

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *AL-QIRĀ'AH*
DENGAN APLIKASI *KOTOBEE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN INSAN CENDEKIA
PADANG PARIAMAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**



**Oleh : Zaimatuz Zakiyah
NIM : 20204021016**

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)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

**YOGYAKARTA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zaimatuz Zakiyah, S.Pd

NIM : 20204021016

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, 20 Juli 2022
Saya yang menyatakan,



Zaimatuz Zakiyah, S.Pd
NIM: 20204021016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zaimatuz Zakiyah, S.Pd

NIM : 20204021016

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : 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 yang berlaku.

Yogyakarta, 20 Juli 2022
Saya yang menyatakan,



Zaimatuz Zakiyah, S.Pd
NIM: 20204021016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2316/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *AL-QIRĀ'AH* DENGAN APLIKASI KOTOBEE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN INSAN CENDEKIA PADANG PARIAMAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZAIMATUZ ZAKIYAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204021016
Telah diujikan pada : Jumat, 12 Agustus 2022
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. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 6306c6db61b4c



Penguji I

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 62ff78a72508d



Penguji II

Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6306a412ca461



Yogyakarta, 12 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 63083637e1714

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AL-QIRĀ'AH DENGAN APLIKASI KOTOBEE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MAN INSAN CENDEKIA PADANG PARIAMAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Nama : Zaimatuz Zakiyah
NIM : 20204021016
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

Penguji I : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.

Penguji II : Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I. (

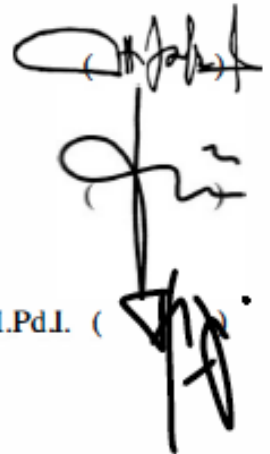
Diuji di Yogyakarta pada tanggal 12 Agustus 2022

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,99

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu 'alaikum wr. wb.

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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *AL-QIRĀ'AH* DENGAN
APLIKASI *KOTOBEE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI MAN INSAN CENDEKIA PADANG PARIAMAN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

yang ditulis oleh:

Nama : Zaimatuz Zakiyah, S.Pd
NIM : 20204021016
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 25 Juli 2022
Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 19820315 201101 1 011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



MOTO

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَنِ إِلَّا الْإِحْسَنُ ﴿٦٠﴾

“Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula).”¹



¹Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya; Special for Woman*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hlm. 533.

ABSTRAK

Zaimatuz Zakiyah, Pengembangan Multimedia Pembelajaran *al-Qirā'ah* dengan Aplikasi *Kotobee* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022. **Tesis : Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2022.**

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran *al-Qirā'ah* baru di kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar *al-Qirā'ah* siswa. Di samping itu, pembelajaran dewasa ini menuntut adanya integrasi dengan teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran *al-Qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* yang bertujuan untuk: 1) Mendesain multimedia pembelajaran *al-Qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee*. 2) Menguji kelayakan multimedia. 3) Mengimplementasikan multimedia dan mengetahui respons guru dan siswa terhadapnya. 4) Mengetahui efektivitas multimedia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Untuk menguji kelayakan multimedia, peneliti meminta saran kepada ahli media dan ahli materi. Adapun untuk mengetahui efektivitas multimedia, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen tipe *Non-Equivalent Control Group* design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, siswa kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. dikumpulkan melalui instrumen observasi, wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Setelah itu, data berupa angka dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji *Independent Sample T Test* dengan bantuan SPSS 23, dan *N-Gain*.

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan merancang multimedia pembelajaran *al-Qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee*. Tahap selanjutnya adalah pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari tahap-tahap tersebut, antara lain: 1) Desain multimedia diawali dengan rendahnya tingkat kepuasan dan tingginya tingkat kebutuhan siswa terhadap pengembangan multimedia pembelajaran. Kemudian, peneliti merancang produk yang memuat halaman utama hingga informasi pengembang dengan mempertimbangkan pendapat siswa. 2) Ahli media dan materi menyatakan bahwa multimedia ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Persentase rata-rata keseluruhan aspek yang dinilai oleh kedua ahli media adalah 97,47 %, sedangkan dari ahli materi adalah 91,31 % yang termasuk pada kategori sangat layak. 3) Respons guru dan siswa pada kelompok terbatas maupun skala luas pada multimedia adalah sangat positif. Rata-rata respons guru pada keseluruhan aspek yang dinilai adalah 3,83. Sementara itu, siswa pada kelompok terbatas memberikan penilaian sebanyak 3,75. Adapun siswa pada skala luas adalah sejumlah 3,45. Derajat persepsi dari ketiga skor ini adalah sangat positif. 4) Multimedia ini juga efektif untuk meningkatkan kedua variabel yang hendak ditingkatkan, yaitu motivasi dan hasil belajar. Dari persentase hasil uji *N-Gain* pada

data motivasi belajar siswa diketahui bahwa peningkatan siswa kelas eksperimen adalah sebesar 76,64 % dan persentase hasil belajar siswa adalah sebesar 76,23 %.

Kata Kunci: *Al-Qirā'ah*, Hasil Belajar, *Kotobee*, Motivasi Belajar, Multimedia.



الملخص

زعيممة الذكفة؁ تطوفر الوساءل المفعدة لتعلم القراءة مع كفف لفرقة الدافع و نفعرة التعلم لطلاب الفصل الحادف عشر من المدرسة الثانوية إنسان سفندفكفا بادانج بارفامان سنة دراسفة ٢٠٢١/٢٠٢٢. البعث. فوكفاكرتا: برنامج ماجسفر قسم التعلم اللغة العربفة كلية العلوم الفرربة و تأهفل المعلمفن جامعة سونان كالفجكا الإسلامفة الحكومية فوكفاكرتا؁ ٢٠٢٢.

كانت خلففة البعث هف الحاجة إلى وسفلة ال تعلفمفة ال جدفدة للقراءة فف الفصل الحادف عشر المدرسة الثانوية إنسان سفندفكفا بادانج بارفامان. وفرع ذلك إلى قلة الدافع و نفعرة تعلم القراءة لدى ال طلاب. بالفضافة إلى ذلك؁ ففطلب التعلم الفوم التكامل مع التكنولوجيا. لذلك؁ طورت الباحثة تعلم القراءة بالوسائل المفعدة باستخدام كفف ال فهدف إلى: (١) تصمفم تعلم القراءة بالوسائل المفعدة باستخدام كفف؁ (٢) اختبار جدوى الوسائل المفعدة؁ (٣) تنفيذ الوسائل المفعدة و معرفة اسفعابة المعلمفن والطلاب لها. (٤) معرفة فعالفة الوسائل المفعدة فف زفافة الدافع و نفعرة التعلم لطلاب الفصل الحادف عشر من المدرسة العالفة إنسان سفندفكفا بادانج بارفامان.

هذا البعث هو بعث و تطوفر (R&D) باستخدام مفعج نوعف وكمف. لاختبار جدوى الوسائل المفعدة؁ طلبت الباحثة ال إقرعات من خبراء الإعلام و خبراء المواد. ولتحدفد فعالفة الوسائل المفعدة؁ اسفعدمت الباحثة أسلوب البعث الفجرفف لتصمفم مجموعة ضابطة الطرف فرر المكافف. كانت موضوعات هذه الدراسة من طلاب الصف الحادف عشر المدرسة الثانوية إنسان سفندفكفا بادانج بارفامان؁ والطلاب فف الفصل 3 IPA XI كا الفصل الفجرفف والفصل XI IPA 2 كا الفصل الضابط. تم جمعها من خلال أدوات المراقبة والمقابلات والاستفبانات والاختبارات والتوففق. و بعد ذلك؁ تم فحلل البفانات فف شكل أرقام باستخدام الإحصاء الوصفف؁ واختبار العفنة المسفعل بمساعدة SPSS 23؁ و *N-Gain*.

بعد إجراء فحلل ال احتفاجات و تصمفم تعلم القراءة للوسفلة المفعدة مع كفف. المرحلة الفالفة هف التطوفر والتنفعذ والتقففم. نتائج هذه المراحل؁ من بفن أمور أفرى: (١) ففدأ تصمفم الوسائل المفعدة بمسفعوى منفعض من الرضا و مسفعوى عالٍ من حاجة الطلاب لتطوفر تعلم الوسائل المفعدة. ثم قامت الباحثة بفعصمف مفعج فففوى على الصفحة الرفسفة لمعلومات المطور من خلال النظر فف آراء الطلاب. (2) ذكر خبراء الإعلام و المواد أن هذه الوسائل المفعدة كانت مفعدة للفاة لاستخدامها فف التعلم. بلغ مفعوسط النسبة المفعوة لجمع الجوانب الفف تم تقففمها من قبل خبفرن الإعلامفن

97.47% ، بينما كانت النسبة المئوية لخبراء المواد 91.31% والتي تم تضمينها في الفئة الجديدة للغة. (3) كانت استجابة المعلمين والطلاب في كل من المجموعات المحدودة والكبيرة على الوسائل المتعددة إيجابية للغاية. كان متوسط استجابة المعلم في جميع الجوانب التي تم تقييمها 3.83. وفي الوقت نفسه ، قدم الطلاب في المجموعة المحدودة تقييماً قدره 3.75. عدد الطلاب على نطاق واسع هو 3.45. درجة إدراك هذه الدرجات الثلاث إيجابية للغاية. (4) تعد هذه الوسائل المتعددة فعالة أيضاً في زيادة المتغيرين المطلوب تحسينهما. من النسبة المئوية لنتائج اختبار *N-Gain* على بيانات تحفيز تعلم الطلاب ، من المعروف أن الزيادة في طلاب الصف التجريبي 76.64% ونسبة مخرجات تعلم الطلاب 76.23%.

