السَّلَامُ. مَا اِسْمُكَ؟
Assalamualaikum.. Apa kabar?
2 أَنَا بِحَسْرَةِ الْخَيْرِ. وَأَنْتِ؟
Waalikumussalam.. Saya baik Alhamdulillah, dan kamu?
3 أَنَا بِحَسْرَةِ الْخَيْرِ. وَأَنْتِ؟
Waalikumussalam.. Saya baik Alhamdulillah, dan kamu?
4 اِسْمِي حَسْنَى.. مَا اِسْمُكَ؟
Nama saya Husna.
5 سَلَامٌ بِرَعْنَانِي
Namamu, elapa?
6 اِسْمَا بِنْتُ مَرْيَمَ.
Salam perkenalan denganmu Maryam.
7 أَنَا مِنْ سِيدَانَ ..
8 أَنَا مِنْ جَاكْرْتَا..
9 هَوَايَايَ الرَّسْمُ.. مَا هِيَ هَوَايَاكَ تَا مَرْيَمَ؟
Hobi saya Melukis, apa Hombimu Maryam?
10 هَوَايَايَ الْفِرَاةُ وَ الْكِتَابَةُ
Hobi saya Membaca dan Menulis.
11 أَنَا أُرِيدُ أَنْ أَصْبِحَ مُعَلِّمَةً عِنْدَمَا أَكْبُرُ
Saya pengen jadi perawat kalau sudah besar.
12 وَأَنَا أُرِيدُ أَنْ أَصْبِحَ مُعَلِّمَةً ..
dan saya pengen jadi guru.
13 اِنْتِزَعْتِ بِمُفَرِّقَتِكَ أَيْضًا صَوْبِيحِي حَسْنَى
المعطره.. عِنْدِي الْاَهَابُ الْاَبْنُ.. تَشَرَّفْتُ بِمُفَرِّقَتِكَ اِلَى الْبِقَاعِ صَوْبِيحِي مُرْتَبِمْ..
Maaf, saya harus pergi sekarang, senang sekali berkenal denganmu. Sempai jumpa temanku Maryam.
14 أَنَا أَيْضًا سَعِيدَةٌ بِرَعْنَانِي حَسْنَى
Saya juga senang berkenal denganmu Husna.
Sempoi jumpa



٧













ANNA wa ANTA PENGUNJUNG J-QAF **المُحَاوَرَةُ الهَاتِفِيَّةُ**
Perbualan telefon

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ.
أُرِيدُ أَنْ أَتَكَلَّمَ مَعَ فَرْحَانَا؟
ASSALAMUALAIKUM,
BOLEH SAYA BERCAKAP
DENGAN FARHANA?

نَعَمْ، أَنَا فَرْحَانَا.
YA, SAYA
FARHANA.

كَيْفَ حَالُكَ؟
AWAK APA
KHABAR?

الْحَمْدُ لِلَّهِ. أَنَا بِحَسْبِ
وَكَيْفَ حَالُكَ؟
ALHAMDULILLAH
SAYA SIHAT. AWAK
BAGAIMANA?

لِمَاذَا؟
KENAPA?

وَأَنَا فِي صِحَّةٍ حَيَّةٍ.
أَدْعُوكِ إِلَى بَيْتِي غَدًا.
SAYA PUN SIHAT. SAYA
MAHU MENJEMPUT AWAK
KE RUMAH SAYA PADA
HARI ESOK.

بِمُنَاسَبَةِ عِيدِ مِيلَادِي.
IBU DAN BAPA SAYA
MENGADAKAN MAJLIS
MERAIKAN HARI LAHIR SAYA.

حَسَنًا. سَوْفَ أَذْهَبُ إِلَى
بَيْتِكَ فِي السَّاعَةِ
التَّاسِعَةِ صَبَاحًا.
BAIKLAH. SAYA AKAN
DATANG KE RUMAH AWAK
PADA PUKUL 9 PAGI.

LAMPIRAN 5

INSTRUMEN TES

Nama :

No. Presensi :

Silanglah jawaban yang paling tepat di antara pilihan jawaban a, b, c atau d!



1. Bahasa Arab benda di samping ialah ...

- a. سَاعَةُ الْجِدَارِ c. مِسْطَرَةٌ
b. سَاعَةُ الْيَدِ d. كُرْسِيَّةٌ



2. Kosakata bahasa Arab di samping ialah ...

- a. قِرْطَاسٌ c. كِتَابٌ
b. كُرْسِيَّةٌ d. مَكْتَبٌ

3. سَبْوَرَةٌ Arti dari kosakata di samping adalah ...

