

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
NAHWU BERBASIS ANDROID APLIKASI ARRUZ  
UNTUK PENGUASAAN KAMUS NAHWU DI  
JURUSAN SASTRA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**



**OLEH:**

**ABRAR SULHADI, S.Pd**

**17204020004**

**TESIS**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**Diajukan Kepada program magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta**

**untuk**

**Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Megister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**

**YOGYAKARTA**

**2021**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Abrar Sulhadi, S.Pd

NIM : 172040020004

Jenjang : Magister (S2)

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta 13 Maret 2021

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yang menyatakan



Abrar Sulhadi, S.Pd

NIM. 172040020004

## SURAT BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Abrar Sulhadi, S.Pd

NIM : 172040020004

Jenjang : Magister (S2)

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Yogyakarta 13 Maret 2021  
Yang menyatakan



Abrar Sulhadi, S.Pd

NIM. 172040020004



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1092/Un.02/DT/PP.00.9/05/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU BERBASIS ANDROID  
APLIKASI ARRUZ UNTUK PENGUASAAN KAMUS NAHWU DI JURUSAN  
SASTRA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

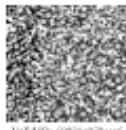
Nama : ABRAR SULHADY, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 17204020004  
Telah diujikan pada : Semin, 23 Desember 2019  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR

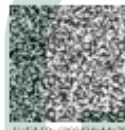


Ketua Sidang  
Dr. H. Zainal Arifin/Ahmed, M.Ag  
SIGNED



Penguji I  
Dr. H. Tulus Muthofa, Lc, MA  
SIGNED

Valid ID: 609210878aad



Penguji II  
Dr. Hj. R. Umi Baroesah, S.Ag, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 609045444679



Yogyakarta, 23 Desember 2019  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Dr. Ahmad Arif, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 600332170904

**SURAT PERSETUJUAN PENGUJI**

**UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU BERBASIS ANDROID APLIKASI ARRUZ UNTUK PENGUASAAN KAMUS NAHWU DI JURUSAN SASTRA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Nama : Abrar Sulhadi

NIM : 17204020004

Prodi : PBA

Konsentrasi : PBA

Telah disetujui tim penguji ujian manaqosayah

Ketua/Pembimbing : Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.

Penguji I : Dr. H. Tulus Musthofa, Le., MA.

Penguji II : Dr. Hj. R. Umi Barroh, M.Ag.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 12 Maret 2021

Waktu : 09.00-10.00 WIB

Hasil/Nilai : 92 (A-)

IPK : 3,70

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Kepada Yth

Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Asalamualaikum, wr, wb*

Setelah melakukan tugas bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian yang berjudul

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGUNAKAN APLIKASI ARRUZ UNTUK PENGUASAAN NAHWU DI  
JURUSAN SASTRA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh:

Nama : Abrar Sulhadi, S.Pd

NIM : 17204020004

Jenjang : Magister (S2)

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

*Walaikumsalam, wr, wb.*

Yogyakarta 11 Desember 2019

Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Pd

## MOTTO

**Tut Wuri Handayani.....<sup>1</sup>**

**Tut Wuri Hangisani.....<sup>2</sup>**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Sebagai simbol pendidikan yang sering di gaungkan oleh Ki Hajar Dewantara

<sup>2</sup> Menjadi salah satu motto dakwah Sunan Kalijaga dalam menyebarkan agama Islam di pulau Jawa

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk

Almamater kebangganku tempatku memanen  
ladang ilmu

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## ABSTRAK

**Abrar Sulhadi, S.Pd.** Pengembangan Media Pembelajaran *Nahwu* Berbasis Android Aplikasi *Arruz* untuk Penguasaan *Nahwu* di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tesis: Yogyakarta. Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab untuk penguasaan *nahwu* berbasis *android*, mengetahui kelayakan media tersebut serta mengetahui peningkatan pemahaman *nahwu* mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan menggunakan media aplikasi android.

Untuk mengetahui sejauh mana kelayakan penggunaan media tersebut, penulis menggunakan skala riker dengan katagori nilai SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), KB (Kurang Baik), TB (Tidak Baik). Penilaian dilakukan oleh ahli IT (deployer) dan ahli materi dan 30 mahasiswa sebagai responden. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan penggunaan media aplikasi ini penulis menggunakan uji t dengan melakukan *pretest* dan *posttest* kepada 30 responden

Hasil uji kelayakan didapatkan skor nilai kelayakan dari ahli materi untuk aspek materi sebesar 5,0 dengan katagori SB (Sangat Baik) sedangkan skor nilai dari kelayakan desain sebesar 4,3 dengan katagori B (Baik). Hasil skor responden pada aspek materi sebesar 4,3 dan untuk desain sebesar 4,2 keduanya berada pada katagori B (Baik). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab

berbasis *android* untuk meningkatkan *nahwu* ini layak sebagai salah satu media pembelajaran *nahwu*.