الكلمات الرئيسية: القراءة، نتيجة التعلم، كني، الدافع التعليمي، الوسائل المتعددة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pada dasarnya, terdapat beberapa pedoman transliterasi Arab latin. Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>sa</i>	Š/š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ha</i>	Ḥ/ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Żal</i>	Ž/ž	Zet dengan titik di atas

ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	Ḍ/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	Z/z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>‘Ain</i>	‘	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...’...	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. Ta’ Marbuṭah

Transliterasi Ta' marbuṭah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbuṭah hidup

Ta' marbuṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta' marbuṭah mati

Ta' marbuṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan ta' marbuṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta' marbuṭah itu di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	-raudah al-atfāl
	-raudatul atfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	-al-madīnah al-munawwarah
	-al-madīnatul munawwarah
طَلْحَةَ	-ṭalhah

C. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba يَذْهَبُ -yażhabu

فَعَلَ -fa'ala ذُكِرَ -żukiro

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َـِ	fathah dan ya	Ai	a dan i
َـِـُ	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Keterangan
َـِـَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ِـِـَ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ُـِـَ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun, hal tersebut hanya berlaku ketika hamzah berada di tengah atau akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

أَكَلَضَ	- akala
تَأْكُلُونَ	- ta'kulūna
النَّوْءُ	- an-nau'u

F. Syaddah (tasydid)

Dalam transliterasi tanda syaddah dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا	- rabbana
نَزَّلَ	- nazzala
الْحَجُّ	- al-hajju

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf / diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu

الشَّمْسُ - asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan antara yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh:

الْقَلَمُ - al-qalamu

الْبَدِيعُ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang. Maka yang ditulis dengan huruf kapital tetaphuruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan kata-kata

Pada dasarnya setiap kata. Bail fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang

dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan,

Contoh:

إِبْرَاهِيمُ الْخَلِيلُ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil



KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، و الصلاة و السلام على أشرف
الأنبياء و المرسلين، و على آله و صحبه أجمعين، أما بعد

Kami memuji-Mu, ya Allah, Rabb semesta alam, pencipta langit dan bumi, serta pembuat kegelapan dan cahaya, atas petunjuk yang Engkau berikan kepada kami dalam kehidupan, termasuk dalam menyusun tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *al-Qirā’ah* dengan Aplikasi *Kotobee* untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022” ini. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada kekasih-Mu yang agung, Nabi Muhammad s.a.w., penutup seluruh nabi dan rasul, yang telah yang Engkau utus sebagai rahmat dan suri tauladan bagi umat manusia.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahaan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudari:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.

3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli media I.
6. Bapak Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd., Dosen program studi Pendidikan Bahasa Arab dan Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli media II.
7. Bapak Dr. Muhajir, S.Pd., M.S.I, Dosen program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli materi.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.

9. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun dalam mengurus tugas akhir.
10. Bapak Hendrisakti Hoktavianus, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Sekolah MAN Insan Cendekia Padang Pariaman yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
11. Bapak Syahlul Munal, S.Pd.I., MA dan Ibu Dra. Roslaini, selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.
12. Siswa/i kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
13. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Rusli JN dan Ibu Roslaini, dan saudari-saudariku, Muflihatuz Zakiyah, S.Pd, Laila Muzilatul Isma, dan Laili Ummatul Khairo serta *uni* Putri Litania, S.Pd. Terima kasih atas doa yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi.
14. Kakak tercinta Muflihatuz Zakiyah, S.Pd yang telah memperkenalkan aplikasi *Kotobee* kepada peneliti dan mendampingi peneliti selama proses desain produk.
15. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2020 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Ummi Nafi'ah, S.Pd, Baiq Kurnia Buana, M.Pd, Muhammad Syadullah Fauzi, M.Pd, Afdhal Fikri Mirma, M.Pd, dan M. Nur Pahlevi, M.Pd.

16. Teman-teman seperjuangan, PBA angkatan 2016 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya Ummul Farida Hidayati, S.Pd, Ana Safira Ningrum, S.Pd, Yustriani, S.Pd, Ahmad Dwi Novyanto, S.Pd.
17. Sahabat tercinta, Hersha Rahmawati, S.Sos, Wardatul Jannah, S.Pd, Tiara Dwi Oktaviani, S.Pd. yang senantiasa memberikan semangat dan mendukung peneliti dalam keadaan apapun.
18. Iqbal Maulana Sardi, S.Kom yang telah memberikan masukan pada peneliti dalam merevisi produk.
19. *Mba* Nurkamaryah, M.Pd dan *mba* Muhtadiatul Khusna, M.Hum yang senantiasa menanyakan perkembangan penulisan tesis ini dan tidak lupa untuk memberikan dukungan dan semangat.
20. Tim editor jurnal al-Mahara: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai wadah pengembangan kemampuan menulis karya ilmiah bagi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 20 Juli 2022
Peneliti,



Zaimatuz Zakiyah
NIM. 20204021016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTO.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRAK ARAB.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xiii
KATA PENGANTAR	xx
DAFTAR ISI.....	xxiv
DAFTAR TABEL.....	xxvi
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
D. Kajian Pustaka.....	11
E. Spesifikasi Produk.....	18
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	18
G. Hipotesis Penelitian.....	20
H. Metode Penelitian	20
I. Sistematika Pembahasan	40
BAB II LANDASAN TEORI.....	42
A. Multimedia Pembelajaran.....	42
B. <i>Mahārah Qir ā'ah</i>	45

C. <i>Kotobee</i>	45
D. Motivasi Belajar Siswa.....	55
E. Hasil Belajar	59
BAB III GAMBARAN UMUM MADRASAH	62
A. Identitas Madrasah	62
B. Sejarah MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.....	62
C. Visi dan Misi	66
D. Struktur Organisasi	69
E. Guru dan Staf	69
F. Peserta Didik	71
G. Sarana Prasarana	71
H. Prestasi Siswa.....	77
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	83
A. Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>al-Qirā'ah</i> dengan Aplikasi <i>Kotobee</i>	83
B. Uji Kelayakan Multimedia Pembelajaran <i>al-Qirā'ah</i> dengan Aplikasi <i>Kotobee</i>	125
C. Implementasi dan Responss Guru serta Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran <i>al-Qirā'ah</i> dengan Aplikasi <i>Kotobee</i>	136
D. Efektivitas Multimedia Pembelajaran <i>al-Qirā'ah</i> dengan Aplikasi <i>Kotobe</i>	181
BAB V PENUTUP.....	212
A. Kesimpulan	212
B. Saran.....	214
C. Kata Penutup	215
DAFTAR PUSTAKA	216
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	224
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	294

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kajian Pustaka, 16.
Tabel 1.2	Kriteria Kepuasan dan Kebutuhan Pengembangan Media, 33.
Tabel 1.3	Aturan Pemberian Skor, 34.
Tabel 1.4	Kriteria Kelayakan Media, 35.
Tabel 1.5	Skor Kuesioner Respons Siswa dan Guru, 35.
Tabel 1.6	Kategori Skor Rata-rata, 36.
Tabel 1.7	Kriteria Perolehan <i>N-Gain</i> , 39.
Tabel 1.8	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i> , 39.
Tabel 3.1	Data Guru MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, 69.
Tabel 3.2	Data Jumlah Guru dan Karyawan MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, 71.
Tabel 3.3	Jumlah Peserta Didik MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, 71.
Tabel 3.4	Saran Prasarana MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, 72.
Tabel 3.5	Prestasi Siswa MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, 77.
Tabel 4.1	Data Responden Analisis Kepuasan dan Kebutuhan, 86.
Tabel 4.2	Indikator Pencapaian Kompetensi <i>al-Qirā'ah</i> , 90.
Tabel 4.3	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-1 Angket Kebutuhan, 95.
Tabel 4.4	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-2 Angket Kebutuhan, 96.
Tabel 4.5	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-3 Angket Kebutuhan, 96.
Tabel 4.6	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-4 Angket Kebutuhan, 97.
Tabel 4.7	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-5 Angket Kebutuhan, 98.
Tabel 4.8	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-6 Angket Kebutuhan, 99.
Tabel 4.9	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-7 Angket Kebutuhan, 99.
Tabel 4.10	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-8 Angket Kebutuhan, 99.
Tabel 4.11	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-9 Angket Kebutuhan, 100.
Tabel 4.12	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-10 Angket Kebutuhan, 101.
Tabel 4.13	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-11 Kuesioner Kebutuhan, 101.
Tabel 4.14	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-12 Kuesioner Kebutuhan, 102.