- a. Kapur tulis c. Penghapus
b. Papan tulis d. Buku tulis

4. طَبَاشِيرٌ Arti dari kosakata di samping ialah ...

- a. Papan tulis c. Spidol
b. Buku tulis d. Kapur Tulis

c. مَكْتَبَةٌ

d. كِتَابٌ



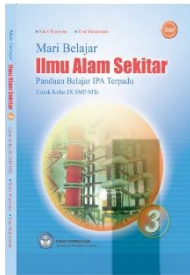
10. Kosakata bahasa Arab benda di samping ialah ...

a. سَرِيرٌ

c. فِرَاشٌ

b. لِحَافٌ

d. قَلَمٌ



11. Kosakata bahasa Arab gambar di samping ialah ...

a. كِتَابٌ

c. مَجَلَّاتٌ

b. كُرَّاسَةٌ

d. مَكْتَبٌ

12. قَلَمٌ artinya adalah ...



a.

c.



b.



d.

LAMPIRAN 6

Tabel Uji Normalitas *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Bahasa Arab+Suara*

A. *Pre Test*

Nilai Pre Test Android	Freq	Cumul	$S_n(x)$	Z-Score	F(x)	Difference
30	1	1	0,066667	-1,87517	0,030384	0,036282
40	1	2	0,133333	-1,35429	0,087822	0,045512
40	1	3	0,2	-1,35429	0,087822	0,112178
50	1	4	0,266667	-0,83341	0,202307	0,06436
60	1	5	0,333333	-0,31253	0,377319	0,043986
60	1	6	0,4	-0,31253	0,377319	0,022681
70	1	7	0,466667	0,208353	0,582523	0,115857
70	1	8	0,533333	0,208353	0,582523	0,04919
70	1	9	0,6	0,208353	0,582523	0,017477
70	1	10	0,666667	0,208353	0,582523	0,084143
80	1	11	0,733333	0,729234	0,767071	0,033738
80	1	12	0,8	0,729234	0,767071	0,032929
90	1	13	0,866667	1,250116	0,894371	0,027705
90	1	14	0,933333	1,250116	0,894371	0,038962
90	1	15	1	1,250116	0,894371	0,105629

Statistik	Variabel X
N Sampel	15
Mean	66
Simpangan Baku	19,1982142
$D_n =$	0,115856545
KS Tabel	0,35115049
Keterangan	Normal

B. *Post Test*

Nilai Post Test	Freq	Cumul	$S_n(x)$	Z-Score	F(x)	Difference
	60	1	1	0,066667	-2,70031	0,003464

70	1	2	0,133333	-1,89022	0,029365	0,103969
90	1	3	0,2	-0,27003	0,393568	0,193568
90	1	4	0,266667	-0,27003	0,393568	0,126902
90	1	5	0,333333	-0,27003	0,393568	0,060235
100	1	6	0,4	0,540062	0,705423	0,305423
100	1	7	0,466667	0,540062	0,705423	0,238756
100	1	8	0,533333	0,540062	0,705423	0,172089
100	1	9	0,6	0,540062	0,705423	0,105423
100	1	10	0,666667	0,540062	0,705423	0,038756
100	1	11	0,733333	0,540062	0,705423	0,027911
100	1	12	0,8	0,540062	0,705423	0,094577
100	1	13	0,866667	0,540062	0,705423	0,161244
100	1	14	0,933333	0,540062	0,705423	0,227911
100	1	15	1	0,540062	0,705423	0,294577

Statistik	Media Android
N Sampel	15
Mean	93,33333333
Simpangan Baku	12,344268
D_n	0,305422767
KS Tabel	0,35115049
Keterangan	Normal

Tabel Uji Normalitas *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Media Komik Strip

A. *Pre Test*

Nilai Pre Test Komik	Freq	Cumul	$S_n(x)$	Z-Score	F(x)	Difference
20	1	1	0,066667	-1,22391	0,110492	0,0438258
20	1	2	0,133333	-1,22391	0,110492	0,0228409
20	1	3	0,2	-1,22391	0,110492	0,0895076
30	1	4	0,266667	-0,59085	0,277309	0,0106422
30	1	5	0,333333	-0,59085	0,277309	0,0560245
30	1	6	0,4	-0,59085	0,277309	0,1226911
40	1	7	0,466667	0,042204	0,516832	0,0501653
40	1	8	0,533333	0,042204	0,516832	0,0165014

