

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DENGAN *SMART APPS CREATOR*
DALAM PEMBELAJARAN *AL-QIRĀ'AH* DI IAIN PEKALONGAN**



Oleh:

Aprilia

NIM: 19204020029

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

YOGYAKARTA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilia

NIM : 19204020029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 6 Desember 2021

Yang menyatakan,



Aprilia

NIM: 19204020029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilia

NIM : 19204020029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini bebas plagiasi, jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai keputusan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 6 Desember 2021

Yang menyatakan,



Aprilia

NIM: 19204020029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilia

NIM : 19204020029

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa saya menyerahkan pasfoto menggunakan jilbab untuk kelengkapan pembuatan ijazah S2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan hal tersebut akan menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya dan saya tidak akan menuntut pihak lain. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 6 Desember 2021

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Aprilia

NIM: 19204020029



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

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3334/Un.02/DT/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DENGAN SMART APPS CREATOR DALAM PEMBELAJARAN AL-QIRAH DI IAIN PEKALONGAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : APRILIA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 19204020029
Telah diujikan pada : Kamis, 23 Desember 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 61cbf6f4e417e

Ketua Sidang

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

SIGNED



Valid ID: 61c56523df861

Penguji I

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag

SIGNED



Valid ID: 61cc60e9312f8

Penguji II

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

SIGNED



Valid ID: 61ed058181e05

Yogyakarta, 23 Desember 2021

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DENGAN SMART
APPS CREATOR DALAM PEMBELAJARAN AL-QIRA'AH DI IAIN
PEKALONGAN

Nama : Aprilia
NIM : 19204020029
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

()

Penguji I : Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.

()

Penguji II : Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 23 Desember 2021

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 91,33/A-

IPK : 3,85

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DENGAN *SMART APPS CREATOR*
DALAM PEMBELAJARAN *AL-QIRĀ'AH* DI IAIN PEKALONGAN**

Yang ditulis oleh :

Nama : Aprilia, S.Pd.
NIM : 19204020029
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 14 Desember 2021

Pembimbing,



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I.

NIP: 19820315 201101 1 011

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. 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 (dengan titik di atas)
ج	Jīm	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	Kh	ka dan ha
د	Dāl	d	De
ذ	Ẓāl	ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Rā'	r	er
ز	Zāi	z	zet
س	Sīn	s	es
ش	Syīn	sy	es dan ye
ص	Ṣād	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍād	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭā	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓā	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)

غ	Gain	g	ge
ف	Fā	f	ef
ق	Qāf	q	ki
ك	Kāf	k	ka
ل	Lām	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Hā'	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Yā'	y	ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدّة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. *Tā' Marbūṭah*

Semua *tā' marbūṭah* ditulis dengan *h*, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti *salat*, *zakat*, dan sebagainya kecuali dikehendaki aslinya.

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
علّة	Ditulis	<i>'illah</i>
كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karāmah al-auliya'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

اَ	Fathah	Ditulis	<i>a</i>
اِ	Kasrah	Ditulis	<i>i</i>
اُ	Ḍammah	Ditulis	<i>u</i>
فَعَلَ	Fathah	Ditulis	<i>Fa'ala</i>
ذَكَرَ	Kasrah	Ditulis	<i>ẓukira</i>
يَهْذُبُ	Ḍammah	Ditulis	<i>yaẓhabu</i>

E. Vokal Panjang

Fathah + alif جَاهِلِيَّة	Ditulis	<i>Ā</i> <i>jāhiliyyah</i>
Fathah + yā' mati تَنْسِي	Ditulis	<i>Ā</i> <i>tansā</i>
Kasrah + yā' mati كَرِيم	Ditulis	<i>ī</i> <i>karīm</i>
Ḍammah + wawu mati فُرُوض	Ditulis	<i>ū</i> <i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah + yā' mati (بَيْنَكُمْ)	Ditulis	<i>Ai (bainakum)</i>
Fathah + wawu mati (قَوْل)	Ditulis	<i>Au (qaul)</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>a'antum</i>
أَعَدَّتْ	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لَنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

H. Kata sandang alif + lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyyah maka ditulis dengan menggunakan huruf awal “al”.

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah maka ditulis sesuai dengan huruf pertama Syamsiyyah tersebut.

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Żawi al-furuḍ</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

Bapak, Ibu, dan Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



MOTTO

مَنْ عَرَفَ بُعْدَ السَّفَرِ اسْتَعَدَّ

“Barangsiapa yang tahu jauhnya perjalanan, Ia akan bersiap-siap”.¹



¹ *Al-Maḥfūzāt*, (ttp.: *Ma'hād Dār As-Salām Gontor Al-ḥadīs At-Tarbiyyah Al-Islāmiyyah*, 2006), hlm. 9.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم. الحمد لله رب العالمين. الصَّلَاة وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas limpahan rahmat, nikmat, hidayah, kekuatan dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini sebagaimana yang diharapkan. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna.

Penulisan tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia dengan *Smart Apps Creator* dalam Pembelajaran *Al-Qirā’ah* di IAIN Pekalongan” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelas Magister Pendidikan (M.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam proses penyusunan tesis ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I., selaku Ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Bahasa Arab, Dosen Penasihat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Tesis, yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dengan

penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.

4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Magister (S2) Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Hafidh 'Aziz. S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Validator Ahli Media yang telah memberikan penilaian, catatan, dan saran untuk perbaikan Aplikasi multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
6. Bapak Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.S.I., dan Ibu Dr. Hj. R. Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag., selaku Validator Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, catatan, dan saran untuk perbaikan materi pada Aplikasi multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
7. Bapak Dr. H. Ali Burhan, M.A., selaku Ketua Jurusan PBA sekaligus Dosen Pengampu Mata Kuliah *Al-Qirā'ah* di IAIN Pekalongan, yang telah memberikan ruang, dukungan dan penilaian terhadap Aplikasi multimedia pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
8. Kedua orangtuaku, Bapak H. Akhmad Khoiri dan Ibu Hj. Khusniyati yang selalu memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam setiap langkah penulis. Semoga menjadi pemberat amal baik kalian di akhirat kelak.
9. Saudari-saudariku, Arifah, Ana Afidah, Aghniyah, Auliyah dan Atana Sa'adah yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan Studi S2.
10. Mahasiswa Mata Kuliah *Al-Qirā'ah* di IAIN Pekalongan yang telah meluangkan waktu untuk membantu pengumpulan data dalam penelitian ini.

11. Teman-teman seperjuangan kelas A1 Program Magister Pendidikan Bahasa Arab, Rizky MSG, Hurin, Nopi, Hafidza dan semua pihak yang berjasa dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat dalam bidang keilmuan, khususnya Pendidikan Bahasa Arab.