Tabel 4.15	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-13 Kuesioner Kebutuhan , 102.
Tabel 4.16	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-14 Kuesioner Kebutuhan, 103.
Tabel 4.17	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-15 Kuesioner Kebutuhan, 103.
Tabel 4.18	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-16 Kuesioner Kebutuhan, 104.
Tabel 4.19	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-17 Kuesioner Kebutuhan, 104.
Tabel 4.20	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-18 Kuesioner Kebutuhan, 105.
Tabel 4.21	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-19 Kuesioner Kebutuhan, 106.
Tabel 4.22	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-20 Kuesioner Kebutuhan, 106.
Tabel 4.23	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-21 Kuesioner Kebutuhan, 107.
Tabel 4.24	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-22 Kuesioner Kebutuhan, 108.
Tabel 4.25	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-23 Kuesioner Kebutuhan, 108.
Tabel 4.26	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-24 Kuesioner Kebutuhan, 109.
Tabel 4.27	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-25 Kuesioner Kebutuhan, 110.
Tabel 4.28	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-26 Kuesioner Kebutuhan, 110.
Tabel 4.29	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-27 Kuesioner Kebutuhan, 111.
Tabel 4.30	Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-28 Kuesioner Kebutuhan, 111.
Tabel 4.31	Hasil Uji Kelayakan Aspek Tampilan, 127.
Tabel 4.32	Hasil Uji Kelayakan Aspek Interaktifitas, 128.
Tabel 4.33	Hasil Uji Kelayakan Aspek Kepraktisan, 129.
Tabel 4.34	Skor Rata-rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Media, 131.
Tabel 4.35	Hasil Uji Kelayakan Aspek Materi, 132.
Tabel 4.36	Hasil Uji Kelayakan Aspek Latihan, 133.
Tabel 4.37	Skor Rara-rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Materi, 134.
Tabel 4.38	Kelompok Terbatas, 133.
Tabel 4.39	Respons Guru terhadap Aspek Tampilan, 142.
Tabel 4.40	Respons Guru terhadap Aspek Interaktifitas, 143.
Tabel 4.41	Respons Guru terhadap Aspek Materi, 146.
Tabel 4.42	Respons Guru terhadap Aspek Latihan, 148.
Tabel 4.43	Respons Guru terhadap Aspek Kepraktisan, 149.

- Tabel 4.44 Skor Rata-rata Respons Guru terhadap Setiap Aspek, 151.
- Tabel 4.45 Respons Siswa pada Kelompok Terbatas terhadap Aspek Tampilan, 154.
- Tabel 4.46 Respons Siswa pada Kelompok Terbatas terhadap Aspek Interaktifitas, 156.
- Tabel 4.47 Respons Siswa pada Kelompok Terbatas terhadap Aspek Materi, 159.
- Tabel 4.48 Respons Siswa pada Kelompok Terbatas terhadap Aspek Latihan, 161.
- Tabel 4.49 Respons Siswa pada Kelompok Terbatas terhadap Aspek Kepraktisan, 162.
- Tabel 4.50 Skor Rata-rata Respons Siswa pada Kelompok Terbatas terhadap Setiap Aspek, 164.
- Tabel 4.51 Respons Siswa pada Skala Luas terhadap Aspek Tampilan, 165.
- Tabel 4.52 Respons Siswa pada Skala Luas terhadap Aspek Interaktifitas, 167.
- Tabel 4.53 Respons Siswa pada Skala Luas terhadap Aspek Materi, 169.
- Tabel 4.54 Respons Siswa pada Skala Luas terhadap Aspek Latihan, 171.
- Tabel 4.55 Respons Siswa pada Skala Luas terhadap Aspek Kepraktisan, 173.
- Tabel 4.56 Skor Rata-rata Respons Siswa pada Skala Luas terhadap Setiap Aspek, 175.
- Tabel 4.57 Data Siswa Kelas Eksperimen, 184.
- Tabel 4.58 Data Siswa Kelas Kontrol, 184.
- Tabel 4.59 Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 185.
- Tabel 4.60 Statistik Deskriptif Data Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 187.
- Tabel 4.61 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen, 188.
- Tabel 4.62 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol, 189.
- Tabel 4.63 Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Bahasa Arab Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 190.
- Tabel 4.64 Hasil Uji *Independent Sampel T-Test* Data *Pre*-Kuesioner, 192.
- Tabel 4.65 Hasil Uji *Mann Whitney* Data *Post*-kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab, 193.
- Tabel 4.66 Kriteria Rata-rata *N-Gain Score* Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 195.

- Tabel 4.67 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score* Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 195.
- Tabel 4.68 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Siswa, 196.
- Tabel 4.69 Hasil Uji Validitas Tes, 198.
- Tabel 4.70 Hasil Uji Reliabilitas Tes, 200.
- Tabel 4.71 Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar *al-Qirā'ah* Siswa, 200.
- Tabel 4.72 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen, 201.
- Tabel 4.73 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Kontrol, 202.
- Tabel 4.74 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 203.
- Tabel 4.75 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Data *Pre-Test*, 204.
- Tabel 4.76 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Data *Post-Test*, 205.
- Tabel 4.77 Kriteria Rata-rata *N-Gain Score* Hasil Belajar Siswa, 207.
- Tabel 4.78 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score* Hasil Belajar, 207.



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 *Non Equivalent Control Group Design*, 21.
- Gambar 1.2 Prosedur Penelitian R&D Model Dick and Carey, 24.
- Gambar 1.3 Rumus Persentase, 33.
- Gambar 1.4 Rumus Skor Rata-rata, 34.
- Gambar 1.5 Persentase Kelayakan, 34.
- Gambar 1.6 Rumus *N-Gain*, 39.
- Gambar 2.1 Peta Konsep Kajian Teori Pengembangan Multimedia Pembelajaran *al-Qirā'ah* dengan Aplikasi *Kotobee*, 61.
- Gambar 3.1 Struktur Organisasi MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, 69.
- Gambar 4.1 Persentase Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran, 88.
- Gambar 4.2 Persentase Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran, 89.
- Gambar 4.3 *Flowchart Multimedia Pembelajaran al-Qirā'ah*, 94.
- Gambar 4.4 Prototipe Halaman Sampul, 114.
- Gambar 4.5 Prototipe Halaman Utama, 114.
- Gambar 4.6 Prototipe Daftar isi, 116.
- Gambar 4.7 Prototipe Tentang Multimedia, 117.
- Gambar 4.8 Prototipe Indikator Pencapaian Kompetensi, 117.
- Gambar 4.9 Prototipe Judul Materi, 118.
- Gambar 4.10 Prototipe Materi *Mufradāt* (1), 119.
- Gambar 4.11 Prototipe Materi *Mufradāt* (2), 119.
- Gambar 4.12 Prototipe Materi *al-Qirā'ah* (1), 120.
- Gambar 4.13 Prototipe Materi *al-Qirā'ah* (2), 120.
- Gambar 4.14 Prototipe Materi Penjelasan Singkat Tentang *Qawāid*, 121.
- Gambar 4.15 Prototipe Materi Jenis Teks (1), 122.
- Gambar 4.16 Prototipe Materi Jenis Teks (2), 122.
- Gambar 4.17 Prototipe Materi Jenis Teks (3), 123.
- Gambar 4.18 Prototipe Materi Jenis Teks (4), 123.

- Gambar 4.19 Prototipe Latihan, 124.
- Gambar 4.20 Prototipe Referensi (1), 125.
- Gambar 4.21 Prototipe Referensi (2), 125.
- Gambar 4.22 Prototipe Pengembang, 126.
- Gambar 4.23 Hasil Revisi Spesifikasi Produk, 137.
- Gambar 4.24 Pengaturan *Zoom* Halaman, 176.
- Gambar 4.25 Tampilan Daftar Isi Sebelum Revisi, 177.
- Gambar 4.26 Tampilan Daftar Isi Sesudah Revisi, 178.
- Gambar 4.27 Tampilan Struktur Teks Sebelum Revisi, 179.
- Gambar 4.28 Tampilan Struktur Teks Setelah Revisi, 179.
- Gambar 4.29 Akses *Kotobee* dalam Format EPUB secara Luring melalui *Kotobee Reader*, 180.
- Gambar 4.30 Tampilan Awal *Kotobee Reader*, 181.
- Gambar 4.31 Tampilan *Kotobee Shared Library*, 182.
- Gambar 4.32 Tampilan Proses Pengunduhan Multimedia, 183.
- Gambar 4.33 Perbandingan Kriteria *N-Gain Score* Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 194.
- Gambar 4.34 Perbandingan Kriteria *N-Gain Score* Hasil Belajar Siswa, 206.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-kisi Kuesioner Kepuasan Siswa, 225.
- Lampiran 2 Kuesioner Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran dan Kebutuhan terhadap Pengembangannya, 226.
- Lampiran 3 Kisi-kisi Kuesioner Responss Guru dan Siswa, 230.
- Lampiran 4 Kuesioner Responss Guru dan Siswa, 231.
- Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar, 237.
- Lampiran 6 Kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 239.
- Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumen Tes, 244.
- Lampiran 8 Instrumen Tes, 246.
- Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Kuesioner Kepuasan Siswa, 253.
- Lmpiran 10 Hasil Uji Validitas Kuesioner Kebutuhan Siswa, 254.
- Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Tes, 255.
- Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner dan Tes, 256.
- Lampiran 13 Data Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol, 257.
- Lampiran 14 Data Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen, 258.
- Lampiran 15 Data Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol, 259.
- Lampiran 16 Data Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen, 260.
- Lampiran 17 Data Skor Hasil Belajar Kelas Kontrol, 261.
- Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas *Pre*-kuesioner dan *Post*-kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 262.
- Lampiran 19 Hasil Uji Homogenitas *Pre*-kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 263.
- Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas *Post*-kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 264.
- Lampiran 21 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada *Pre*-Kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 265.
- Lampiran 22 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada *post*-kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 266.