40	1	9	0,6	0,042204	0,516832	0,0831681
40	1	10	0,666667	0,042204	0,516832	0,1498347
40	1	11	0,733333	0,042204	0,516832	0,2165014
50	1	12	0,8	0,675263	0,750246	0,0497545
50	1	13	0,866667	0,675263	0,750246	0,1164211
70	1	14	0,933333	1,94138	0,973894	0,0405606
70	1	15	1	1,94138	0,973894	0,0261061

Statistik	Media Komik
N Sampel	15
Mean	39,33333333
Simpangan Baku	15,79632266
$D_n =$	0,216501404
KS Tabel	0,35115049
Keterangan	Normal

B. Post Test

Nilai Post Test						
	Freq	Cumul	$S_n(x)$	Z-Score	F(x)	Difference
40	1	1	0,066667	-1,20641	0,113829	0,0471622
40	1	2	0,133333	-1,20641	0,113829	0,0195044
50	1	3	0,2	-0,7302	0,232635	0,0326345
50	1	4	0,266667	-0,7302	0,232635	0,0340321
50	1	5	0,333333	-0,7302	0,232635	0,1006988
50	1	6	0,4	-0,7302	0,232635	0,1673655
60	1	7	0,466667	-0,25398	0,399755	0,0669119
60	1	8	0,533333	-0,25398	0,399755	0,1335786
60	1	9	0,6	-0,25398	0,399755	0,2002453
70	1	10	0,666667	0,222234	0,587934	0,0787324
70	1	11	0,733333	0,222234	0,587934	0,1453991
80	1	12	0,8	0,69845	0,757552	0,0424478
100	1	13	0,866667	1,650883	0,950619	0,0839521
100	1	14	0,933333	1,650883	0,950619	0,0172854
100	1	15	1	1,650883	0,950619	0,0493813

Statistik	Media Komik
N Sampel	15
Mean	65,33333333
Simpangan Baku	20,99886618
D _n =	0,200245255
KS Tabel	0,35115049
Keterangan	Normal



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

Responden	Jawaban pertanyaan ke												Total
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	12	
Alia	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	4
Alin	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	4
Sherly	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3
Falda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
Thifal	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
Abel	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9
Adisty	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
Egi	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	7
Salma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
Ikar	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	4
Anisa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
Syifa	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
Azizah	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	8
Asyifa	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7
Ranggi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
r tabel	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	0,514	
r hitung	0,675847	0,59588	0,766258	0,781442	0,681005	0,599074	0,59588	0,440086	0,553317	0,57121	0,675847	-0,2672	

Ket.	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid
VAR ITEM	0,209524	0,257143	0,266667	0,238095	0,257143	0,266667	0,257143	0,209524	0,257143	0,266667	0,209524	0,209524
JLH VAR ITEM	2,904762											
JLH VAR TOTAL	10,95238											
RELIABILITAS	0,801581											



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

LAMPIRAN 7

Tabel Uji Homogenitas dan Uji *Gain Score Pre Test, Post Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Media Komik Strip

A. Homogenitas *Pre Test*

Media Android	Media Komik	Uji Homogenitas Fisher	
30	20	Mean Kelompok 1	66
40	20	Mean Kelompok 2	39,333333
40	20	Beda 2 Mean	26,666667
50	30	Varian Kelompok 1	368,57143
60	30	Varian Kelompok 2	249,52381
60	30	N kelompok 1	15
70	40	N Kelompok 2	15
70	40	DF 1	14
70	40	DF 2	14
70	40	Batas Kritis / Taraf Signifikansi	0,05
80	40	F Hit (df1= 14 ,df2= 14)	1,4770992
80	50	P Value (Left tailed)	0,7625893
90	50	P Value (Right tailed)	0,2374107
90	70	P Value (2 tailed)	0,4748214
90	70	Homogenitas	Homogen

B. Homogenitas *Post Test*

Media Android	Media Komik	Uji Homogenitas Fisher	
60	40	Mean Kelompok 1	93,33333333
70	40	Mean Kelompok 2	65,33333333
90	50	Beda 2 Mean	28
90	50	Varian Kelompok 1	152,3809524
90	50	Varian Kelompok 2	440,952381
100	50	N kelompok 1	15
100	60	N Kelompok 2	15
100	60	DF 1	14
100	60	DF 2	14
100	70	Batas Kritis / Taraf Signifikansi	0,05
100	70	F Hit (df1= 14 ,df2= 14)	2,89375
100	80	P Value (Left tailed)	0,971950822
100	100	P Value (Right tailed)	0,028049178