Yogyakarta, 6 Desember 2021

Penulis,

Aprilia

NIM: 19204020029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Aprilia, “Pengembangan Multimedia dengan *Smart Apps Creator* dalam Pembelajaran *Al-Qirā’ah* di IAIN Pekalongan”. *Tesis*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021.

Pembelajaran daring di IAIN Pekalongan menghadapi berbagai hambatan seperti gangguan sinyal dan peningkatan kebutuhan kuota internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi multimedia dengan *Smart Apps Creator* dalam Pembelajaran *Al-Qirā’ah*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan Model Pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan *Smart Apps Creator* terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) *Analysis*; identifikasi masalah, 2) *Design*; materi dan tujuan pembelajaran, *flowchart* dan prototipe, 3) *Development*; membuat dan memvalidasi Aplikasi, 4) *Implementation*; mempersiapkan pendidik dan peserta didik, 5) *Evaluation*; menilai kualitas Aplikasi. Hasil penilaian Aplikasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan membaca mahasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan *Smart Apps Creator* dengan nilai $p = 0,000$. Penilaian mahasiswa memperoleh rerata 81,48% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan *Smart Apps Creator* sangat layak digunakan.

Kata kunci: Keterampilan Membaca, Multimedia Pembelajaran, *Smart Apps Creator*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

الملخص

أبريليا، "تطوير وسائل التعليم على سمارت أبس كريياتور بتعليم القراءة بالجامعة بكالونجان الإسلامية الحكومية"، البحث العلمي، يوكياكارتا: كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكارتا، ٢٠٢١.

يواجه تعلم عبر الإنترنت بالجامعة بكالونجان الإسلامية الحكومية مشكلات مثل اضطراب الإنترنت وارتفاع حاجة بسعر الإنترنت. يهدف هذا البحث لتطوير تطبيق وسائل تعليم القراءة على سمارت أبس كريياتور.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير، باستخدام نموذج *ADDIE* يتكون من خمس مراحل، منها: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. أما الطريقة لجمع البيانات لهذا البحث منها: المقابلة، والملاحظة، والوثائق، والاستبيانات، والإختبار.

أما نتائج البحث منها: تطوير تطبيق وسائل تعليم القراءة على سمارت أبس كريياتور تتكون من خمس مراحل منها: (١) التحليل؛ تحقيق المشكلات. (٢) التصميم؛ مواد وأهداف التعليم، وفلوجرات، وفرتوتيب. (٣) التطوير؛ تصنيع وتصحيح التطبيق. (٤) التطبيق؛ استعداد المحاصر والطلاب. (٥) التقييم؛ تقويم كيفية التطبيق. نتيجة التقييم تدل على الفرق في مهارات القراءة لدى الطلاب بين قبل وبعد استخدام تطبيق وسائل تعليم القراءة على سمارت أبس كريياتور هو $p=0,000$. تقويم الطلاب لتطبيق وسائل تعليم القراءة على سمارت أبس كريياتور هو ٨١,٤٨ % ببطقة "جيد جدا". وبذلك، فإن استخدام تطبيق وسائل تعليم القراءة على سمارت أبس كريياتور جدية جدا.

الكلمات المفتاحية : مهارة القراءة، وسائل التعليم، سمارت أبس كريياتور.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
PERSEMBAHAN.....	xii
MOTTO	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
ABSTRAK	xvii
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Metode Penelitian.....	8
F. Hipotesis Penelitian.....	23
 BAB II LANDASAN TEORI	 24
A. Media Pembelajaran	24
1. Pengertian Media Pembelajaran	24
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	25
3. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	27
4. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	29
5. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	29
B. Program Multimedia dalam Pembelajaran	31
1. Makna Program Multimedia.....	31
2. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia	32
3. Prinsip Pengembangan Program Multimedia	33
C. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	36
1. Pengertian Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	36
2. Karakteristik Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	37
3. Rekayasa Perangkat Lunak (<i>Software Engineering</i>).....	37
4. <i>Smart Apps Creator</i>	38
D. Keterampilan Membaca (<i>Mahārah Al-Qirā'ah</i>)	40
1. Pengertian Keterampilan Membaca.....	40
2. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Membaca.....	41

3. Jenis-Jenis Keterampilan Membaca	42
4. Model-Model Latihan Keterampilan Membaca	45
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	47
A. Gambaran Umum Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Pekalongan ...	47
B. Visi, Misi dan Tujuan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab	48
C. Dosen dan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa arab	49
D. Mata Kuliah Jurusan Pendidikan Bahasa Arab	51
E. Fasilitas Jurusan Pendidikan Bahasa Arab	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Analisis (<i>Analysis</i>).....	58
B. Desain (<i>Design</i>).....	62
C. Pengembangan (<i>Development</i>).....	91
D. Implementasi (<i>Implementation</i>)	110
E. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	111
BAB V PENUTUP.....	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i> Aplikasi	12
Tabel 1.2 Prosedur Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	14
Tabel 1.3 Kriteria Indeks Reliabilitas	21
Tabel 3.1 Daftar Nama Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Arab	50
Tabel 3.2 Daftar Nama Mahasiswa Mata Kuliah <i>Al-Qirā'ah</i>	50
Tabel 3.3 Daftar Mata Kuliah Kompetensi Utama	52
Tabel 3.4 Daftar Mata Kuliah Kompetensi Pendukung	53
Tabel 3.5 Daftar Mata Kuliah Pilihan	53
Tabel 3.6 Daftar Kode Mata Kuliah per Komponen	54
Tabel 3.7 Daftar Distribusi Mata Kuliah per Semester	54
Tabel 3.8 Daftar Mata Kuliah Pra Syarat dan Ko Syarat	56
Tabel 4.1 Kategori Kepuasan dan Kebutuhan	61
Tabel 4.2 Hasil Analisis Pertanyaan ke-1	67
Tabel 4.3 Hasil Analisis Pertanyaan ke-2	67
Tabel 4.4 Hasil Analisis Pertanyaan ke-3	68
Tabel 4.5 Hasil Analisis Pertanyaan ke-4	69
Tabel 4.6 Hasil Analisis Pertanyaan ke-5	69
Tabel 4.7 Hasil Analisis Pertanyaan ke-6	70
Tabel 4.8 Hasil Analisis Pertanyaan ke-7	70
Tabel 4.9 Hasil Analisis Pertanyaan ke-8	71
Tabel 4.10 Hasil Analisis Pertanyaan ke-9	71
Tabel 4.11 Hasil Analisis Pertanyaan ke-10	72
Tabel 4.12 Hasil Analisis Pertanyaan ke-11	72
Tabel 4.13 Hasil Analisis Pertanyaan ke-12	73
Tabel 4.14 Hasil Analisis Pertanyaan ke-13	73
Tabel 4.15 Hasil Analisis Pertanyaan ke-14	74
Tabel 4.16 Hasil Analisis Pertanyaan ke-15	74
Tabel 4.17 Hasil Analisis Pertanyaan ke-16	75
Tabel 4.18 Hasil Analisis Pertanyaan ke-17	75
Tabel 4.19 Hasil Analisis Pertanyaan ke-18	76
Tabel 4.20 Hasil Analisis Pertanyaan ke-19	76
Tabel 4.21 Hasil Analisis Pertanyaan ke-20	77
Tabel 4.22 Hasil Analisis Pertanyaan ke-21	77
Tabel 4.23 Hasil Analisis Pertanyaan ke-22	78
Tabel 4.24 Hasil Analisis Pertanyaan ke-23	78
Tabel 4.25 Hasil Analisis Pertanyaan ke-24	79
Tabel 4.26 Hasil Analisis Pertanyaan ke-25	79
Tabel 4.27 Kategori Penilaian Prototipe Aplikasi	92
Tabel 4.28 Hasil Angket Validasi Ahli Media	92
Tabel 4.29 Hasil Angket Validasi Ahli Materi I	96
Tabel 4.30 Hasil Angket Validasi Ahli Materi II	98
Tabel 4.31 Hasil Angket Validasi Praktisi/Dosen	100
Tabel 4.32 Kategori Penilaian Aplikasi	109
Tabel 4.33 Hasil Angket <i>Small Group Trial</i>	110