Hasil penelitian berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan 1) penggunaan aplikasi media berbasis *android* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pelajaran *nahwu* 2) hasil analisis uji beda Mean menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dari *pretest* yaitu 84.00 dan 60.33 dengan selisih 23.67. 3) hasil uji Paired t-test menunjukkan nilai 2-tailed sebesar  $0.000 < 0.005$  yang berarti media pembelajaran Bahasa Arab berbasis *android* dapat meningkatkan pemahaman *nahwu* mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kata kunci: Media, Pembelajaran *Nahwu*, Android, Aplikasi



## ملخص

أبرار سلهادي. ترقية وسائل العالم لنحوي بناء على ازدياد التطوير  
الروز التقان لنحوي، جامعة سنن كاليجاغا احلكوحيه الإسلامية ،  
يوجياكارنا. الأطروحة: يوجياكارنا. برنامج دراسة اللغة العربية ، برنامج  
الدراسات العليا بف جامعة سنن كاليجاغا احلكوحيه الإسلامية ، يوجياكارنا.  
هذا البحث هو بحث تنموي (البحث والتطوير). الغرض من هذا البحث  
هو تطوير وسائل لتعلم اللغة العربية التقاننا حوالنذروهدالمعلم  
على النذروهد، ومعرفة مدى مالءمة وسائل العالم ومعرفة زيادة فهم  
طالب قسم اللغة العربية وآدابها بف جامعة سنن كاليجاغا احلكوحيه  
الإسلامية باستخدام وسائل التطبيق الآلية

ملءمة مدى جدوى استخدام هذه الوسائط ، يستخدم الباحث مقبلاً  
مقبول (و) C جيدي (و) B جيدي (و) SB حملو الأمية باستخدام نيم  
غري جيدي (و) KB ضعيف (و) KB  
وخباء الملوذ و 03 طالب لاكم جيني. (deployer) تلك نولوجا المعلومات  
وحيث أنو الكشاف السرتخدام المنزهد لوسائط التطبيق يده ، استخدام  
عن طريق إجراء الخبر السمه يدي واختيار من t المولفون اختيار  
03  
املشاركني

حصلت نتائج اختبار اجلدوى على درجة من اجلدوى من خرباء الملوذ نيم  
جيد ج (و) ب (بهدم الكارت نهدجة) SB يتعلق باجلولب املادية 0.3 مع نهدة

جيد). كانت نتائج درجات ( B درج جدوى التصميم 3.0 مع نية  
ة

المشار إلي في اجلواب املادية بي 3.0 والتصميم 3.4 كان كالمها في الفئوة  
جيد). من هذه النتائج ، يمكن أن نستنتج أن وسائل الإعلام العربية ( B الب  
تعتمد على الزدرويدلحسني حزو نستحق باعتبارها واحدة من وسائل الإعلام  
حنو

نتائج البحث على أساس الخبرات التمهيدية و اللذين تم القيام بها 1) يمكن  
استخدام تطبيقات الوسائط القائمة على الزدرويدحسني فهم الطالب  
في الدروس حنو 4) نتائج تحليل الخبرات يبين خمتلف أن فئوة الخبرات  
البدي أكرب من الخبرات التمهيدية 03.33 و 33.00 بفارق  
المؤونة فئوة ذات ذيل 3.333 t 40.32. 0) تظهر نتائج اخبار  
<3.330 ، مما يبين أن وسائط تعلم اللغة العربية القائمة  
على الزدرويد يمكن أن حسن فهم طالب قسم اللغة العربية وألدب  
الكلمات الرئيسية : وسائل الإعلام ، حنو التعلم ، الزدرويد ، التطبيق

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 158 Th. 1987 dan Nomer 0543b/U/1987. Tanggal 10 September 1987.

### A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam transliterasi latin (bahasa Indonesia) dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	sa	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di Bawah)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
ش	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	„Ain	„	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

و	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	”	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

**B. Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap**

يتعقدي ditulis *muta’aqqidin*

عدة ditulis *‘iddah*

**C. Ta’Marbu’ah**

1. Bila dimatikan ditulis h

هبت ditulisa *hibah*

جسيت ditulis *jizyah*

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

2. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرايات الونباء ditulis *karāmah al-auliyā*”

3. Bila ta” marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dhammah ditulis t.

زكاة انظره      ditulis      zakātu fitri

#### D. Vokal Pendek

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
----- ◌َ	<b>Fathah</b>	<b>A</b>	<b>A</b>
-----◌ِ	<b>Kasrah</b>	<b>I</b>	<b>I</b>
-----◌ِ	<b>Dammah</b>	<b>U</b>	<b>U</b>