- Lampiran 23 Hasil Uji *Mann Whitney* pada *Post*-Kuesioner Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa, 267.
- Lampiran 24 Hasil Uji Normalitas *Pre*-kuesioner dan *Post*-kuesioner Hasil Belajar *Al-Qirā'ah* Siswa, 268.
- Lampiran 25 Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* Hasil Belajar *Al-Qirā'ah* Siswa, 269.
- Lampiran 26 Hasil Uji Homogenitas *Post-Test* Hasil Belajar *Al-Qirā'ah* Siswa, 270.
- Lampiran 27 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada *Pre-Test* Hasil Belajar *Al-Qirā'ah* Siswa, 271.
- Lampiran 28 Hasil Uji *Independent Sample T-Test* pada *Post-Test* Hasil Belajar *Al-Qirā'ah* Siswa, 272.
- Lampiran 29 Transkrip Wawancara Guru I, 273.
- Lampiran 30 Transkrip Wawancara Guru II, 275.
- Lampiran 31 Transkrip Wawancara Siswa I, 281.
- Lampiran 32 Transkrip Wawancara Siswa II, 282.
- Lampiran 33 Foto/Dokumentasi, 285.
- Lampiran 34 Permohonan Izin Penelitian, 287.
- Lampiran 35 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian, 287.
- Lampiran 36 Surat Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar Hasil Belajar *Al-Qirā'ah* Siswa, 289.
- Lampiran 37 Surat Validasi Ahli Media I, 290.
- Lampiran 38 Lembar Instrumen Ahli Media II, 291.
- Lampiran 39 Surat Validasi Ahli Media II, 295.
- Lampiran 40 Surat Validasi Ahli Materi, 296.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahārah qirā'ah (keterampilan membaca) merupakan bagian dari *mahārah istiqbāliyyah* (keterampilan reseptif) yang harus dikuasai terutama oleh siswa non Arab karena berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.² Pada satu sisi, penguasaan *mahārah qirā'ah* dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Pada sisi lain, penguasaan *mahārah qirā'ah* dapat dijadikan sarana dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam dan literatur berbahasa Arab lainnya.³ Di samping itu, penguasaan *mahārah qirā'ah* dapat memperluas wawasan budaya siswa.⁴ Ketika siswa menguasai keterampilan ini, mereka akan mampu melafalkan, menerjemahkan, memahami, dan mengetahui kedudukan, serta dapat menceritakan ulang bacaan dengan benar.⁵

Sehubungan dengan itu, Omar dan Dahan menyebutkan bahwa *mahārah qirā'ah* adalah salah satu komponen kunci dalam menguasai suatu bahasa.⁶ Namun, Erlina mengutip Rahman dkk. bahwa hasil penelitian di

²Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 122.

³Moh Munir, “مهاراة القراءة : محتواها وطريقة تدريسها (تجربة قسم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية الحكومية)”, dalam *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, Vol. 8, Nomor 1, 20 Juni 2020, hlm. 1–28.

⁴KMA no. 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah”, (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2019), hlm. 35–36.

⁵Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Malang Press, 2011), hlm. 162.

⁶Che Abdul Majid Bin Che Omar dan Hassan Basri Awang Mat Dahan, “The Development of E-Dictionary for the Use with ‘Maharah Al-Qiraah’ Textbook at a Matriculation Centre in a

bidang pembelajaran *mahārah qirā'ah* membuktikan bahwa pembelajaran *mahārah qirā'ah* belum berlangsung secara efektif dan efisien karena rendahnya pengetahuan siswa tentang *qawā'id* dan siswa kesulitan dalam menguasai informasi dalam suatu teks, sehingga proses pembelajaran berlangsung lambat.⁷ Dalam hal ini, Vadhilla dkk. menegaskan bahwa siswa tentu mengalami berbagai problematika dalam proses pembelajaran bahasa Arab karena merupakan bahasa asing.⁸ Lebih lanjut, Arifudin menjelaskan bahwa problematika tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor, baik yang berkenaan dengan aspek linguistik maupun non-linguistik termasuk di dalamnya yang berkenaan dengan motivasi dan hasil belajar.^{9,10} Oleh karena itu, Ritonga dkk. menyatakan bahwa pengembangan *mahārah qirā'ah* bagi lembaga pendidikan perlu mendapatkan perhatian lebih dengan cara meningkatkan *mahārah qirā'ah* siswa.¹¹

Sehubungan dengan itu, berdasarkan hasil observasi di kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, dan XI IPS MAN Insan Cendekia Padang Pariaman,

University in Malaysia” dalam *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, Vol. 10, Nomor 3, Juli 2011, hlm. 255–264.

⁷Erlina Erlina, “Pengembangan Bahan Ajar *al-Qirā'ah* Terpadu Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab” dalam *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 9, Nomor 2, 8 Desember 2017, hlm. 263–280.

⁸Syukra Vadhillah, Alimin Alimin, dan Suharmon Suharmon, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Batu Mandi Tilatang Kamang” dalam *Arabia*, Vol. 8, Nomor 1, 20 Januari 2017, hlm. 47-69.

⁹Admin Admin dan Noor Amirudin, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab” dalam *Tamaddun*, Nomor 4, November 2017, hlm. 1–12.

¹⁰Nurul Hana Mustofa, “مشكلات تعليم مهارة القراءة وعلاجها بالمدرسة الثانوية الإسلامية المعارف سينجاساري” dalam *Abjadia*, Vol. 2, Nomor 1, 30 Juni 2017, hlm. 64–80.

¹¹Apri Wardana Ritonga dkk., “E-Learning Process of *Mahārah-Qirā'ah* in Higher Education during the COVID-19 Pandemic” dalam *SSRN Scholarly Paper* (Rochester, NY: Social Science Research Network, 19 Februari 2021, hlm. 227-235

diketahui bahwa sebagian besar siswa yang belum mampu melafalkan, menerjemahkan, dan memahami teks *al-qirā'ah* dengan benar. Selain itu, siswa kesulitan dalam menentukan harakat dari kata-kata yang terdapat dalam bacaan. Ini mengindikasikan bahwa siswa belum mengetahui kedudukan kata dalam teks *al-qirā'ah* tersebut. Begitu pula dengan kemampuan dalam menceritakan ulang bacaan dengan bahasa mereka sendiri. Sementara itu, Menurut Mutofa, indikator *mahārah qirā'ah* adalah siswa mampu membaca, memahami, menerjemahkan teks bacaan dengan benar, mengetahui kedudukan bacaan, dan menceritakan ulang bacaan dengan bahasa sendiri. Adapun tingkat *mahārah qirā'ah* siswa menengah adalah siswa mampu menemukan ide pokok dan penunjang serta menceritakan kembali berbagai jenis bacaan.¹² Di sisi lain, ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru karena melakukan aktivitas lain yang menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, meskipun guru telah melakukan upaya-upaya tertentu.¹³ Menurut Kompri, siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi.¹⁴

Menurut siswa, Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang kurang mereka minati karena termasuk ke dalam mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Jika siswa tidak memahami materi, maka mereka akan bertanya langsung pada guru atau teman yang pandai dan mencari informasi tambahan

¹²Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif ...*, hlm. 163.

¹³Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, *Observasi Partisipan, Padang Pariaman, 07-12 Oktober 2021*.

¹⁴Kompri Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 247.

melalui internet, seperti *Youtube* dan *Google Translate*. Namun, tidak semua siswa yang melakukan upaya tersebut. Akhirnya, siswa merasa pesimis dan kurang bersemangat, terutama bagi mereka yang lulus dari Sekolah Menengah Pertama (SMP). Oleh karena itu, siswa menginginkan adanya metode ataupun media pembelajaran yang menarik sekaligus mempertimbangkan kebutuhan siswa secara merata, sehingga siswa dapat termotivasi dan memahami materi pembelajaran yang disajikan guru dengan baik.¹⁵ Terlebih sikap yang ditunjukkan siswa sebagaimana yang telah disebutkan di atas berpengaruh kepada hasil belajar bahasa Arab mereka.¹⁶

Hamdy menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat ditempuh agar problematika dalam pembelajaran dapat teratasi¹⁷ sebab media pembelajaran memiliki manfaat, baik dalam pembelajaran luring maupun daring. Pertama, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Kedua, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Ketiga, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran. Keempat, media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di manapun dan kapanpun. Kelima, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil

¹⁵Siswa Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, *Wawancara Semi Terstruktur, Padang Pariaman, 08 & 12 Oktober 2021*.

¹⁶Bapak Syahlul Munal, Guru Bahasa Arab MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, *Wawancara Semi Terstruktur, Kamis, 07 Oktober 2021*.

¹⁷Mohammad Zainal Hamdy, "Pembelajaran Keterampilan Membaca (*Mahārahal-Qirā'ah*) Menggunakan Koran Elektronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah)" dalam *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, Vol. 11, Nomor 1, 26 Maret 2020, hlm. 1–15.

belajar.¹⁸ Azhari dan Ishbir memperkuat bahwa media pembelajaran yang disarankan adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi.¹⁹

Rahmadi menyebutkan bahwa perkembangan teknologi di abad 21 mengubah orientasi proses pembelajaran di semua tingkat pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi.²⁰ Hal ini tercantum pula dalam Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 bahwa di antara kriteria pembelajaran abad 21 adalah kesempatan dan kegiatan belajar yang variatif, menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan, menggunakan sarana belajar yang tepat, memanfaatkan media visual untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan membudayakan kreativitas serta inovasi. Lebih lanjut, Ritonga menambahkan bahwa pemanfaatan media yang efektif merupakan salah satu ciri inovasi dalam pembelajaran bahasa Arab.²¹

Adapun media pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran *mahārah qirā'ah* di MAN Insan Cendekia Padang Pariaman adalah *e-book*, aplikasi-aplikasi yang tersedia di internet (*Youtube*, *WhatsApp*, dan *Google*) laptop, dan

¹⁸Umi Hanifah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Pura Media Nusantara, 2011), hlm. 12.

¹⁹Jalaludin Faruk Azhari dan Moh. Ishbir, "Upaya Guru dalam Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring di Ma Al-Falah Tlanakan" dalam *Jurnal Subulana*, 27 Januari 2021.

²⁰Imam Fitri Rahmadi, Khaerudin Khaerudin, dan Cecep Kustandi, "Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Perguruan Tinggi" dalam *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 20, Nomor 2, 30 Agustus 2018, hlm. 120–36.