100	100	P Value (2 tailed)	0,056098355
100	100	Homogenitas	Homogen

C. Uji Gain Score

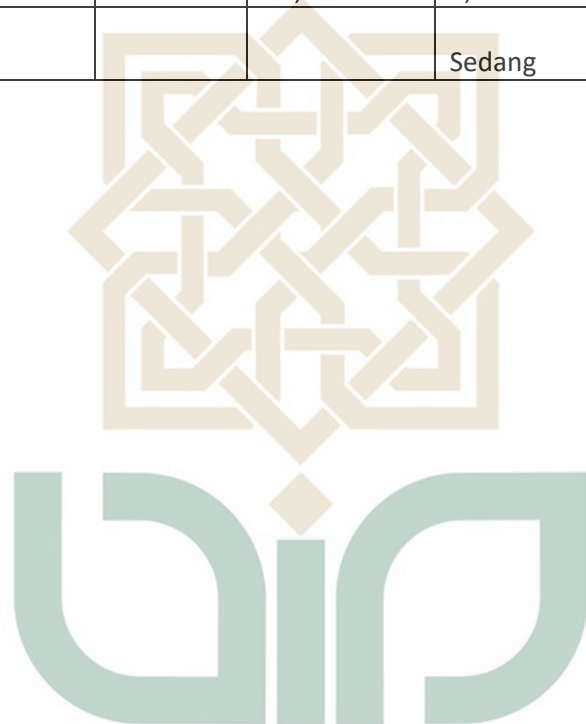
1. Uji Gain Score Kelompok Media Aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara

Pre Test	Post Test	Post test - pre test	Skor Maksimal - Pre Test	N Gain Score	Ket.	Persentase N Gain Score (%)
70	100	30	30	1	Tinggi	100
30	90	60	70	0,857142857	Tinggi	85,7142857
70	100	30	30	1	Tinggi	100
70	100	30	30	1	Tinggi	100
60	90	30	40	0,75	Tinggi	75
90	100	10	10	1	Tinggi	100
90	100	10	10	1	Tinggi	100
90	100	10	10	1	Tinggi	100
70	100	30	30	1	Tinggi	100
80	100	20	20	1	Tinggi	100
60	100	40	40	1	Tinggi	100
40	70	30	60	0,5	Sedang	50
80	90	10	20	0,5	Sedang	50
50	100	50	50	1	Tinggi	100
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,3333333
	Total	410	510	12,94047619		
	Rata-Rata	27,33333333	34	0,862698413		86,2698413
	Keterangan			Tinggi		Efektif

2. Uji Gain Score Kelompok Media Komik Strip

Pre Test	Post Test	Post test - pre test	Skor Maksimal - Pre Test	N Gain Score	Ket.	Persentase N Gain Score (%)
70	100	30	30	1	Tinggi	100
50	80	30	50	0,6	Sedang	60
20	40	20	80	0,25	Sedang	25
30	50	20	70	0,285714286	Sedang	28,57142857
40	50	10	60	0,166666667	Sedang	16,66666667
30	70	40	70	0,571428571	Sedang	57,14285714
40	60	20	60	0,333333333	Sedang	33,33333333
40	50	10	60	0,166666667	Sedang	16,66666667
40	70	30	60	0,5	Sedang	50

20	40	20	80	0,25	Sedang	25
20	60	40	80	0,5	Sedang	50
70	100	30	30	1	Tinggi	100
40	60	20	60	0,3333333333	Sedang	33,33333333
50	100	50	50	1	Tinggi	100
30	50	20	70	0,285714286	Sedang	28,57142857
	Total	390	910			
	Rata-Rata	26	60,66666667	0,482857143		48,28571429
				Sedang		Cukup Efektif



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

LAMPIRAN 8

Tabel Uji Independent Sample T Test *Pre Test*, *Post Test* dan N-Gain Kelompok Media Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara* dan Media *Komik Strip*

A. Uji Independent Sample T Test *Pre Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil* dan Media *Komik Strip*

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>Android</i>	<i>Komik</i>
Mean	66	39,333333
Variance	368,5714286	249,52381
Observations	15	15
Pooled Variance	309,047619	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	4,154192936	T hitung
P(T<=t) one-tail	0,000138774	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,000277547	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	T tabel