#### E. Vokal Panjang

Fathah + alif      ditulis      ā  
جاهليت      ditulis  
*jāhiliyyah*

Fathah + ya" mati      ditulis      ā  
يسعي      ditulis      yas'ā

Kasrah + ya" mati      ditulis      ī  
كريمي      ditulis      karim

Dammah + wawu mati      ditulis      ū  
نروض      ditulis      furūd

#### F. Vokal Rangkap

**Fathah + ya' mati**      ditulis      ai  
بيكي      ditulis  
bainakum

**Fathah + wawu mati**      ditulis      au



قول

ditulis

qaula

## G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata

### Dipisahkan dengan Apostrof

أَتَى

ditulis

*a'antum*

أَعَدَّتْ

ditulis

*u'iddat*

لَشَرَّتْ  
شَكَرْتِ

ditulis

*la'in syakartum*

## H. Kata Sandang Alif + Lam

### a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

الْقُرْآنِ

ditulis

*al-Qur'an*

الْقِيَامِ

ditulis

*al-Qiyās*

### b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf I (*el*)-nya

السَّمَاءِ

ditulis

*as-Samā'*

السَّمِصِّ

ditulis

*asy-Sams*

## I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذَوِي الْفُرُوضِ

ditulis

*ẓawil al-furūd*

أَهْلُ السُّنَنِ

ditulis

*ahl as-sunnah*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan limpahan rahmat-Nya yang luas sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplikasi Arruz untuk Penguasaan Nahwu di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Solawat serta salam kepada baginda nabi Muhammad SAW. Keluarag, sahabat dan umatnya hingga beraakhirnya kehidupan ini.

Penyusunan tesis ini tidak akan terwujud jika tidak mendapatkan bantuan baik yang bersifat moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak trimakasih yang terdalam kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifin, M.Ag, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Maksudin, M.A, selaku ketua prodi program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendidik dengan baik serta memberi arahan dan nasihat-nasihatnya yang meneduhkan.
3. Bapak Dr. Zainal Arifin A, M.Ag, selaku dosen pembimbing tesis yang dengan sabar membimbing penulisan tesis sehingga dapat terselesaikan.

4. Bapak Dr. H. Tulus Mustofa, Lc, MA selaku penguji tesis senantiasa memberikan masukan terhadap materi dalam aplikasi yang penulis buat
5. Ibu Dr. Hj. R. Umi Baroroh, M.Ag, selaku penguji tesis yang mengoreksi serta mengarahkan dalam penyempurnaan landasan teori terhadap aplikasi yang penulis buat
6. Segenap civitas akademik Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunsn Kalijaga Yogyakarta
7. Bapak Dr. H. Akhmad Patah, M.Ag selaku dekan Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Muhammad Fairul, S. Kom sabagai ahli devloper yang telah bekerja sama dengan peneliti untuk mengmbangkan penelitian yang peneliti buat
9. Bapak Musmulyadi, S. Hum sebagai ahli materi yang telah bekerjasama dengan peneliti.
10. Mahasiswa Fakultas Adab dan Ilmu Budaya atas kerjasamanya
11. Keluarga Sulaiman, bapak, ibu, adik-adikku yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan tidak pernah putusya doa yang diberikan agar peneliti selalu kuat menjalani proses.

12. Teman-teman Pascasarjana Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2018
13. Teman-teman tongkrongan dan kosan, Husain Annuri, Anggita, Pianos, Hilda, bang Yudi selama 2 tahun di Jogja diajak main sekaligus teman gibahan dan Togo, Rameng Angsreng Sahaman, Dagal Fathur teman makan bareng selama di Jogja.
14. Dan semua pihak yang ikut terlibat dalam penyusunan tesis ini, peneliti ucapkan banyak terimakasih (matur tampiasih) yang sedalam-dalamnya yang tidak dapat peneliti sebutkan semuanya.

Dalam penyusunan tesis ini peneliti menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan yang harus dibenahi dikemudian hari. Peneliti berharap, semoga secarik karya ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya sehingga dapat menjadi amal baik bagi peneliti.

Aamiin....

Yogyakarta, 17 November 2019

penulis

**Abrar Sulhadi**

**NIM.**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan .....	6
D. Spesifikasi ProdukPeneliti Produk .....	8
E. Manfaat Pengembangan .....	9
F. Kajian Pustaka .....	11
<b>BAB II:</b>	
A. Media Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Media. ....	16
2. Urgensi Media Pembelajaran .....	18

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	20
4. Kegunaan Media Pembelajaran. ....	22
5. Keriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran .....	23
B. Apikasi Android.....	25
1. Pengertian Android . ....	25
2. Sejarah Android .....	27
3. Versi Android.....	28
4. Android dalam Dunia Pendidikan .....	29
C. Aplikasi Arruz .....	30
1. Kamus Nahwu dan Şaraf . ....	31
2. Syair-Syair Populer .....	32
D. Ilmu Nahwu Sebagai Dasar Bahasa Arab..	33
1. Pengertian Nahwu.....	33
2. Metode Pembelajaran Nahwu.....	34
E. Sistematika kamus, fungsi dan macam- macamnya .....	37
1. Pengertian Kamus .....	37
2. Sistematika Kamus.....	38
3. Fungsi Kamus .....	39
4. Macam-Macam Kamus.....	40
F. Metode Penelitian . ....	45
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian . ....	45
2. Langkah-Langkah Penelitian .....	46