²¹"KMA no. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah," hlm. 53–54.

Smart TV.²² Lebih lanjut, siswa menyebutkan bahwa mereka akan tertarik dan semangat jika guru menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran karena memiliki lebih dari satu media, seperti media audio dan visual; interaktif. Artinya, media tersebut mampu mengakomodasi tanggapan dari siswa; memberikan kemudahan dan memiliki isi yang lengkap, sehingga pengguna dapat menggunakannya secara mandiri; siswa dapat mengetahui perkembangan belajarnya sendiri; siswa dapat belajar secara sistematis dan terkendali.²³ Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran adalah aplikasi *Kotobee*.

Kotobee merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk penerbitan digital. Aplikasi ini diproduksi perusahaan asal Kairo yang didirikan pada tahun 2014 yang bernama Vijua. Aplikasi ini berfungsi untuk membuat dan menerbitkan *e-book* interaktif yang kompatibel dengan berbagai platform, seperti *Android*, *iPad*, *iPhone*, *Hyper Text Markup Language* versi 5(HTML5), *desktop*, *Sharable Content Object Reference Model(SCORM)*, dan *Learning Tools Interoperability(LTI)*. Terdapat lima produk dalam *Kotobee* dengan fungsi yang berbeda-beda, yaitu *Kotobee Author*, *Kotobee Library*, *Kotobee Cloud*, *Kotobee Reader*, dan *Kotobee Mini-apps*. Saat ini, *Kotobee* telah dipercaya oleh 200.000 kostumer dari berbagai belahan dunia termasuk *King*

²²Ibu Roslaini Roslaini, Guru Bahasa Arab MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, *Wawancara Semi Terstruktur*, Selasa, 12 Oktober 2021.

²³Aulia Mustika Ilmiani dkk., "Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab" dalam *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, Vol. 8, Nomor 1, 24 Juni 2020, hlm. 17–32.

*Saud University, Qatar University, Imam Abdulrahman Faisal University, Harvard University, Yale University, dan Univesity of New England.*²⁴

Kotobee merupakan multimedia pembelajaran yang efektif karena memiliki fitur-fitur yang memudahkan terjadinya interaksi antara pengguna, buku, dan lingkungan. Misalnya, gambar, audio, video, kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, dan *widget* buku. Selain itu, *Kotobee* memiliki fitur personalisasi seperti sorotan, penanda halaman, pencari kata, dan anotasi. Choo and Kwon dalam Ramadhani dan Fitrawati mengungkapkan bahwa fitur-fitur ini dapat meningkatkan motivasi, pemahaman siswa, membawa kesenangan dalam proses pembelajaran, dan memberikan respons positif di kalangan siswa.²⁵ Karena itu, *Kotobee* diyakini cocok untuk semua jenjang pendidikan. Tambahan pula, *Kotobee* telah terpilih sebagai konten terbaik dalam *World Summit Award Mobile (WSA-mobile) 2014* dan telah mendapatkan penghargaan *Academics' Choice Smart Media Award* pada tahun 2016.

Berdasarkan teori dan fakta di lapangan yang peneliti temukan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* dengan *Kotobee* sebagai media komplemen. Secara umum, penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang variabel-variabel penelitian (multimedia

²⁴“Kotobee - Interactive Ebook Creation & Digital Publishing” dalam <http://www.kotobee.com>. Diakses Tanggal 1 Oktober 2021.

²⁵Chikal Lexsti Rahmadani dan Fitrawati Fitrawati, “An Analysis Of Students’ Perception toward the Interactive E-Book Used in Advanced Grammar at English Department of Universitas Negeri Padang” dalam *Journal of English Language Teaching*, Vol. 9, Nomor 1, 10 Mei 2020, hlm. 346–57.

pembelajaran dengan *Kotobee*, motivasi, hasil belajar, *mahārah qirā'ah*), memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan interaktif kepada siswa berbasis teknologi, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara khusus, penelitian pengembangan ini diharapkan mampu merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan, serta mengevaluasi produk berupa multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajarsiswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

B. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membatasi masalah untuk lebih memperjelas fokus penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini berdasarkan kepada analisis kepuasan dan kebutuhan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* untuk siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee*.
3. Materi yang termuat dalam multimedia pembelajaran adalah materi pokok *al-qirā'ah* untuk kelas XI MA. Di samping itu, multimedia pembelajaran ini juga ditambahkan dengan materi *mufrādat* dan penjelasan singkat tentang *qawāid* yang berkaitan dengan teks sebagai dua unsur penting dalam *al-qirā'ah*. Selain itu, multimedia ini juga memuat materi tentang jenis-jenis teks.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dijabarkanlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* untuk siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* untuk siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman?
3. Bagaimana implementasi dan responss guru serta siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman terhadap multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee*?
4. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk mengetahui desain pengembangan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* untuk siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.
- b. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dan mengukur kinerjanya untuk siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

- c. Untuk mengetahui implementasi dan respons guru serta siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman terhadap multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *Kotobee*.
- d. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis, antara lain:

a. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur kepustakaan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan atau inovasi multimedia pembelajaran *al-qirā'ah*.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab, khususnya *al-qirā'ah* yang interaktif dan menambah wawasan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar bahasa Arab menggunakan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan kata lain, penelitian ini secara tidak

langsung memberikan literasi teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa.

3) Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu sekolah khususnya MAN Insan Cendekia Padang Pariaman melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran bahasa Arab, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa.

D. Kajian Pustaka

Untuk mengetahui posisi penelitian, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya:

Pertama, artikel jurnal yang berjudul “*Mechanical Interactive E-Book (Maibook) Learning Media Development in Machine Elements Course*”.²⁶ Artikel ini ditulis oleh Hamzah dkk. pada tahun 2021. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa bosan, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar pembelajaran efektif. Dalam hal ini, Hamzah dkk. mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif dengan aplikasi *Kotobee* dengan model penelitian *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (ADDIE). Berdasarkan penilaian dari ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam

²⁶Bahha Hamzah, Aam Hamdani, dan Mumu Komaro, “Mechanical Interactive E-Book (Maibook) Learning Media Development In Machine Elements Course” dalam *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 8, Nomor 2, 10 Desember 2021, hlm. 51–61.

kategori baik. Sedangkan, ahli materi menyatakan bahwa media tersebut sangat baik. Hasil tersebut sama dengan respons yang diberikan oleh siswa dengan persentase sebesar 85,3 %. Sehubungan dengan itu, artikel ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Pada satu sisi, artikel ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif dengan aplikasi *Kotobee* dan menggunakan jenis penelitian pengembangan ADDIE. Pada sisi lain, Mustakim dkk. mengembangkan *e-book* interaktif untuk diterapkan dalam mata kuliah Elemen Mesin, sementara *e-book* interaktif yang peneliti kembangkan menggunakan aplikasi *Kotobee* diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Arab yang memuat materi *qirā'ah* untuk siswa MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

Kedua, pada tahun 2019 Sugilar menulis artikel jurnal dengan judul “Multimedia Matematika di Era Digital”.²⁷ Dalam artikel ini dinyatakan bahwa terdapat kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menghadapi era revolusi industri. Untuk itu, Sugilar meneliti untuk mengetahui multimedia atau aplikasi yang tepat untuk pembelajaran Matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Hasil menunjukkan bahwa salah satu multimedia yang digunakan adalah *Kotobee*. Berkaitan dengan itu, artikel ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu membahas tentang media pembelajaran (*Kotobee*). Adapun perbedaannya terletak pada materi di mana Sugilar mengungkap

²⁷Hamdan Sugilar, “Multimedia Matematika di Era Digital,” dalam *Prosiding - Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 20 Maret 2020, hlm. 442–51.

multimedia yang digunakan dalam pembelajaran Matematika, sedangkan peneliti mengkaji pembelajaran Bahasa Arab, khususnya pada materi *al-qirā'ah*. Tambahan pula, penelitian Sigular ditempuh dengan metode penelitian studi pustaka, sementara peneliti menggunakan metode ADDIE.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Hidayanti dkk. dengan judul “Pengembangan Desain Aplikasi MMQ dalam Meningkatkan *Mahārah Qirā'ah* di Masa Pandemi” dan dipresentasikan pada Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V pada tahun 2021.²⁸ Problem akademik yang berusaha untuk diatasi dalam penelitian ini adalah kesulitan yang dialami siswa saat pembelajaran tatap muka (PTM) maupun saat pembelajaran jarak jauh (PJJ). Misalnya, anggapan siswa terhadap sulitnya bahasa Arab untuk dipelajari, khususnya pembelajaran *al-qirā'ah* karena terkesan monoton di mana siswa diminta membaca teks *al-qirā'ah* melalui pesan suara tanpa mengetahui maknanya. Di pihak lain, siswa juga kerap mengalami gangguan sinyal dan kuota. Dengan ini, Hidayanti, dkk. melakukan pengembangan media pembelajaran *Mobile Mufradāt Qirā'ah* (MMQ) untuk memudahkan siswa dalam memahami teks *al-qirā'ah* dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) tipe Borg dan Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi MMQ dapat memudahkan siswa dalam memahami teks sebab di dalamnya telah tersedia *mufradāt* beserta artinya dan dilengkapi dengan musik untuk menghindari siswa dari kebosanan. Dalam hal ini, artikel ini memiliki

²⁸Primasti Nur Yusrin Hidayanti, Miftahus Sa'diyah, dan Wildana Wargadinata, “Pengembangan Desain Aplikasi ‘MMQ’ dalam Meningkatkan *MahārahQirā'ah* di Masa Pandemi,” dalam *Semnasbam*, Vol. 5, Nomor 0, 2021, hlm 369–377.

persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya adalah media yang dikembangkan sama-sama diperuntukkan untuk materi *al-qirā'ah*. Meskipun, Hidayanti mengkhususkan untuk kelas 3 MI. Sementara itu, perbedaannya adalah pada basis aplikasi yang digunakan yang mana Hidayanti, dkk. menggunakan MMQ, sedangkan peneliti menggunakan *Kotobee*. Lebih lanjut, tipe penelitian pengembangan yang digunakan Hidayanti dkk. adalah tipe Borg dan Gall, sedangkan peneliti menggunakan tipe ADDIE.