B. Uji Independent Sample T Test *Post Test* Kelompok Media Aplikasi *Secil* dan Media *Komik Strip*

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>Variabel X</i>	<i>Variabel Y</i>
Mean	9	6,666666667
Variance	4,428571429	8,80952381
Observations	15	15
Pooled Variance	6,619047619	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	2,483760203	T Hitung
P(T<=t) one-tail	0,009627267	
t Critical one-tail	1,701130934	

P(T<=t) two-tail	0,019254534	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	T Tabel

C. Uji Independent Sample T Test *N Gain Score* Kelompok Media

Aplikasi *Secil: Belajar Bahasa Arab* dan Media Komik Strip

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>Android</i>	<i>Komik</i>
Mean	0,862698413	0,482857097
Variance	0,053184051	0,089664891
Observations	15	15
Pooled Variance	0,071424471	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	28	
t Stat	3,892326975	T hitung
P(T<=t) one-tail	0,000280217	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,000560433	P Value
t Critical two-tail	2,048407142	T tabel

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

LAMPIRAN 9

DOKUMENTASI FOTO



Gambar saat penerapan media Komik Strip



Gambar saat penerapan media aplikasi Secil: Belajar Bahasa Arab+Suara



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SERTIFIKAT

No. OPAK, Dema-UINSuka. VIII.2014



DEWAN EKSEKUTIF MAHASISWA
UIN SUNAN KALIJAGA

OPAK2014

diberikan kepada:

MELZRI WAHYUNINGSIH

sebagai

PESERTA

dalam kegiatan **Orientasi Pengenalan Akademik dan Kemahasiswaan**
(OPAK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Pada tanggal 21-23 Agustus 2014.

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Mengetahui,

Wakil Rektor, III
Bid. Kerjasama dan Kelambagaan
UIN Sunan Kalijaga

Dr. Maksum, M.Ag
NIP. 19600716 199103 1 001

Presiden
Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA)
UIN Sunan Kalijaga

Syaifudin Ahrom A.
NIM 09250013

Ketua Panitia,

Syaugi Biq
NIM.11520023



شهادة
اختبار كفاءة اللغة العربية
الرقم: UIN.02/LA/PM.03.2/6.42.8.9/2019

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Meizri Wahyuningsih :

تاريخ الميلاد : ٣٠ مايو ١٩٩٧

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٨ يوليو ٢٠١٩، وحصلت على درجة :

٤٩	فهم المسموع
٥٤	التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٤٠	فهم المقروء

مجموع الدرجات
هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

جوكجاكرتا، ١٨ يوليو ٢٠١٩
المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: fk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

SURAT KETERANGAN
B-4610/Un.02/DT.3/TU.00.9/11/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Muqowim, M. Ag
NIP : 19730310 199803 1 002
Pangkat/Golongan : Penata-III/c
Jabatan : Lektor/ Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa,
Nama : Meizri Wahyuningsih
NIM : 14420008
TTL : Bengkulu, 30 Mei 1997
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

telah mengikuti program Sosialisasi Pembelajaran pada Tahun Akademik 2014/2015 dan dinyatakan lulus berdasar hasil yudisium Sosialisasi Pembelajaran September 2014 Surat Keterangan ini berlaku sebagai pengganti sertifikat Sosialisasi Pembelajaran yang hilang berdasar surat keterangan kehilangan dari Kepolisian dengan nomor: B/26/XII/2019/Sek DPB tanggal 4 Desember 2019
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk mendaftar munaqosyah.

Yogyakarta, 6 Desember 2019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

An. Dekan
Wakil Dekan III

Muqowim

Tembusan:
Dekan (sebagai laporan)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

شهادة
SERTIFIKAT

Nomor: B-432.2/Un.02/L.3/PM.03.2/P3.1569/10/2017

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga
memberikan sertifikat kepada:

Nama : Meizri Wahyuningsih
Tempat, dan Tanggal Lahir : Bengkulu, 30 Mei 1997
Nomor induk Mahasiswa : 14420008
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek,
Tahun Akademik 2016/2017 (Angkatan ke-93), di:

Lokasi : Wangon 1, Serut
Kecamatan : Gedangsari
Kabupaten/Kota : Kab. Gunungkidul
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 10 Juli s.d. 31 Agustus 2017 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 94,33 (A-).
Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata
(KKN) dengan status mata kuliah intra kurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian
Munqasyah Skripsi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 19 Oktober 2017
Ketua

Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
NIP.: 19720912 200112 1 002



Kementerian Agama
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Laboratorium Multimedia Pembelajaran