### **BAB III:**

A. Fakulas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kaijaga Yogyakarta.....	60
B. Program Studi Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga .....	63

### **BAB IV:**

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Penguasaan Nahwu. ....	83
1. Pengembangan media pembelajaran .	83

2. Implementasi Aplikasi.....	92
B. Keayakan Produk Media Pembelajaran Bahsa Arab Berbasis Android untuk Penguasaan Nahwu.....	96
1. Penyajian Data dan Analisis .	96
2. Revisi Produk Media .	103
C. Respon Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.....	105
D. Dampak Penggunaan Media Aplikasi Android untuk Penguasaan Nahwu .....	120
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran.....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>136</b>



## DAFTAR TABEL

- Table 3.1** Daftar dosen prodi BSA, 46.
- Tabel 3.2** Sarana, 48.
- Tabel 3.3** Prasarana, 49.
- Tabel 3.4** Sarpas Laboratorium, 50.
- Table 4.1** Matrik Pelaksana Penelitian dan Pengembangan “Media Pembelajaran Bahasa Arab *Nahwu* Berbasis *Android*”, 58.
- Tabel. 4.2** Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Materi, 63.
- Tabel 4.2** Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Materi, 65.
- Tabel 4.3** Data Hasil Penilaian Ahli IT pada Aspek Desain, 66.
- Tabel 4.4** Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli IT pada Aspek Desain, 67.
- Tabel. 4.5** Rerata Skor Tanggapan Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 73
- Tabel.4.6** Rerata Skor Tanggapan Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sasatra Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Aspek Materi, 79.
- Table. 4.7** Jadwal Eksperimen, 82.
- Table 4.8** Uji Normalitas, 83
- Tabel.4.9** Homogenitas *Pretest* dan *Postest*, 85.



**Tabel. 4. 10 Hasil Uji-t, 85.**

**Tabel. 4. 11 . Kolerasi Signifikasi *Pretest Posttest*, 86.**

**Tabel. 4. 12 Paired Samples Test, 86**



## DAFTAR GAMBAR

**Gambar. 4.1 Home Screen, 59.**

**Gambar. 4.2 Menu Browse, 60.**

**Gambar. 4.3 Tampilan Deskripsi, 61.**

**Gambar. 4. 4 Menu Bookmark, 61.**



## DAFTAR DIAGRAM

**Diagram 3.1 Penilaian Ahli Materi Aspek Materi, 64.**

**Diagram 4.2 Penilaian Ahli IT Aspek Desain, 67.**

**Diagram.4.4 Diagram Penilaian Responden Aspek Desain, 75**

**Diagram. 4.3 Penilaian Responden Aspek Materi, 80.**

**Diagram.4.5 Histogram *Pretest*, 84.**

**Diagram.4.7 Histogram *Posttest*, 84.**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Ungkapan bijak mengatakan "gambar bernilai seribu kata", dengan memperlihatkan gambar. Penjelasan guru secara verbal yang bersifat abstrak dapat mudah dipahami oleh murid dan murid akan memperkaya pengetahuannya dengan kehadiran media tersebut.<sup>1</sup>

Bahasa merupakan usaha yang tidaklah mudah untuk digeluti terkadang sangat membosankan untuk menghafal beberapa qaidah dalam bahasa itu sendiri, bahkan kadangkala membuat orang frustrasi karena membutuhkan waktu bertahun-tahun. Hal ini disebabkan karena belajar bahasa merupakan upaya untuk membangun konsep baru dalam diri seseorang. Konsep baru itu kadang berbeda sama sekali dengan konsep bahasa ibu, baik dari segi fonologi, morfologi, semantic dan sintaksisnya bisa jadi memiliki kemiripan dengan bahasa ibunya<sup>2</sup>

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah

---

<sup>1</sup> Abdul Wahab Rosyid, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang press 2009, h (kata pengantar)

<sup>2</sup> Ibid.118

mempengaruhi berbagai bidang kehidupan bahkan merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat.<sup>3</sup> pada masa sekarang ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan penting, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, geografi, agama, dan juga berbagai bidang lainnya.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah cara belajar murid, memperoleh berbagai informasi serta dalam menafsirkan informasi. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi.