Keempat, artikel jurnal yang berjudul “*Interactive Android Based Learning Media* Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Perguruan Tinggi: Desain Pengembangan Rekursif, Reflektif, dan Kolaboratif”.²⁹ Artikel yang ditulis oleh Alfian dkk. pada tahun 2020 ini dilatarbelakangi oleh tampilan materi yang monoton dan terbatasnya inovasi media serta waktu pembelajaran di kelas pada mata kuliah *qirā'ah sanawiyah*. Akhirnya, motivasi dan prestasi mahasiswa S-1 PBA UM pun menurun. Untuk mengatasi permasalahan ini, Alfian, dkk. melakukan penelitian pengembangan dengan model *recursive, reflective, define, design, development*, dan *dissemination* (R2D2). Penelitian ini menghasilkan media android interaktif yang berisi empat komponen, yaitu *mufradāt, al-qirā'ah jahriyyah, fahm al-maqrū'*, dan *al-tadrīb* yang membantu mahasiswa dalam memahami kosakata, memahami pola kalimat, memahami struktur kalimat, menentukan ide pokok,

²⁹Muhammad Alfian dkk., “Interactive Android Based Learning Media sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Perguruan Tinggi: Desain Pengembangan Rekursif, Reflektif, dan Kolaboratif” dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5, Nomor 10, 30 Oktober 2021, hlm. 1435–1445.

dan menguasai isi teks. Di samping itu, berdasarkan aspek isi, bahasa, maupun grafis, produk ini layak digunakan. Lebih lanjut, artikel ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Di satu sisi, media yang dikembangkan sama-sama memuat materi *al-qirā'ah* dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Di sisi lain, basis media yang dilakukan di mana dalam artikel Alfian, dkk. dengan *Interactive Android*, sedangkan peneliti menggunakan *Kotobee*. Tambahan lagi, metode penelitian yang digunakan dalam artikel Alfian dkk. adalah model R2D2, sementara peneliti menggunakan ADDIE. Terakhir, penelitian ini dilakukan di perguruan tinggi, yaitu PBA UM, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berlokasi di MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

Kelima, artikel jurnal yang ditulis oleh Hapsari dan Zulherman pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”.³⁰ Hapsari dan Zulherman tertarik melakukan penelitian ini karena diperlukan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Namun, masih banyak ditemukan bahwa guru-guru belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif. Di samping itu, dengan menggunakan video pembelajaran diharapkan mampu membantu guru dalam mentransfer materi, membangun suasana belajar yang menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi IPA yang memiliki banyak

³⁰Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, Nomor 4, 27 Juli 2021, 2384–2397.

konsep-konsep abstrak. Karena itu, Hapsari dan Zulherman mengembangkan sebuah media video animasi dengan aplikasi canva menggunakan model pengembangan ADDIE. Perolehan rerata uji validasi ahli media, ahli materi, dan guru serta siswa adalah 0,56%, dengan kategori “sedang”. Artinya, produk video animasi berbasis aplikasi *canva* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran. Artikel ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Pada satu sisi, variabel bebas dari artikel ini dan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah motivasi dan prestasi belajar siswa. Tambahan lagi, model penelitian pengembangan yang digunakan pun sama, yaitu model ADDIE. Pada sisi lain, media pembelajaran pada artikel ini berupa video animasi berbasis *Canva* pada mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan *Kotobee* pada pembelajaran *al-qirā’ah*. Lebih lanjut, subjek penelitian dalam artikel ini adalah sebanyak 29 siswa kelas IV SDN 3 Tubokarto, SDN 2 Trukan, dan SDN 3 Watangrejo. Sementara, subjek penelitian dalam penelitian yang peneliti lakukan adalah siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

Tabel 1.1
Kajian Pustaka

No	Judul	Penulis	Variabel		Lokasi
			Bebas	Terikat	
1	<i>Mechanical Interactive E-Book (Maibook) Learning Media Development in Machine Elements Course</i>	Hamzah dkk.	<i>Maibook learning media</i>	<i>Machine Elements course</i>	Departemen Pendidikan Teknik Mesin FPTK UPI

2	Multimedia Matematika di Era Digital	Sigular	Multimedia Matematika	Pembelajaran Matematika	-
3	Pengembangan Desain Aplikasi MMQ dalam Meningkatkan <i>Mahārah Qirā'ah</i> di Masa Pandemi	Hidayanti dkk.	Aplikasi MMQ	<i>Mahārah qirā'ah</i>	Kelas 3 MI
4	<i>Interactive Android Based Learning Media</i> Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Perguruan Tinggi: Desain Pengembangan Rekursif, Reflektif, dan Kolaboratif	Alfan dkk.	<i>Interactive Android Based Learning Media</i>	Pembelajaran Membaca Bahasa Arab	S-1 PBA UM
5	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa	Hapsari dan Zulherman	Video Animasi berbasis aplikasi <i>canva</i>	Motivasi dan Prestasi Belajar	kelas IV SDN 3 Tubokarto, SDN 2 Trukan, dan SDN 3 Watangrejo

Tabel 1.1 menunjukkan ringkasan persamaan dan perbedaan antara penelitian-penelitian terdahulu dan penelitian yang peneliti lakukan. Dalam hal ini, peneliti menemukan dua artikel yang membahas tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *Kotobee*, tetapi tidak diperuntukkan bagi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan itu, terdapat dua artikel yang melakukan inovasi media pembelajaran untuk kemampuan membaca, namun tidak hanya dikembangkan menggunakan aplikasi yang berbeda, tetapi juga tidak diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Sementara itu, dua artikel lain yang membahas tentang media pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi siswa, dan prestasi siswa tidak dikembangkan dengan aplikasi yang sama dengan peneliti dan tidak memuat materi *al-qirā'ah*. Artinya, peneliti belum menemukan penelitian yang persis seperti yang peneliti lakukan. Dengan kata lain, penelitian ini memiliki nilai kebaruan.

E. Spesifikasi Produk

Pembuatan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* ini memiliki kekhasan dibandingkan dengan media pembelajaran serupa lainnya, yaitu:

1. Media pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* berbentuk multimedia pembelajaran interaktif.
2. Materi yang termuat dalam media pembelajaran ini diambil dari buku buku “Bahasa Arab” kelas XI Madrasah Aliyah yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
3. Media pembelajaran ini digunakan sebagai media pembelajaran *al-qirā'ah* komplemen yang dapat digunakan kapanpun dan di manapun.
4. Media pembelajaran ini kompatibel, sehingga dapat diakses melalui perangkat atau platform apa pun. Misalnya, web, desktop, dan seluler.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi-asumsi diperlukan sebagai faktor pendukung sebuah penelitian. Adapun asumsi-asumi dalam penelitian ini adalah:

1. Multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka dalam menghafal *mufradāt*, memahami *qawāid* sebagai dua unsur penting dalam *mahārah qirā'ah*, dan mengetahui jenis teks yang berhubungan dengan teks yang sedang dipelajari.
3. Siswa membutuhkan pengalaman menggunakan multimedia pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, seperti yang terdapat dalam multimedia interaktif.
4. Siswa membutuhkan latihan-latihan sebagai penguatan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan mendapatkan *feedback* secara langsung.
5. Guru membutuhkan pengembangan multimedia pembelajaran yang menarik minat dan antusiasme siswa; membantu guru dalam menilai latihan-latihan siswa.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *Kotobee* ini, antara lain:

1. Media pembelajaran ini hanya dapat diakses secara *online* melalui laptop, komputer, dan seluler.
2. Guru dan siswa membutuhkan koneksi internet yang stabil.
3. Dalam tahap implementasi, peneliti menyajikan salah satu materi pembelajaran karena keterbatasan waktu yang peneliti miliki.

4. Terdapat keterbatasan objek penelitian, di mana peneliti mengujicobakan media pembelajaran ini di kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah karena belum didasarkan pada fakta empiris yang ditemukan melalui pengumpulan data.³¹ Adapun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hipotesis nihil (H_0): Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif, sedangkan metode penelitian yang digunakan *Research and Development* (penelitian pengembangan). Metode yang kemudian disingkat dengan R&D ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.³² Selain itu, peneliti juga menggunakan metode penelitian *Quasi Experiment* yang dirancang dalam bentuk *Non Equivalent Group Design* yang dapat dilihat pada gambar 1.1 untuk

³¹Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 96.

³²Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2011), hlm. 45.

menguji efektivitas produk melalui situasi di lapangan. Peneliti memilih desain ini karena subjek penelitian tidak ditentukan secara random, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.³³

E O₁—X—O₂
K O₃— — —O₄

Gambar 1.1
Non Equivalent Control Group Design

Keterangan:

- E : Kelompok eksperimen
- K : Kelompok kontrol
- O₁ : *Pre-test* kelompok eksperimen
- O₂ : *Post-test* kelompok eksperimen
- O₃ : *Pre-test* kelompok kontrol
- O₄ : *Post-test* kelompok kontrol
- X : Perlakuan (*treatment*)
- : Tidak ada perlakuan (*treatment*)

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah *Kotobee* sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi dan hasil belajar *qirā'ah* adalah variabel terikat. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Multimedia Pembelajaran *al-Qirā'ah*

Multimedia pembelajaran dalam penelitian ini bermakna media yang terdiri dari unsur teks, audio, gambar, animasi, dan video yang memuat materi-materi yang dipelajari dalam pembelajaran *al-qirā'ah*.