Tabel 4.34 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	113
Tabel 4.35 <i>Output</i> Reliabilitas <i>SPSS</i>	114
Tabel 4.36 Hasil Penilaian Keterampilan Membaca.....	115
Tabel 4.37 Hasil Uji Normalitas Data.....	116
Tabel 4.38 Distribusi Keterampilan Membaca	116
Tabel 4.39 Hasil <i>Wilcoxon Match Pairs Test</i>	117
Tabel 4.40 Kategori Penilaian Aplikasi	119
Tabel 4.41 Hasil Angket Penilaian Pengguna Aplikasi	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Prototipe Halaman Awal	82
Gambar 4.2 Prototipe Halaman Utama	82
Gambar 4.3 Prototipe Daftar Menu.....	83
Gambar 4.4 Prototipe Desain Program	83
Gambar 4.5 Prototipe Tujuan Pembelajaran	84
Gambar 4.6 Prototipe Daftar Materi	84
Gambar 4.7 Prototipe Materi Pembelajaran.....	85
Gambar 4.8 Prototipe Teks/Bacaan.....	85
Gambar 4.9 Prototipe Daftar Kosakata Asing.....	86
Gambar 4.10 Prototipe Materi Sinonim	86
Gambar 4.11 Prototipe Materi Antonim	87
Gambar 4.12 Prototipe Daftar Latihan	87
Gambar 4.13 Prototipe Soal Pilihan Ganda	88
Gambar 4.14 Prototipe Soal Benar/Salah.....	88
Gambar 4.15 Prototipe Soal Kalimat Rumpang.....	89
Gambar 4.16 Prototipe Soal ke-10	89
Gambar 4.17 Prototipe Tampilan <i>Review</i>	90
Gambar 4.18 Prototipe Tampilan Referensi.....	90
Gambar 4.19 Prototipe Petunjuk Penggunaan	91
Gambar 4.20 Prototipe Informasi Pengembang	91
Gambar 4.21 Perubahan Halaman Utama.....	102
Gambar 4.22 Perubahan Daftar Menu	103
Gambar 4.23 Perubahan Tujuan Pembelajaran.....	103
Gambar 4.24 Perubahan Daftar Materi	104
Gambar 4.25 Perubahan Gambar Materi 5	104
Gambar 4.26 Perubahan Gambar Materi 6	105
Gambar 4.27 Perubahan Daftar Latihan.....	105
Gambar 4.28 Halaman Petunjuk Latihan	106
Gambar 4.29 Perubahan Latihan Soal Terakhir	106
Gambar 4.30 Jenis Latihan Soal.....	107
Gambar 4.31 Perubahan Referensi.....	107
Gambar 4.32 Perubahan Petunjuk Pengguna	108
Gambar 4.33 Perubahan Petunjuk Pengguna	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing Tesis	127
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	128
Lampiran 3. Angket Kebutuhan Pengembangan Media	129
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Media	133
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Materi I.....	137
Lampiran 6. Surat Pernyataan Validasi Materi II	140
Lampiran 7. Surat Pernyataan Validasi Praktisi/Dosen	143
Lampiran 8. Angket <i>Small Group Trial</i>	145
Lampiran 9. <i>Output</i> Validitas SPSS	146
Lampiran 10. Instrumen Tes	148
Lampiran 11. Hasil Penilaian Keterampilan Membaca	153
Lampiran 12. Angket Penilaian Pengguna Media.....	155
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan	156
Lampiran 14. Jadwal Pengambilan Data Penelitian.....	158
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup.....	159



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, yaitu interaksi yang melibatkan dua orang atau lebih untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan dunia komunikasi tersendiri, antara pendidik dan peserta didik saling bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengetahuan. Dalam komunikasi tersebut seringkali terjadi penyimpangan-penyimpangan, seperti kecenderungan verbalisme, kurangnya minat dan motivasi serta ketidaksiapan peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi penyimpangan-penyimpangan komunikasi ialah dengan menggunakan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyaji stimulus maupun sikap. Media pembelajaran mampu meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.²

Mobile learning merupakan salah satu alternatif dalam pengembangan media agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Kehadiran *mobile learning* mendukung pembelajaran dan memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari materi dimana saja dan kapan saja. *Mobile learning* merupakan pengembangan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan

² M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, t.t), hlm. 39.

Komunikasi yang bersifat *portable*, sehingga mudah dibawa kemanapun, seperti *handphone*, *iPad*, dan lain sebagainya. Penggunaan *mobile learning* mampu menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan fleksibilitas pembelajaran, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.³

Smart Apps Creator merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai Aplikasi multimedia berbasis *mobile*, dekstop dan *web*. Hasil pengembangan dari *software* ini dapat dikonversi menjadi berbagai Aplikasi, seperti *Android*, dekstop, *iOS* dan *web html5* yang dapat diakses melalui *browser*. Aplikasi yang dihasilkan dari *software* ini dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*, sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.⁴

Berdasarkan *literature review*, menunjukkan bahwa pengembangan Aplikasi multimedia dengan *Smart Apps Creator* terbukti dapat menunjang pembelajaran. Pada materi jenis-jenis profesi di Sekolah Dasar, pendidik menilai kepraktisannya sebesar 80% “praktis” dan peserta didik sebesar 86% “sangat praktis”.⁵ Pada materi metabolisme kelas XII, media ini dinilai mudah digunakan, sesuai perkembangan teknologi dan lingkungan belajar siswa, menarik dan interaktif sehingga layak untuk digunakan.⁶ Pada materi pecahan

³ Ahmad Robianto, “Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi *Android* untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang,” dalam *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2019, hlm. 125.