Sertifikat

No : UIN.02/DT.III/PP.00.9/0390/2015

Diberikan kepada : Meizri Wahyuningasih
NIM : 14420008

telah mengikuti dan menyelesaikan pendidikan komputer program pengembangan multimedia pembelajaran berbasis ICT dengan *software authoring tool Lectora Inspire* yang diselenggarakan pada tanggal: 7 September – 24 Oktober 2015
Dengan predikat : **SANGAT MEMUASKAN**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	78	B
2	Aspek Komunikasi Visual	70	B-
3	Aspek Rancangan Desain Pembelajaran	83	B+
Nilai Rata-rata		77,00	B

Yogyakarta, 26 Januari 2016

Wakil Dekan
a.n. Dekan
Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



Dr. Karwadi, S.Ag., M.Ag.
NIP: 19710315 199803 1 004



Koordinator Pelaksana Program
Laboratorium Multimedia Pembelajaran
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Mustofid Mustofa
NIP: 12410208



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117
http://tarbiyah.uin-suka.ac.id. Email: ftk@uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

Sertifikat

Nomor : B-1950/Un.02/DT.1/PP.02/06/2017

Diberikan kepada:

Nama : MEIZRI WAHYUNINGSIH
NIM : 14420008
Jurusan/Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
Nama DPL : Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 20 Februari s.d 2 Juni 2017 dengan nilai:

96,45 (A)

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 20 Juni 2017

Wakil Dekan Bidang Akademik
Ketua



Adhi Setiyawan, M.Pd.
NIP.19800901 200801 1 011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Sertifikat

Nomor: B.4032/Un.02/WD.T/PP.02/12/2017

Diberikan kepada:


Nama : MEIZRI WAHYUNINGSIH
NIM : 14420008
Jurusan/Pogram Studi : Pendidikan Bahasa Arab

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III tanggal 3 Oktober sampai dengan 21 November 2017 di dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Dr. Eva Latipah, M.Si. dan dinyatakan lulus dengan nilai 95,00 (A).

Yogyakarta, 29 Desember 2017

a.n Wakil Dekan I,
Ketua Laboratorium Pendidikan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 198402172008011004

Pengembangan Kepribadian dan Tahsinul Qur'an

Sertifikat

Nomor: 287/B-2/PKTQ/FITK/XII/2015

Menerangkan bahwa:

MEIZRI WAHYUNINGSIH

telah dinyatakan lulus dalam:

SERTIFIKASI AL-QUR'AN

yang diselenggarakan oleh PKTQ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tanggal 19 Desember 2015

Yogyakarta, 19 Desember 2015

Wakil Dekan III
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



Salim Fuadi, M.Ag.
NIM. 12490001

Ketua
Bidang PKTQ
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



Salim Fuadi
NIM. 12490001

NILAI
B+



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.42.12.110/2019

This is to certify that:

Name : **Meizri Wahyuningsih**
Date of Birth : **May 30, 1997**
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC)
held on **July 31, 2019** by Center for Language Development of State Islamic
University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	41
Structure & Written Expression	44
Reading Comprehension	44
Total Score	130

Validity: 2 years since the certificate's issued

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, July 31, 2019
Director,

Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



CURRICULUM VITAE

1. Nama : Meizri Wahyuningsih
2. Tempat, Tanggal Lahir : Bengkulu, 30 Mei 1997
3. Agama : Islam
4. No. Hp : 085290406779 / 085749880424
5. Alamat Asal : Jl. Seruni 3 Nusa Indah, Bengkulu
6. Alamat Domisili : Jl. Timoho Utara No. 64 C, Yogyakarta
7. Riwayat Pendidikan :
 - a. SD Negeri 58 Kota Bengkulu
 - b. MTs Negeri 1 Kota Bengkulu
 - c. MAN 1 Kota Bengkulu
 - d. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
8. Riwayat Organisasi :
 - a. Anggota RISMA (Remaja Masjid Madrasah) MAN 1 Kota Bengkulu (2012-2014)
 - b. Anggota KAMMI (Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2014-2016)
 - c. Sekretaris Biro Qur'an LDK (Lembaga Dakwah Kampus) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2017-2018)
9. Keluarga :
 - Ayah : Drs. Jumino
 - Ibu : Khuzaemah, S.H
 - Saudara Perempuan : Yuliana Khusminingsih, S.Hum
 - Saudara Laki-Laki : Muhammad Fauzan



Yogyakarta, 15 Juli 2020

Meizri Wahyuningsih
14420008