Menurut Siti Musyaroh dan Mega Fajariati (2017) perkembangan system operasi *android* mulai dari *gadget*, *tablet PC*, *smartphone* dan aplikasi lain yang memiliki system operasi *android* lainnya. Tentunya dapat mendukung peserta didik memiliki dan menggunakan *android* dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *smartphone* sendiri telah populer di dunia dan tidak ketinggalan dengan Indonesia. Dengan

---

<sup>3</sup> Purwo Wilayadi PLS UM, Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Academia*

adanya *smartphone* dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan banyak memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Namun, belakangan ini *smartphone* hanya digunakan untuk sosial media saja dan hanya sebagian kecil yang memanfaatkan untuk keperluan belajar.<sup>4</sup>

Pengguna *handphone* saat ini pada kalangan pelajar sudah sangat berkembang pesat, hampir semua pelajar telah menggunakan *handphone*. Seperti *survey* yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi, dari 56 responden hanya 1 responden yang menyatakan tidak memiliki *smartphone* atau tablet. Dan dari ke 55 tersebut, 45 murid menggunakan *handphone* yang berbasis *Android*.<sup>5</sup> Fenomena ini juga terjadi pada mahasiswa jurusan Sastra Arab<sup>5</sup>, kebanyakan para murid menggunakan *handphone* genggamnya nya untuk membuka aplikasi Facebook, Instagram, Twitter dan Game Online.

*Arruz* adalah media yang akan penulis ciptakan dan kembangkan digunakan untuk menegmbangkan pembelajaran Bahasa Arab, *Arruz* itu sendiri berasal

---

<sup>4</sup> Musyaroh, Mega. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Android Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Biologi". *Jurnal UNES*. Vol 6, Nomor 2 Desember 2017.

<sup>5</sup> <http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/> diakses pada 1 Desember 2018

dari bahasa Arab “*ruzzun*” yang berarti nasi, maksudnya adalah jika orang mengkonsumsi nasi tentu akan menimbulkan efek kenyang, begitupun dengan penggunaan aplikasi *Arruz*. Orang akan merasa memiliki banyak tambahan ilmu pengetahuan di bidang pelajaran Bahasa Arab khususnya ilmu *nahwu*.

*Arruz* ini merupakan sebuah software yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab yang memiliki beberapa fitur-fitur yaitu berupa permainan dengan mengandalkan bank soal dari tingkat pemula sampai dengan expert, fitur lainnya adalah dilengkapi dengan kamus *nahwu* dan *sharaf* yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa mencari kosakata sulit dari penegrtian istilah-istilah kaidah, itu semua disajikan dalam satu aplikasi yang bernama *Arruz*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti dan banyak peserta didik yang kesulitan dalam memahami pelajaran ilmu *nahwu* khususnya dalam mengidentifikasi *qaidah*. Kesulitan mahasiswa disebabkan oleh kejenuhan mahasiswa ketika belajar *nahwu* karena kemampuan mahasiswa yang masih sulit memahami teks ataupun kaidah *nahwu* dan *sharaf*.

Pembelajaran *nahwu* di jurusan Sastra Arab masih menggunakan media tulis beserta buku panduan bahan ajar *nahwu* , sehingga mahasiswa sangat

kesulitan dalam memahami pembelajaran *nahwu* itu sendiri. Di samping itu mahasiswa diharuskan menghafal qaidah yang terdapat dalam buku panduan tersebut supaya dapat mengetahui hukum sebuah kalimat dalam teks Arab.

Untuk itulah penulis mencoba membuat suatu media yang dapat menarik antusiasme mahasiswa. Dalam hal ini penulis memilih membuat perangkat lunak yaitu aplikasi *Arruz*. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *handphone* yang semakin canggih sehingga memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi visual, selain itu *handphone* sudah tidak asing lagi bagi para mahasiswa, semua mahasiswa sudah memilikinya dan membawanya di kampus dengan demikian mengapa tidak untuk dimanfaatkan.

Penulis berharap pembuatan media pembelajaran berbasis *android* dengan penerapan aplikasi *Arruz* ini menjadi suatu alternatif media pembelajaran yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang dialami mahasiswa dalam mempelajari *nahwu* terutama dalam mengidentfkasi suatu kedudukan hukum yang terdapat dalam kalimat Arab sehingga dengan mudah menentukan huruf yang terkandung beserta makna yang akurat dalam menterjemah pada setiap kalimat. Dalam



hal ini peneliti mengangkat judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplikasi Arruz untuk Penguasaan Kamus Nahwu di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media aplikasi *Arruz* khususnya pada pelajaran *nahwu*?
2. Bagaimana prosedur penerapan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis *android* dengan aplikasi *Arruz* pada mata pelajaran *nahwu* di jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga?
3. Bagaimana peningkatan hasil media Pembelajaran Berbasis *android* menggunakan aplikasi *Arruz* terhadap hasil belajar *nahwu* di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Arruz* pada mata pelajaran *nahwu*

2. Untuk mengetahui kelayakan produk media Pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Arruz* terhadap hasil belajar *nahwu* di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *nahwu* dengan menggunakan aplikasi *Arruz* yang basisnya merupakan *android* di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga

Adapun kegunaan dari penelitian ini baik secara teoritik alademik maupun praktis adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritik Akademik
  1. Media pembelajaran ini dapat menjadi sumbangsih dalam pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang Bahasa Arab dalam materi *nahwu*
  2. Sebagai batu sandungan penulis untuk dapat mengembangkan lebih jauh aplikasi *Arruz* bertemakan bahasa Arab.
  3. Sebagai media pembuktian apakah aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab

4. Dapat memudahkan dalam membantu proses belajar Bahasa Arab dimanapun dan kapanpun aplikasi akan digunakan.
- b. Secara Teoritis
1. Bagi pendidik dan praktisi ini dapat digunakan sebagai rujukan inovasi perkembangan media pembelajaran dalam bidang pembelajaran Bahasa Arab.
  2. Sebagai masukan bagi penyusun dan pengembangan pembelajaran yang relevan dan fleksibel dengan tuntutan zaman dan dapat berorientasi masa depan

#### **D. Spesifikasi Produk Penelitian**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk *android* dalam pembelajaran bahasa Arab berupa materi *nahwu*. Adapun spesifikasinya adalah:

1. Aplikasi ini mempunyai nama *arruz* yang dapat diunduh secara gratis di play store
2. Pengunduhan bisa melalui segala handphone di google play store tanpa harus registrasi

3. Aplikasi yang telah diunduh dapat digunakan kapanpun tanpa harus online terlebih dahulu atau bisa disebut program offline.
4. Materi yang terdapat diaplikasi adalah 100 soal kuis seputar *nahwu*, selain itu dilengkapi dengan kamus *nahwu* dan nama tokoh-tokoh ahli bahasa dan aliran atau mazhab kaidah *nahwu*
5. Kamus *nahwu* ini disusun sesuai kaidah yang ada pada pelajaran *nahwu*, jadi pengguna hanya mengetikkan nama qaidahnya otomatis materinya akan tersaji di layar beranda

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ilmu *nahwu* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

- a Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman terhadap kaidah *naḥwu* sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya di tengah– tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih.
  - b Mahasiswa dapat belajar secara mandiri di rumah atau dikos dengan bantuan *smartphone*
  - c Mahasiswa dapat dengan mudah mengingat pelajaran.
2. Bagi tenaga pendidik
- a Media ini memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing murid dalam membangun pengetahuan serta pemahaman murid.
  - b Sebagai khazanah media pembelajaran yang digunakan demi upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran sesuai amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yakni pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan anak bangsa.
  - c Sebagai alternatif pembelajaran ilmu *naḥwu* yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi

pembelajaran menggunakan multimedia diantaranya dengan menggunakan *smartphone*

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan meningkatkan efektifitas pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui pendekatan kontekstual sebagai bekal untuk pembelajaran Bahasa Arab khususnya *nahwu* di sekolah maupun di tempat lainya.

## **F. Kajian Pustaka**

Berdasarkan penelusuran yang telah penulis lakukan terhadap penelitian-penelitian yang sudah ada, penulis belum menemukan adanya penelitian yang secara khusus berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Namun demikian, setidaknya ada beberapa penelitian maupun tulisan yang secara umum berkaitan dengan penelitian yang akan penulis paparkan, antara lain sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi, Mahmuddin Yunus dalam Jurnal FMIPA UM mencoba melakukan penelitian dengan tema *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Murid Sma Kelas X*. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan aplikasi *Android* sebagai media pembelajaran matematika SMA pada materi dimensi tiga untuk murid SMA kelas X. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Hasil pengembangan berupa aplikasi *Android* yang memuat materi jarak dalam ruang dimensi tiga. Aplikasi yang dikembangkan memuat enam menu utama, yaitu kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan tentang aplikasi<sup>6</sup>

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi penulis yang berkaitan dengan penyusunan *software* pembelajaran adalah Tesis yang ditulis oleh Kenyo Mitrajati, S.S, Mahasiswi Program Pascasarjana

---

<sup>6</sup> Rohmi Julia Purbasari dkk, *Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X*, jurnal FMIPA (Malang, Universitas Negeri Malang)

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2014, dengan judul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Bahasa Arab Berbasis Android*”. Jenis penelitian tesis ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Tesis ini memaparkan bagaimana menyusun sebuah aplikasi yang berbasis *Android* untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Qawā'id*. Dengan bekal bahasa pemrograman Java didukung aplikasi *android* Development Tool (ADT) dibuatlah aplikasi tersebut yang ternyata mampu menarik perhatian santri Daarus Shalihat untuk belajar *Qawā'id*.<sup>7</sup>

Ketiga, penelitian pengembangan buku pelajaran berbasis *android* yang berjudul, “*Pengembangan Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah kedalam Bentuk Aplikasi Android*”. Oleh Muhammad Arif, S.Pd.I. dalam penelitian ini dihasilkan produk buku bahasa Arab kedalam bentuk aplikasi *android*. Yang membedakan dengan penelitian ini dengan penulis keduanya menggunakan aplikasi *android* dalam penggunaannya, tesis ini mengembangkan buku pelajaran ke dalam bentuk aplikasi *android* untuk madrasah tsanawiyah sedangkan dalam tema penulis