⁴ Sutejo dan Yogi Ersan Fadrial, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* di SMK Negeri 2 Pinggir,” dalam *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, Vol. 1, No. 2, Juli 2021, hlm. 46.

⁵ Rangga Hasian Prakoso, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart App Creator* pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar*, (Jambi: Universitas Jambi, 2020), hlm. vi.

⁶ Eryka Mayang Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* berbantuan *Smart Apps Creator* pada Materi Metabolisme Kelas XII,” *Skripsi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2021), hlm. vii.

kelas VI Sekolah Dasar, media tersebut dinilai efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.⁷ Pada materi bangun ruang di Sekolah Dasar, media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang.⁸ Pada *e-learning* bagi karyawan penjual TV berbayar, media tersebut layak untuk diimplementasikan.⁹ Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, diketahui bahwa sampai saat ini belum ada pengembangan Aplikasi multimedia dengan *Smart Apps Creator* untuk pembelajaran bahasa Arab.

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran bahasa Arab. Membaca merupakan kegiatan untuk mengetahui makna dari apa yang telah tertulis di dalam teks. Keterampilan membaca bergantung kepada keterampilan berbahasa dan tingkat penalaran seseorang, sehingga membaca merupakan aktifitas yang rumit dan tidak mudah untuk dilakukan. Seseorang tidak akan bisa unggul dalam materi atau pembelajarannya jika tidak memiliki keterampilan membaca. Oleh karena itu, keterampilan membaca merupakan sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa.¹⁰

⁷ Ahmad Rohman, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Android* pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Tesis Magister Pendidikan Dasar* (Kudus: Universitas Muria Kudus, 2020), hlm. ix.

⁸ Abdul Latif, dkk. "Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Berbasis Kearifan Lokal Masjid Mantingan Jepara untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang di Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 5, Nomor 4, Juli 2021, hlm. 1079.

⁹ Khasanah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning *Smart Apps Creator* (SAC) bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar," dalam *Jurnal Akademika*, Vol. 9, Nomor 2, 2020, hlm. 129.

¹⁰ R. Umi Baroroh dan Fauziyah Nur Rahmawati, "Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif," dalam *Urwatul Wutsqo*, Vol. 9, Nomor. 2, September 2020, hlm. 185.

Menurut Ahmad Nurcholis, tantangan pembelajaran *Al-Qirā'ah* di era literasi digital ialah banyak pendidik yang masih menggunakan produk 80-an, sementara peserta didiknya sudah memakai produk kontemporer. Pembelajaran *Al-Qirā'ah* di era literasi digital dalam mempublikasikan *Al-Qirā'ah* sebagai materi ajar dituntut lebih maju, yaitu dengan menggunakan teknologi literasi digital. Era literasi digital ini tidak serta merta menggeser posisi pendidik, melainkan pendidik yang tidak menguasai teknologi literasi digital akan tergeser dengan sendirinya.¹¹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati dan Toni Setiawan, pembelajaran daring di IAIN Pekalongan memunculkan dampak positif dan negatif. Dampak positif perkuliahan daring yaitu mengurangi kerumunan mahasiswa di kampus, sedangkan dampak negatif perkuliahan daring ialah adanya gangguan sinyal dan peningkatan kebutuhan kuota internet. Oleh karena itu, 48% mahasiswa menginginkan perkuliahan di era *new normal* dilakukan secara 100% luring, 45% mahasiswa menginginkan 50% daring – 50% luring, dan 7% mahasiswa menginginkan 100% daring.¹²

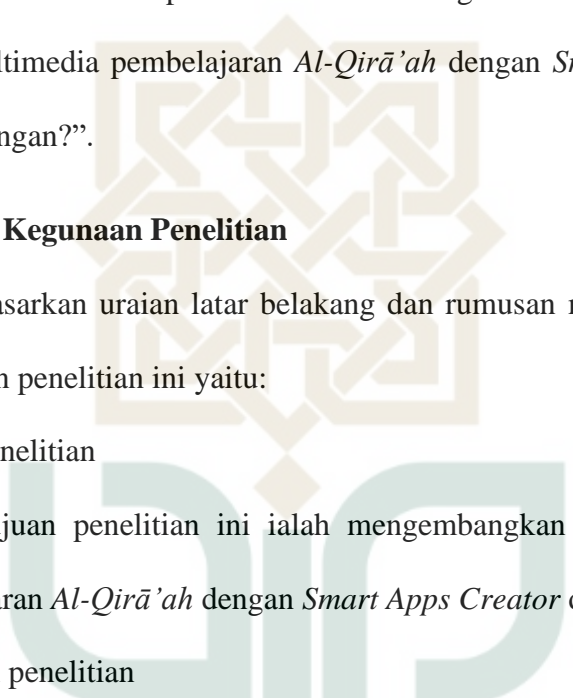
Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penelitian ini akan mengembangkan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā'ah* dengan *Smart Apps Creator*. Aplikasi multimedia tersebut akan diujikan di IAIN Pekalongan dengan harapan dapat mengatasi keluhan mahasiswa terkait pembelajaran

¹¹ Ahmad Nurcholis, dkk. "Karakteristik dan Fungsi Qira'ah dalam Era Literasi Digital," dalam *Jurnal El-Tsaqafah*, Vol. 18, Nomor. 2, 2019, hlm. 132-133.

¹² Fatmawati Nur Hasanah dan Toni Setiawan, "Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (Studi di IAIN Pekalongan)," dalam *Indonesian Journal of Education Science (IJES)*, Vol. 3, Nomor. 1, September 2020, hlm. 20.

daring, yaitu gangguan sinyal dan peningkatan kebutuhan kuota internet. Selain itu, Aplikasi multimedia tersebut diharapkan dapat menunjang pembelajaran dan meningkatkan keterampilan membaca mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini ialah “Bagaimana desain pengembangan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan *Smart Apps Creator* di IAIN Pekalongan?”.

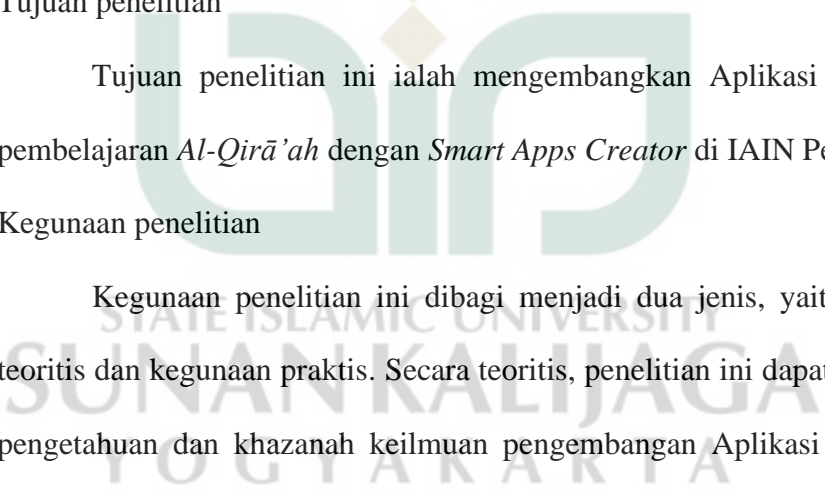
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dan kegunaan penelitian ini yaitu:

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan *Smart Apps Creator* di IAIN Pekalongan.

2. Kegunaan penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan khazanah keilmuan pengembangan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan *Smart Apps Creator*. Adapun secara praktis, Aplikasi multimedia yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *Al-Qirā’ah*.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan *literature review*, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā'ah* dengan *Smart Apps Creator*. Meskipun demikian, terdapat beberapa penelitian terdahulu berupa pengembangan multimedia pembelajaran *Smart Apps Creator*, di antaranya sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Rangga Hasian Prakoso dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan Model Pengembangan *ADDIE*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis Aplikasi yang dikembangkan berada dalam kategori valid, dan sangat praktis. Hal tersebut terlihat dari: 1) hasil uji validasi produk oleh validator ahli materi mendapatkan skor 72% “valid”, ahli bahasa 70% “valid” dan ahli media 82% “valid”; 2) hasil kepraktisan produk oleh guru mendapatkan skor 80% “praktis” dan peserta didik 86% “sangat praktis”.¹³

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Eryka Mayang Pamungkas dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Berbantuan *Smart Apps Creator* pada Materi Metabolisme Kelas XII”. Penelitian tersebut merupakan *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan pada penelitian tersebut mengadaptasi Model Pengembangan *Borg and Gall* hingga tahap kelima. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa desain media

¹³ Rangga Hasian Prakoso, “Pengembangan Media Pembelajaran...”, hlm. vi.

pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan mudah digunakan, sesuai perkembangan teknologi dan lingkungan belajar siswa, menarik dan interaktif. Media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan atau diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.¹⁴

Ketiga, tesis yang ditulis oleh Abdul Rohman dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut merupakan *Research and Development* (R&D) dengan Model Pengembangan *Borg and Gall*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar dengan menggunakan Aplikasi *Android* berbasis *Smart Apps Creator*. Penggunaan media pembelajaran tersebut efektif meningkatkan minat siswa mempelajari matematika.¹⁵

Keempat, artikel jurnal yang ditulis oleh Abdul Latif dkk dengan judul “Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Berbasis Kearifan Lokal Masjid Mantingan Jepara untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut merupakan *Research and Development* (R&D) menggunakan Metode Sugiyono pada level 4. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya respon siswa dengan persentase 93,4%, rerata 4,67 dan terkategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang.¹⁶

¹⁴ Eryka Mayang Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran...”, hlm. vii.

¹⁵ Ahmad Rohman, “Pengembangan Media Pembelajaran...”, hlm. ix.

¹⁶ Abdul Latif, dkk. “Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran...”, hlm. 1079.

Kelima, artikel jurnal yang ditulis oleh Khasanah dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-learning *Smart Apps Creator (SAC)* bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar”. Penelitian tersebut merupakan *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan yang digunakan ialah Model Pengembangan *Borg and Gall* hingga tahap ke sembilan. Produk hasil pengembangan tersebut divalidasi oleh tiga ahli materi dengan skor nilai >83% menunjukkan Aplikasi layak diimplementasikan. Uji coba penggunaan meliputi 3 tahap, yaitu *One to One Evaluation* 84%, *Small Group Evaluation* 83% kemudian *Field Evaluation* 83% yang menunjukkan bahwa Aplikasi layak digunakan.¹⁷

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu, yaitu pengembangan multimedia pembelajaran dengan *Smart Apps Creator*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada aspek fokus penelitian dan model pengembangan yang digunakan. Penelitian ini akan mengembangkan Aplikasi multimedia dengan *Smart Apps Creator* untuk pembelajaran *Al-Qirā'ah* dengan menggunakan Model Pengembangan *ADDIE*. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh tentu akan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan dengan tujuan menemukan, membuktikan dan mengembangkan sesuatu yang berkaitan dengan ilmu

¹⁷ Khasanah, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran...”, hlm. 129.

pengetahuan. Penelitian bertujuan menemukan, jika data merupakan data-data yang baru yang belum pernah diketahui. Penelitian bertujuan membuktikan, jika data digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap pengetahuan tertentu. Penelitian bertujuan mengembangkan, jika data digunakan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.¹⁸

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifannya.¹⁹ Data digunakan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksud ialah mengembangkan Aplikasi multimedia pembelajaran dengan *software* yang telah ada, yaitu *Smart Apps Creator*.

2. Model Pengembangan

Terdapat beberapa model pengembangan dalam *Research and Development*, di antaranya Model *Kemp*, Model *Dick and Carrey*, Model *ASSURE*, Model *ADDIE*, Model *Hannafin and Peck*, Model *Gagne and Briggs* dan Model *Borg and Gall*.²⁰ Masing-masing model tersebut memiliki karakteristik tersendiri. Model *Kemp*, Model *Dick and Carrey*, Model *ASSURE* dan Model *Gagne and Briggs* diformulasi untuk kegiatan atau program pembelajaran. Model *ADDIE*, Model *Hannafin and Peck* dan Model

¹⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm.7.

¹⁹ Ibid., hlm.1.

²⁰ Ibid., hlm. 26.

Borg and Gall diformulasi untuk produk/media pembelajaran. Model *Hannafin and Peck* terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis keperluan, fase desain dan fase pengembangan dan implementasi. Model *Borg and Gall* terdiri dari 10 langkah, pengujian dan revisi produk dilakukan sebanyak tiga kali.²¹ Penilaian dan pengulangan produk pada Model *Hannafin and Peck* dilakukan di setiap fase, sehingga kurang efisien. Pengujian produk pada Model *Borg and Gall* menghasilkan produk yang benar-benar teruji kelayakannya, namun membutuhkan waktu yang sangat lama.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah Model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Langkah-langkah pengembangannya tersusun secara sistematis dan melibatkan para Ahli sehingga menghasilkan produk yang berkualitas baik.²² Penelitian ini menggunakan model tersebut dengan pertimbangan efisiensi waktu penelitian, yaitu Tahun Akademik 2021/2022 Semester Gasal. Tahap pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan satu kali, meski demikian terdapat tahap revisi formatif melalui pengujian kelompok kecil yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian Aplikasi oleh mahasiswa sebelum dilakukan pengujian kelompok besar.