---

<sup>7</sup> Kenyo Mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Bahasa Arab Berbasis Android*, (yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014)



mengembangkan materi *naḥwu* disertai evaluasi dan kamus *naḥwu* untuk tingkat perguruan tinggi jurusan Sastra Arab.<sup>8</sup>

Keempat, penelitian pengembangan media berbasis android, “*pengembangan media pembelajaran ṣaraf bahasa arab berbasis android*”. Yang dilakukan oleh Noer Azizah, S.Pd.I. mahasisiwi program Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tesis ini membahas tentang pengembangan Sharaf saja menggunakan *android* sedangkan yang penulis teliti lebih ke pengembangan materi *naḥwu* pada pembelajara Bahasa Arab. Memang di dalam aplikasi *Arruz* yang penulis gunakan ada terdapat sedikit membahas *ṣaraf* berupa kaidah yang terdapat pada sub aplikasi yang berada di kamus *naḥwu* dan *ṣaraf* dan tentu materi yang dibawakan tidak sama.<sup>9</sup>

Penelitian yang penulis temukan memang banyak membahas tentang pengembangan *software* aplikasi untuk media pembelajaran, namun penulis belum menemukan tentang penyusunan aplikasi

---

<sup>8</sup> Muhammad Arif, *Pengembangan Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanwiyah Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android*, tesis megister pendidikan islam, (yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2017)

<sup>9</sup> Noer Azizah, *pengembangan media pembelajaran ṣaraf bahasa arab berbasis android. Tesis megister pendidikan islam*, (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2018)

pembelajaran berbasis *android* untuk mata pelajaran  
Bahasa Arab khususnya ilmu *naḥwu*.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang media pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan aplikasi *Arruz* untuk penguasaan *nahwu* maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian pengembangan (*research and devloment*) model Brog and Gall yang media ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu: 1) melihat potensi masalah 2). Melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, studi literature, analisis karakteristik mahasiswa 3) menyusun produk awal, 4) mengevaluasi produk berdasarkan masukan ahli, 5) melakukan uji coba lapangan. Pengembangan media pembelajaran *nahwu* menggunakan aplikasi *Arruz* merupakan aplikasi yang berupa kamus digital yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari kata yang dicari dengan efisensi waktu yang hemat, tampilan awal dari aplikasi yang dibuat merupaka baiground serta logo *Arruz* dan papan ketik untuk mencari kata yang diinginkan, screen kedua berupa tampilan hasil dari mesin pencari kata, serta penjelasannya dan contoh

yang lengkap dalam setiap penggunaan kata dalam kaidah bahasa Arab

2. Produk ini terbukti layak dengan dasar validasi oleh 2 ahli dibidangnya yaitu ahli *deployer* dan ahli materi serta 30 respon mahasiswa. Adapun responden 30 respon mahasiswa terhadap kualitas media yang dikembangkan terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek disain dan aspek materi. Untuk aspek disain diketahui bahwa respon mahasiswa dengan total skor 4,3 atau dengan katagori baik. Sedangkan untuk aspek materi total rerata skor 4,2 dengan katagori baik.
3. Penelitian *nahwu* dengan aplikasi *android* menunjukkan data uji coba dengan *pretest* dan *prosttes* kepada 30 mahasiswa Jurusan Sastra Arab Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar penggunaan media aplikasi *Arruz* dalam penerapan ilmu *nahwu* dengan hasil sig.(2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,005, maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari sebelum penggunaan media aplikasi dengan diketahui rata-rata sebelum penggunaan media aplikasi bahasa Arab berbasis *android* dengan menggunakan aplikasi *Arruz* sebesar 60,33 dan setelah penggunaan media aplikasi

bahasa Arab berbasis *android* dengan aplikasi *Arruz* sebesar 84.00

Dengan demikian pembelajaran bahasa Arab ilmu *nahwu* yang berjudul *Arruz* direspon dengan positif oleh masiswa Jurusan Sastra Arab dan validator ahli serta dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kaidah ilmu *nahwu* mahasiswa sehingga media ini layak dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab

## **B. Saran**

Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *android* dengan Menggunakan Aplikasi *Arruz* Untuk Penguasaan *nahwu*, tentunya masih banyak memiliki kelemahan dan kekurangan, karena setiap teori dan penemuan baru tidak luput dari celah cacat. Untuk itu sumbangsih kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penelitian ini sangat peneliti harapkan. Dari itu masih banyak hal-hal dari aspek pembelajaran kaidah bahasa Arab yang semstinya dapat dikembangkan menjadi aplikasi agar pendidikan dan tehnologi yang berkembang dapat seimbang dengan keadaan zaman. Untuk itu bagi peneliti sendiri mengharapkan penelitian ini dpat dijadikan batu loncatan dan refrensi dalam penelitian-peneltain yang akan datang tentnunya yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahab Rosyid, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,  
UIN Malang press 2009

Purwo Wilayadi PLS UM, Pemanfaatan Perkembangan  
Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk  
Kemajuan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Academia*