Uraian tahapan Model *ADDIE* dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

²¹ Ibid., hlm. 26-36.

²² Ibid., hlm. 33.

a. Analisis (*Analysis*)

Melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas. Tahap analisis merupakan proses mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari peserta didik. Oleh karena itu, *output* yang dihasilkan berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.²³

b. Desain (*Design*)

Pada tahap ini langkah yang dilakukan ialah mendesain Aplikasi multimedia pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah, yaitu:

1. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dalam penelitian ini berpedoman pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang berlaku di Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II* IAIN Pekalongan. Tujuan pembelajaran perlu ditampilkan agar pengguna dapat mengetahui tujuan yang ingin dicapai setelah mempelajari materi yang disajikan.

2. Mengumpulkan Materi

Pendekatan komunikatif memiliki asumsi bahwa hakikat dan fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi dan interaksi sosial. Selain itu, pendekatan ini berasumsi bahwa belajar bahasa kedua sama seperti belajar bahasa pertama, yaitu berangkat dari kebutuhan dan minat peserta didik. Oleh karena itu, analisis kebutuhan dan minat



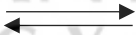
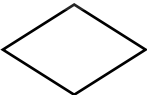
²³ Ibid., hlm. 33.

peserta didik merupakan landasan dalam pengembangan materi pembelajaran.²⁴ Substansi materi dalam Aplikasi multimedia yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berpedoman pada buku ajar yang digunakan di Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II* IAIN Pekalongan dan akan disajikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif.

3. Membuat *Flowchart* Aplikasi

Flowchart merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. *Flowchart* Aplikasi dibuat dari derivikasi bagan alir program.²⁵ Bagan *Flowchart* Aplikasi dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan simbol-simbol berikut :

Tabel 1.1 Simbol-Simbol *Flowchart* Aplikasi

Nama Simbol	Keterangan
Simbol titik terminal 	Simbol titik terminal digunakan untuk menunjukkan awal dari suatu proses.
Simbol proses 	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses.
Simbol garis alir 	Simbol garis alir digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
Simbol keputusan 	Simbol keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program (percabangan untuk pilihan menu).

²⁴ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2012), hlm. 67-68.

²⁵ Jogyanto, *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 802-803.

4. Membuat Prototipe Aplikasi

Prototipe Aplikasi dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna terhadap Aplikasi yang akan dikembangkan. Kebutuhan pengguna terhadap Aplikasi diketahui dari hasil analisis angket kebutuhan multimedia yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap ini adalah produk awal Aplikasi multimedia sebelum divalidasi oleh para ahli.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini terdapat dua tujuan utama yang harus dicapai, yaitu memproduksi dan merevisi produk yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah penting dalam tahap ini ialah uji coba sebelum media diimplementasikan. Tahap uji coba ini sekaligus sebagai bahan evaluasi.²⁶ Tahap pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari dua langkah, yaitu melakukan validasi ahli dan revisi formatif.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik.²⁷ Tahap implementasi dalam penelitian ini bertujuan untuk membimbing peserta didik mencapai kompetensi, mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh peserta

²⁶ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm. 34.

²⁷ Ibid., hlm. 34.

didik dan memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran peserta didik memiliki keterampilan yang telah ditentukan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses meninjau keberhasilan Aplikasi multimedia yang dikembangkan untuk mengetahui kesesuaiannya dengan harapan awal.²⁸ Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan dan penilaian peserta didik terhadap Aplikasi multimedia yang dikembangkan.

Konsep, prosedur dan hasil setiap tahapan Model Pengembangan *ADDIE* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Prosedur Model Pengembangan *ADDIE*

	Analisis	Desain	Development	Implementasi	Evaluasi
Konsep	Mengidentifikasi masalah.	Memverifikasi materi dalam multimedia yang dikembangkan.	Membuat dan memvalidasi multimedia yang dikembangkan.	Mempersiapkan pengguna multimedia yang dikembangkan.	Menilai kualitas multimedia yang dikembangkan.
Prosedur	1. Memeriksa kesenjangan atau masalah yang ada. 2. Mengonfirmasi calon pengguna. 3. Mengidentifikasi sumber daya yang tersedia.	1. Merumuskan tujuan. 2. Mengumpulkan materi. 3. Membuat <i>Flowchart</i> . 4. Membuat Prototipe.	1. Melakukan validasi ahli. 2. Melakukan revisi formatif.	1. Mempersiapkan pendidik. 2. Mempersiapkan peserta didik.	1. Menentukan kriteria evaluasi. 2. Memilih alat evaluasi. 3. Melakukan evaluasi.
Hasil Tahap	Kesimpulan analisis	Prototipe multimedia	Multimedia pembelajaran	Strategi implementasi	Rencana evaluasi

²⁸ Ibid., hlm. 34.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Pengambilan data penelitian ini dimulai tanggal 10 September 2021 sampai 3 Desember 2021. Penelitian ini dilakukan di Institut Agama Islam Negeri Pekalongan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II*, Tahun Akademik 2021/2022 Semester Gasal.

4. Metode pengumpulan data

Guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

a. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga makna dalam suatu data tertentu dapat dikonstruksikan.²⁹ Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk menggali penyebab atau kesenjangan masalah dalam pembelajaran *Al-Qirā'ah*. Wawancara dilakukan dengan dosen pengampu dan mahasiswa Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II* di IAIN Pekalongan. Wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur, artinya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang ingin diketahui. Wawancara tidak terstruktur

²⁹ Beni Ahmad Saebeni dan Kadar Nurjaman, *Manajemen Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hlm. 85.

digunakan dalam penelitian untuk mengetahui lebih dalam mengenai responden.

b. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting ialah proses-proses pengamatan dan ingatan.³⁰ Penelitian ini menggunakan jenis observasi nonpartisipan, yaitu peneliti sebagai pengamat independen.

c. Angket

Angket merupakan sejumlah daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden, dalam hal ini daftar pertanyaan tersebut didistribusikan kepada responden untuk ditentukan berdasarkan teknik *sampling*.³¹ Dalam penelitian ini ada beberapa angket yang didistribusikan, yaitu:

- 1) Angket kepuasan media yang saat ini digunakan dan kebutuhan terhadap pengembangannya

Angket ini ditujukan kepada mahasiswa Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II* untuk memperoleh data kepuasan terhadap media pembelajaran yang saat ini digunakan dan kebutuhan terhadap pengembangannya.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 203.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 1998), hlm. 139.

2) Angket kebutuhan media yang akan dikembangkan

Angket ini ditujukan kepada dosen pengampu dan mahasiswa Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II* untuk memperoleh data kebutuhan terkait Aplikasi multimedia yang akan dikembangkan.

3) Angket uji validasi media

Angket uji validasi ditujukan kepada Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi/Dosen untuk mendapatkan penilaian dan perbaikan terhadap Aplikasi multimedia yang telah dikembangkan.

4) Angket pengujian kelompok kecil (*Small Group Trial*)

Small Group Trial digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan mahasiswa. Pada uji kelompok kecil, jumlah mahasiswa yang optimal ialah 8-20 mahasiswa.³² *Small Group Trial* dalam penelitian dilakukan kepada 9 mahasiswa Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II*.

5) Angket penilaian mahasiswa terhadap media

Angket penilaian terhadap media ditujukan kepada mahasiswa Mata Kuliah *Al-Qirā'ah II* untuk mendapatkan penilaian terhadap Aplikasi multimedia yang dikembangkan.

³² Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 145.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan karya atau catatan seseorang mengenai sesuatu yang telah berlalu.³³ Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai profil Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Pekalongan, perangkat pembelajaran, buku ajar dan gambar ketika pembelajaran *Al-Qirā'ah* berlangsung.

e. Tes

Tes merupakan seperangkat rangsangan atau stimuli yang diberikan kepada seseorang untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar dalam menentukan skor.³⁴ Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan ialah tes prestasi (*achievement test*), yaitu untuk menilai keterampilan mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi multimedia yang dikembangkan.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu analisis data naratif dan analisis data statistik.

a. Analisis data naratif

Teknik analisis data naratif digunakan untuk mengolah hasil wawancara dan observasi. Hasil wawancara dan observasi tersebut akan dideskripsikan untuk memberikan gambaran tentang kepuasan dosen dan

³³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 391.

³⁴ Moh. Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang: Bintang Sejahtera, 2016), hlm. 117.

mahasiswa terhadap media pembelajaran *Al-Qirā'ah* yang saat ini digunakan dan kebutuhan terhadap pengembangannya.

b. Analisis data statistik

Teknik analisis data statistik digunakan untuk mengolah hasil angket dan tes. Dalam penelitian ini, analisis data statistik akan menggunakan bantuan *Software SPSS 26*. Tahapan-tahapan analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1) Analisis hasil angket kepuasan media dan angket kebutuhan pengembangan media.

Pengukuran angket menggunakan skala *likert*, yaitu untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial tertentu. Variabel penelitian yang diukur dijabarkan menjadi indikator, kemudian dijadikan sebagai titik tolak penyusunan instrumen berupa pertanyaan maupun pernyataan. Jawaban dari setiap instrumen dalam skala *likert* memiliki gradasi, dari sangat setuju sampai tidak setuju, atau dari sangat positif sampai sangat negatif.³⁵ Skala penilaian dalam penelitian ini yaitu; sangat setuju/sangat baik (4), setuju/baik (3), tidak setuju/buruk (2), sangat tidak setuju/sangat buruk (1).

2) Analisis hasil angket validasi media

Skala penilaian dalam penelitian ini yaitu; sangat baik (4), baik (3), buruk (2), sangat buruk (1).

³⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm.98.

3) Uji validitas dan reliabilitas instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya sebuah tes. Butir tes dikatakan valid jika pertanyaan-pertanyaannya mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur.³⁶ Uji validitas dilakukan dengan *Product Moment/Pearson*, yaitu dengan cara mengorelasikan skor item dengan skor total item. Pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria menggunakan *r* tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Jika taraf signifikansi yang dihasilkan oleh koefisien korelasi $\leq 0,05$ maka butir soal yang bersangkutan dinyatakan valid, dan sebaliknya. Selain itu juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *r* tabel dan *r* hitung. Jika *r* hitung $> r$ tabel, maka butir soal dinyatakan valid. Item yang tidak valid harus diperbaiki atau dibuang.³⁷

Uji reliabilitas dilakukan setelah data dinyatakan valid. Reliabilitas merupakan ketetapan suatu tes apabila diujikan kepada subjek yang sama.³⁸ Dalam penelitian ini, uji reliabilitas tes dilakukan dengan rumus KR 20, yaitu pengujian untuk data yang dikotomi. Adapun kriteria indeks reliabilitas yang digunakan yaitu:³⁹

³⁶ Danang Sunyoto, *Uji KHI Kuadrat & Regresi untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm 89-90.

³⁷ Duwi Priyatno, *5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 17*, (Yogyakarta: ANDI, 2009), hlm. 119-122.

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 104.

³⁹ Wahyu Agung, *Panduan SPSS 17.0: Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2010), hlm. 95.

Tabel 1.3 Kriteria Indeks Reliabilitas

Interval	Kriteria
< 0,20	Sangat rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Cukup
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

4) Uji normalitas data

Statistik parametrik bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdasarkan distribusi normal. Uji normalitas data perlu dilakukan sebelum teknik statistik parametris digunakan. Bila data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, sehingga perlu digunakan statistik nonparametris.⁴⁰

Berikut ini prosedur uji normalitas data melalui *SPSS 26* :

- a) Buka file: normalitas.
- b) Lihat *Variabel View*. Bacalah keterangan variabel yang terdapat pada halaman tersebut.
- c) Lihat *Data View*.
- d) *Analyze, Descriptive Statistics, Explore*.
- e) Masukkan variabel data ke dalam *Dependent List*.
- f) Klik *continue*, klik *OK*.

Dalam penelitian ini uji normalitas data dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kecil, yaitu ≤ 50 . Jika nilai signifikansi $p > 0,05$ maka data berdistribusi

⁴⁰ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 79.

normal. Jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.⁴¹

5) Analisis hasil tes

Apabila data penelitian berdistribusi normal, maka teknik statistik yang digunakan ialah *Paired Simple t Test*, sedangkan apabila data penelitian tidak berdistribusi normal maka teknik statistik yang digunakan ialah *Wilcoxon Match Pairs Test*. Jika nilai $P < 0,05$ maka terdapat perbedaan keterampilan membaca antara sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi multimedia yang dikembangkan.⁴²

6) Analisis hasil angket penilaian mahasiswa terhadap media

Pengukuran angket menggunakan skala *likert*, yaitu untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial tertentu. Variabel penelitian yang diukur dijabarkan menjadi indikator, kemudian dijadikan sebagai titik tolak penyusunan instrumen berupa pertanyaan maupun pernyataan. Jawaban dari setiap instrumen dalam skala *likert* memiliki gradasi, dari sangat setuju sampai tidak setuju atau dari sangat positif sampai sangat negatif.⁴³ Skala penilaian dalam penelitian ini yaitu; sangat baik (4), baik (3), buruk (2), sangat buruk (1).