Musyaroh, Mega. “*Pengembangan Media Pembelajaran  
Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi  
Android Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata  
Pelajaran Biologi*”. *Jurnal Vol 6, Nomor 2 Desember  
2017*

[http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-  
media-2015](http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015)

Rohmi Julia Purbasari dkk, *Pengembangan Aplikasi Android  
Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada  
Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X*,  
*jurnal FMIPA Malang*, Universitas Negeri Malang

- Kenyo mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qawa" id Bahasa Arab Berbasis Android*, Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014
- Muhammad Arif, *Pengembangan Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanwiyah ke dalam Bentuk Aplikasi Android*, Tesis Megister Pendidikan Islam, Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2017
- Noer Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*. Tesis megister Pendidikan Islam, Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2018
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* Jakarta: Rajawali, 1984
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012.

Sudjana dan Rifa'i. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru

Algensindo, cet 7, 2007

Amri Sulaiman, *Media Audio Visual*, Jakarta: PT Gramedia.

Khailulah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta:

Aswaja Pressindo.

Cecp Kstandi, Bambang, Sujipto, *Media Pembelajaran*

*Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia: 2011

Marisa *.Komputer dan Media Pembelajaran*, Tangerang

Universitas Terbuka

Nana Sudjana, Ahmad Rifa'i, *Media Pembelajaran* Bandung:

Sinar Baru Algenosida, cet. 7, 2007

Arif Akbarul Huda, *live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan*

*Sendiri*, CV Andi Offset penerbit Andi, Yogyakarta,

2013

Ciu Bung Seng, *Android: Dasar Pengoperasian, Optimasi*

*sampai Modifikasi*, Jakarta: Jasakom, 2011

Wahana Computer, *Step by Step Menjadi Programmer*

*Android*, Waahan Computer. Semarang, 2013



Stephanus Hermawan S, *Mudah Membuat Aplikasi Android*,

C.V. Andi Offset, Yogyakarta, 2019

Imil Badi' Ya'kub, *Maaajim Al-lugawyah Al-,,Arabiyah*,

Bairut: Darul Ilmi Lil'alayin, 1985

Arif Akbarul Huda, *live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan*

*Sendiri*, CV Andi Offset penerbit Andi, Yogyakarta,

2013

Muhammad Ali Al-Sultani, *At-Tazkirah fi Al-Ma''ajim Al-*

*,,Arabiyah Ma''ajim Al-Nasyatuha wa Tathawwuraha*,

Damaskus: Dar Al-Isham, 2001

Moh. Matsana HS, *Kajian Semantic Arab Klasisk dan*

*Kontemporer*, Jakarta: Kencana, 2016

Sayyid Ahmad Al-Hasyimi, *Al-Qawa''id Al-Asasiyah li Al-*

*lugh Al-Arabiyah* Bairut;Lebanon,tt

Hifni Bik, dkk, *Qawa''id Al-Lughah Al-Arabiyah* Semarang;

Maktabah 'Alawiyyah

Abdul 'Alim Ibrahim, *Al-Muajjah Al-Fanni li Mudarris Al-Lughah Al-Arabiyah* (kairo; Dar al-Ma'arif,tt),

Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung,:Alfabeta 2008.

Sutrisno Hadi. *Metode Penelitian Jilid I* Yogyakarta: Andi Offset, 1993

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D), Bandung: Alfabeta, 2012, cet. Ket-15.

Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta, Rajawali Pers, 2010.

Iqbal Hasaan, *Analisi Data Penelitian dengan Statistik*, Jakarta: PT Bani Aksara, 2004

Anas Sudjono, *Pengantar Statistic Pendidikan*, Jakarta: PT

Raja Grafindo Persada, 2003

Dokumen SK Menteri Agama nomor 43 tanggal 9 Agustus

1960

website. Adab.uin-suka.ac.id..

Muhammad Ali Al-Sultani, *At-Tazkirah fi Al-Maajim Al-*

*„Arabiyah Ma’ajim Al-Nasyatuha wa Tathawwuraha.*

Damaskus: Dar Al-Isham, 2001.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



1. AHHAS Motor Cakranegara sebagai salles 2014
  2. Lesehan 99 sebagai pramusaji 2014
  3. Kedai IQ sebagai Pramusaji 2018
  4. PT. Kontak Perkas sebagai konsultan 2018
  5. Owner Besile Hidroponik (2017-sekarang)
  6. Owner kripik Om Dagul (2017-sekarang)
  7. Lokal Media Training sebagai CS (2019-sekarang)
  8. Jogja Media Training sebagai CS (2019-sekarang)
  9. Diorama Training sebagai CS (2019-sekarang)
- D. Pengalaman Organisasi
1. Eksekutor utama Coin Foundation (2017)
  2. Ketua Remaja desa Merembu (2012-2017)
  3. Sekertaris II BKPRMI wilayah LOBAR (2016-2017)
  4. PMII (2013-seumur hidup)