⁴¹ M. Sopyudin Dahlan, *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*, (Jakarta: Epidemiologi Inonesia, 2014), hlm. 65-66.

⁴² Ibid, hlm. 147.

⁴³ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm.98.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah suatu jawaban sementara terhadap masalah yang ditentukan.⁴⁴ Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan keterampilan membaca mahasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi multimedia pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* di IAIN Pekalongan.



⁴⁴ Syamsudin dan Vismaia Damaianti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 64.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Desain pengembangan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā'ah* dengan *Smart Apps Creator* terdiri dari 5 tahap; (a) *Analysis*; identifikasi masalah, (b) *Design*; materi dan tujuan pembelajaran, *flowchart* dan prototipe, (c) *Development*; membuat dan memvalidasi Aplikasi, (d) *Implementation*; mempersiapkan pendidik dan peserta didik, dan (e) *Evaluation*; menilai kualitas Aplikasi.
2. Terdapat perbedaan keterampilan membaca mahasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā'ah* dengan *Smart Apps Creator* dengan nilai $p = 0,000$.
3. Penilaian pengguna terhadap Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā'ah* dengan *Smart Apps Creator* memperoleh rerata 81,48% dengan kategori “sangat baik”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengajukan beberapa saran terkait Aplikasi multimedia pembelajaran *Al-Qirā'ah* dengan *Smart Apps Creator*, yaitu:

1. Bagi dosen/pendidik, sebaiknya memanfaatkan Aplikasi multimedia pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* karena mudah dikembangkan,

terjangkau, meningkatkan keterampilan peserta didik dan berbagai keunggulan lainnya.

2. Bagi mahasiswa, sebaiknya memaksimalkan pemanfaatan Aplikasi multimedia dengan *Smart Apps Creator* sebagai sumber belajar, baik di dalam maupun di luar perkuliahan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mengembangkan tampilan *User Interface* dan akumulasi nilai dalam Aplikasi multimedia pembelajaran dengan *Smart Apps Creator* baik untuk keterampilan membaca maupun yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latif, dkk. "Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* Berbasis Kearifan Lokal Masjid Mantingan Jepara untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang di Sekolah Dasar," dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 5, Nomor 4, Juli 2021.
- Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2012).
- Ahmad Nurcholis, dkk. "Karakteristik dan Fungsi Qira'ah dalam Era Literasi Digital," dalam *Jurnal El-Tsaqafah*, Vol. 18, Nomor. 2, 2019.
- Ahmad Robianto, "Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi *Android* untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang," dalam *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*, Vol. 2, Nomor 2, Desember 2019.
- Ahmad Rohman, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Android* pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Tesis Magister Pendidikan Dasar* (Kudus: Universitas Muria Kudus, 2020).
- Al-Maḥfūzāt*, (ttp.: *Ma'hād Dār As-Salām Gontor Al-ḥadīṣ At-Tarbiyyah Al-Islāmiyyah*, 2006).
- Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019).
- Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019).
- Beni Ahmad Saebeni dan Kadar Nurjaman, *Manajemen Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013).
- Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2019).
- Danang Sunyoto, *Uji KHI Kuadrat & Regresi untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).
- Duwi Priyatno, *5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 17*, (Yogyakarta: ANDI, 2009).
- Eryka Mayang Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi *Android* berbantuan *Smart Apps Creator* pada Materi Metabolisme Kelas XII," *Skripsi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2021).
- Fatmawati Nur Hasanah dan Toni Setiawan, "Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (Studi di IAIN Pekalongan)," dalam *Indonesian Journal of Education Science (IJES)*, Vol. 3, Nomor. 1, September 2020.

- IAIN Pekalongan, dalam [Fasilitas \(iainpekalongan.ac.id\)](http://iainpekalongan.ac.id). Diakses Tanggal 7 November 2021.
- IAIN Pekalongan, dalam [Sekilas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan \(iainpekalongan.ac.id\)](http://iainpekalongan.ac.id). Diakses Tanggal 7 November 2021.
- IAIN Pekalongan, dalam <https://iainpekalongan.ac.id/penerimaan/sekilas/studi-di-iain-pekalongan>. Diakses Tanggal 7 November 2021.
- Jogiyanto, *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005).
- Khasanah, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) bagi Karyawan Penjual pada TV Berbayar,” dalam *Jurnal Akademika*, Vol. 9, Nomor 2, 2020.
- M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, t.t).
- Miftachul Taubah, “Maharah dan Kafa’ah dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *Studi Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 10, Nomor 1, Juni 2019.
- Moh. Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang: Bintang Sejahtera, 2016).
- M. Sopiudin Dahlan, *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*, (Jakarta: Epidemiologi Inonesia, 2014).
- Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021).
- Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014).
- Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).
- PBA FTIK IAIN Pekalongan, dalam [KURIKULUM KKNIPBA TERBARU 2017-2.pdf - Google Drive](#). Diakses Tanggal 7 November 2021.
- PBA FTIK IAIN Pekalongan, dalam [Sekilas Jurusan \(iainpekalongan.ac.id\)](http://iainpekalongan.ac.id), Diakses Tanggal 7 November 2021.
- PBA FTIK IAIN Pekalongan, dalam [Visi & Misi \(iainpekalongan.ac.id\)](http://iainpekalongan.ac.id). Diakses Tanggal 7 November 2021.
- R. Umi Baroroh dan Fauziyah Nur Rahmawati, “Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif,” dalam *Urwatul Wutsqo*, Vol. 9, Nomor. 2, September 2020.
- Rangga Hasian Prakoso, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart App Creator* pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan

- Kelas IV Sekolah Dasar,” *Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar*, (Jambi: Universitas Jambi, 2020).
- Rosa A.S. dan M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*, (Bandung: Informatika, 2016).
- Smart Apps Creator: Easiest Way to Design*, (ttp.:t.p.,t.t.).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Suharsimi Arikunto, *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 1998).
- Sutejo dan Yogi Ersan Fadrial, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* di SMK Negeri 2 Pinggir,” dalam *J-COSCIS: Journal of Computer Science Scommunity Service*, Vol. 1, No. 2, Juli 2021.
- Syaiful Musthofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011).
- Syamsudin dan Vismaia Damaianti, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009).
- Taufik, *Pembelajaran Bahasa Arab MI: Metode Aplikatif & Inovatif Berbasis ICT*, (Surabaya: PMN, 2011).
- Wahyu Agung, *Panduan SPSS 17.0: Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2010).