Multimedia tersebut memiliki sifat yang interaktif. Artinya, siswa

³³Ibid, hlm. 185.

dapat melakukan interaksi secara intensif dengan materi yang terdapat di dalamnya. Selain itu, Artinya, media tersebut mampu mengakomodasi tanggapan dari siswa; memberikan kemudahan dan memiliki isi yang lengkap, sehingga pengguna dapat menggunakannya secara mandiri; siswa dapat mengetahui perkembangan belajarnya sendiri; siswa dapat belajar secara sistematis dan terkendali.

b. *Kotobee*

Kotobee yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan platform yang berfungsi untuk membuat, mengirimkan, dan membaca *e-book* interaktif. *E-book* interaktif adalah *e-book* yang disempurnakan yang membuat pengguna, *e-book*, dan lingkungan (perangkat) berinteraksi secara digital, sehingga pembaca mendapatkan pengalaman membaca elektronik berupa kognitif, sensorik, dan fisik. Kemudian, dalam penelitian ini dijadikan sebagai multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* yang memuat materi-materi *al-qirā'ah* untuk siswa kelas XI MA. Multimedia tersebut akan terlebih dahulu diukur kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi sebelum digunakan dalam proses pembelajaran dan direspons oleh guru dan siswa melalui teknik kuesioner.

c. Motivasi belajar

Maksud dari motivasi belajar dalam penelitian ini adalah segala dorongan dari dalam diri siswa yang menimbulkan tindakan tertentu

berupa ketekunan dalam mengerjakan tugas, keuletan dalam menghadapi kesulitan, minatnya terhadap berbagai macam masalah, kemandirian, keinginannya untuk mempelajari suatu yang baru, kemampuan dalam mempertahankan pendapat dan apa yang diyakini, serta tanggapan dan solusi yang ia berikan terhadap berbagai masalah yang dihadapi yang diukur menggunakan kuesioner motivasi belajar.

d. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar *qirā'ah* yang pengertiannya mendekati indikator *mahārah qirā'ah* yang dijabarkan oleh Mustofa, yaitu kemampuan siswa dalam membaca, memahami, menerjemahkan bacaan dengan benar, dan mengetahui kedudukan setiap kata serta mampu menceritakan kembali bacaan dengan bahasanya sendiri. Namun, indikator tersebut akan disesuaikan kembali dengan indikator pencapaian *mahārah qirā'ah* di kelas XI MA. Adapun ketercapaian indikator-indikator tersebut akan diukur melalui tes berupa soal pilihan ganda.

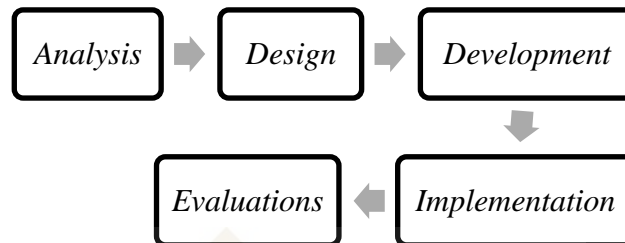
3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman dengan menyesuaikan jam aktif proses pembelajaran.

4. Prosedur Penelitian

Model R&D yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahap-tahap yang dikemukakan oleh Dick and Carey, yaitu model

*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations (ADDIE).*³⁴



Gambar 1.2
Prosedur Penelitian R&D Model Dick and Carey

Kegiatan yang peneliti lakukan pada setiap tahap pengembangan media pembelajarannya, antara lain:

a. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahap ini, kegiatan utama yang peneliti lakukan adalah menganalisis kepuasan terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan dan kebutuhan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah*. Pengembangan ini diawali oleh masalah yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.

b. *Design* (Desain)

Kegiatan yang peneliti lakukan dalam tahap ini adalah perancangan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* yang terdiri atas beberapa tahap, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran *al-qirā'ah*, mengumpulkan materi, membuat *flowchart*.

³⁴Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang ...*, hlm. 183–86.

Apabila materi disajikan dalam bentuk video, maka peneliti menyusun skrip, meminta bantuan ahli materi untuk menguji skrip tersebut, dan peneliti merevisi skrip sesuai saran ahli materi. Setelah itu, peneliti merancang tampilan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* yang dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini berisi aktualisasi rancangan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* yang bersifat konseptual menjadi produk yang siap untuk digunakan. Setelah itu, peneliti membuat instrumen untuk mengukur kelayakan produk oleh ahli media serta melakukan revisi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Setelah direvisi, media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran dalam dua skala. Pertama, multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* berbasis *Kotobee* digunakan pada kelompok terbatas yang terdiri dari 6 siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman. Kedua, multimedia tersebut digunakan pada skala yang lebih luas yang dalam penelitian ini disebut dengan kelas eksperimen. Kemudian, peneliti meminta respons siswa pada tiap-tiap skala (kelompok terbatas dan kelas eksperimen) terhadap aspek-aspek yang terdapat dalam multimedia tersebut. Selain itu, peneliti juga meminta respons guru bahasa Arab terhadap multimedia yang sama.

e. *Evaluations* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti mengadakan revisi terhadap multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* berdasarkan repon guru dan siswa. Di samping itu, peneliti juga mengukur ketercapaian tujuan pengembangan multimedia tersebut, yaitu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

5. Penentuan Sumber Data

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun data primer bersumber dari guru bahasa Arab, siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, Tata Usaha Madrasah, ahli media, dan ahli materi. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan internet yang relevan dengan penelitian ini.

Lebih lanjut, data mengenai motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman ditentukan dengan teknik populasi dan sampel. Berikut penjelasannya:

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN Insan Cendekia yang terdiri dari 4 kelas, yaitu kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, dan XI IPS yang berjumlah 92 siswa. Kemudian, peneliti mengambil bagian dari populasi yang ada untuk dijadikan sampel.

b. Sampel

Peneliti menggunakan teknik *Simple Random Sampling* untuk mengambil sampel uji coba kelompok terbatas. Dalam hal ini, peneliti mengundi 6 sampel secara acak dari populasi yang ada. Selain itu, peneliti menggunakan teknik *Non Probability Sampling* tipe *Purposive Sampling* dalam pengambilan sampel uji coba dalam kelas yang lebih luas. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampling.³⁵ Adapun *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih sampel sesuai dengan tujuan penelitian.³⁶ Sehubungan dengan itu, sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan sejumlah 25 siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol.

6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu teknik dan instrumen pengumpulan data. Apabila teknik dan instrumen pengumpulan datanya berkualitas, maka hasil penelitiannya pun akan berkualitas.³⁷ Teknik pengumpulan data adalah cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data,

70.

³⁵Purwanto Purwanto, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm.

³⁶*Ibid*, hlm. 75.

³⁷Sugiyono, *Metode...*, hlm. 193.

sedangkan instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data.³⁸ Berikut penjelasannya:

1) **Observasi**

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang diselidiki secara sistematis.³⁹ Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan di mana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal yang diamati adalah fenomena yang terjadi di kelas sebelum pemanfaatan produk dan respons siswa saat produk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga hasilnya lebih akurat dan tidak dapat disangkal. Sementara itu, instrumen penelitian dalam teknik ini berupa lembar observasi agar lebih terfokus dan jelas.

2) **Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan meminta penjelasan dan jawaban kepada responden. Dalam penelitian ini, bentuk wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur kepada pihak yang tergabung dalam prosesnya, yaitu dua guru bahasa Arab kelas XI, siswa kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3 dan XI IPS yang berjumlah 8 siswa untuk mengidentifikasi permasalahan. Adapun instrumen pengumpulan data dalam

³⁸Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2013), hlm. 24–32.

³⁹Ibid, hlm. 69.

penelitian ini adalah pedoman wawancara dan *voice recorder* untuk membantu kelancaran pelaksanaan wawancara.

3) Kuesioner

Kuesioner adalah suatu cara untuk mengumpulkan data primer dengan menggunakan sejumlah pertanyaan mengenai variabel yang diukur.⁴⁰ Dalam penelitian ini, kuesioner ditujukan kepada:

- a) Ahli materi, untuk memperoleh data mengenai kelayakan materi dalam multimedia pembelajaran.
- b) Ahli media, untuk memperoleh data mengenai kelayakan multimedia pembelajaran.
- c) Guru bahasa Arab, untuk memperoleh data mengenai kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Kotobee* dan respons guru terhadap aspek tampilan, interaktivitas, konten materi, latihan-latihan, dan kepraktisan media tersebut.
- d) Siswa, untuk mendapatkan data mengenai mengenai kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Kotobee* dan respons siswa berkaitan dengan aspek tampilan, interaktivitas, materi pembelajaran,

⁴⁰Zainal Mustafa EQ, *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 99.

latihan-latihan, dan kepraktisan serta motivasi dan hasil belajar.

4) Tes

Arikunto dalam Gautama menyebutkan bahwa tes adalah beberapa pertanyaan dan alat lainnya yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan, inteligensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang.⁴¹ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen. Instrumen tes yang peneliti susun mengacu pada indikator pencapaian *mahārah qirā'ah* menurut Mustofa yang disesuaikan indikator pencapaian *mahārah qirā'ah* di kelas XI MA untuk menguji hasil belajar siswa.

5) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan tentang peristiwa yang sudah berlalu, berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.⁴² Dokumen yang peneliti gunakan untuk melengkapi data penelitian ini adalah gambaran umum sekolah, yang meliputi identitas dan letak geografis, sejarah, visi, misi, tujuan, struktur organisasi, guru, karyawan, peserta didik, sarana prasarana, prestasi siswa, dan dokumen penting lainnya. Hal ini juga bertujuan untuk kredibilitas hasil penelitian.

⁴¹“Instrumen_Pengumpulan_Data_Penelitian-with-cover-page-v2.pdf” dalam <https://osf.io/s3kr6/download>. Diakses Tanggal 13 Juni 2021.

⁴²Sugiyono, *Metode...*, hlm. 329.

b. Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini, instrumen yang hendak diujicobakan adalah kuesioner motivasi belajar dan instrumen tes. Adapun jenis pengujian yang dilakukan, yaitu:

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Dalam konteks ini, jenis validitas yang digunakan adalah konstruk yang digunakan untuk menguji apakah kuesioner sudah terkait secara teoritis dengan konsep atau diwakili secara nyata dalam instrumen dengan mencari korelasi instrumen dengan instrumen lain yang sudah diketahui validitasnya dan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*).⁴³

Selain itu, peneliti juga menggunakan validitas eksternal terhadap kuesioner motivasi dan tes hasil belajar. Untuk memudahkan proses pengujian dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS 24 dengan teknik *Product Moment Correlation*. Kemudian, r_{hitung} pada kolom skor total dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini, yaitu:

- a. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka item dinyatakan valid.
- b. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid.

⁴³A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 236.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan pada waktu yang berbeda. Apabila hasil yang ditunjukkan individu relatif sama setelah diadakan uji coba berulang-ulang, maka instrumen itu disebut reliabel.⁴⁴ Adapun rumus untuk menghitung *Cronbach's Alpha*, yaitu:

Untuk mengukur reliabilitas instrumen, pengujian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program IBM SPSS 24. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini,⁴⁵ yaitu:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0.60 , maka kuesioner dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0.60 , maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

7. Teknik Analisis Data

Sebelum menyajikan hasil temuan, peneliti terlebih dahulu mengalisis data yang telah terkumpul.⁴⁶ Dalam hal ini, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat ditemukan dalam penjelasan berikut:

a. Data Hasil Analisis Kepuasan dan Analisis Kebutuhan

⁴⁴Agus Irianto, *Statistik; Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2004), hlm. 242.

⁴⁵Joko Widiyanto, *SPSS For Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*, (Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010), hlm. 38–40.

⁴⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hlm. 85.

Data kepuasan terhadap media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran diperoleh melalui pengisian kuesioner diolah menggunakan teknik statistik deskriptif dengan rumus yang terdapat pada gambar 1.3.⁴⁷

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

Gambar 1.3
Rumus Presentase

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

N = Jumlah Sampel

F = Nilai yang diperoleh frekuensi jumlah responden

Adapun kriteria kepuasan dan kebutuhan terhadap pengembangan media yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1.2.⁴⁸

Tabel 1.2
Kriteria Kepuasan dan Kebutuhan Pengembangan Media

No	Interval	Kriteria
1	$X \geq M + (1,5 \text{ SD})$	Sangat Tinggi
2	$M + (0,5 \text{ SD}) \leq X < M + (1,5 \text{ SD})$	Tinggi
3	$M - (1,5 \text{ SD}) \leq X < M + (0,5 \text{ SD})$	Rendah
4	$X \leq M - (1,5 \text{ SD})$	Sangat Rendah

b. Data Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dari ahli materi dan ahli media adalah teknik deskriptif kuantitatif yang

⁴⁷Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 43.

⁴⁸Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hlm. 175.

dijadikan sebagai penentu kelayakan multimedia pembelajaran.

Adapun rincian tentang teknik analisis tersebut,⁴⁹ antara lain:

- 1) Pemberian skor oleh ahli media dan ahli materi

Setiap indikator yang diukur akan diberi skor berupa skala likert yang dapat dilihat pada tabel 1.3.

Tabel 1.3
Aturan Pemberian Skor

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Baik (B)	4
3	Kurang Baik (KB)	3
4	Tidak Baik (TB)	2
5	Sangat Tidak Baik (STB)	1

- 2) Peneliti menghitung rata-rata setiap aspek yang dinilai dengan rumus pada gambar 1.4.

$$x = \frac{\Sigma x}{n}$$

Gambar 1.4
Rumus Skor Rata-rata

Keterangan:

x : Skor rata-rata setiap aspek

n : Jumlah penilai

Σx : Skor total masing-masing

- 3) Peneliti menghitung persentase kelayakan dengan rumus di gambar 1.5.

⁴⁹Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server" dalam *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 2, Nomor 2, 11 Desember 2017, hlm. 204–10.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Gambar 1.5
Persentase Kelayakan

- 4) Peneliti menentukan kriteria kelayakan media berdasarkan skor pada tabel 1.4.

Tabel 1.4
Kriterian Kelayakan Media

No	Skor dalam Persen (%)	Kriteria
1	0 - 20	Sangat Tidak Layak
2	21 - 40	Tidak Layak
3	41 - 60	Cukup Layak
4	61 - 80	Layak
5	81 - 100	Sangat Layak

c. Data Respons Guru dan Siswa

Dalam penelitian ini, respons dari guru dan siswa juga dianalisis menggunakan teknik yang sama dengan uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi, yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Namun, analisis ditempuh dengan rincian teknik yang berbeda, yaitu:

1) Pemberian Skor

Guru dan siswa mengkategorikan aspek-aspek yang hendak diukur dan memberi skor menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel 1.5.

Tabel 1.5
Skor Kuesioner Respons Siswa dan Guru

No	Kategori	Skor
1	Sangat baik (SB)	4
2	baik (B)	3

3	Tidak baik (TB)	2
4	Sangat Tidak baik (STB)	1

- 2) Peneliti menghitung rata-rata setiap aspek yang dinilai dengan rumus pada gambar 1.4.
- 3) Peneliti menghitung skor rata-rata gabungan dan mengkategorikannya seperti yang terdapat dalam tabel 1.6.⁵⁰

Tabel 1.6
Kategori Skor Rata-rata

No	Interval Skor	Kategori	Tingkat Respons
1	1,00-1,75	Sangat Tidak Setuju (STS)	Sangat Negatif
2	1,76-2,50	Tidak Setuju (TS)	Negatif
3	2,51-3,25	Setuju (S)	Positif
4	3,26-4,00	Sangat Setuju (SS)	Sangat Positif

d. Data Motivasi dan Hasil Belajar *Qirā'ah*

Data mengenai motivasi dan hasil belajar menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan uji *N-Gain* dengan bantuan IBM SPSS

24. Namun, sebelum analisis tersebut dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengajukan uji prasyarat analisis data berupa uji normalitas.

1) Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil dari populasi telah berdistribusi normal atau tidak.⁵¹

⁵⁰Muflihatuz Zakiyah dan Fitriawati Fitriawati, "An Analysis of Lecturers' Perception toward the Interactive E-Book Used in Advanced Grammar at English Department of Universitas Negeri Padang" dalam *Journal of English Language Teaching*, Vol. 9, Nomor 1, 8 Maret 2020, hlm. 173–87.

⁵¹Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian; Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 174.

Teknik yang peneliti gunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini adalah teknik *Kolmogrov Smirnov* dengan bantuan program IBM SPSS 24.

Hipotesis pada uji normalitas data ini, yaitu:

- H_0 : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal
 H_1 : Data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusannya,⁵² yaitu:

- a) Jika nilai signifikansi ≥ 0.05 , maka H_0 diterima
- b) Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka H_0 ditolak

2) Uji Homogenitas

Tujuan dari dilakukannya uji homogenitas adalah untuk menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.⁵³ Penelitian ini menggunakan teknik *One-Way Anova* dengan memperhatikan tabel *Test of Homogeneity of Variance* melalui bantuan IBM SPSS 24.

Hipotesis dalam uji homogenitas ini, yaitu:

- H_0 : Variansi homogen
 H_1 : Variansi tidak homogen

Jika taraf signifikansi 5%, maka kriteria pengambilan keputusannya, yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi ≥ 0.05 , maka H_0 diterima
- b. Jika nilai signifikansi < 0.05 , maka H_0 ditolak

⁵²Wahid Sulaiman, *Statistik Non-Parametik: Contoh Kasus dan Pemecahan dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005), hlm. 23–24.

⁵³Sumanto Sumanto, *Statistik Terapan*, (Yogyakarta: CAPS, 2014), hlm. 149.

3) Uji Hipotesis (*Uji Independent Sample T-Test*)

Setelah H_0 dari uji normalitas dan homogenitas diterima, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Adapun jenis uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Independent Sample T-Test* untuk membandingkan selisih dan mengetahui signifikansi rata-rata hitung dari dua sampel bebas.⁵⁴Kriteria pengambilan keputusannya,⁵⁵ yaitu:

- a) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, berarti H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, berarti H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4) Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* ini merupakan pengujian terakhir terhadap media pembelajaran. Teknis ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajarsiswa yang dihitung dengan berpedoman kepada rumus berikut ini, yaitu:

⁵⁴Nila Kesumawati, *Pengantar Statistik Penelitian*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), hlm. 145.

⁵⁵Rahayu Kariadinata dan Maman Abdurahman, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hlm. 238.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttes - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Gambar 1.6
Rumus *N-Gain*

Keterangan:

N-Gain : *Gain* yang ternormalisir
 Skor *Pre-test* : Skor awal pembelajaran
 Skor *Post-test* : Skor akhir pembelajaran
 Skor Ideal : Nilai maksimal yang dapat diperoleh

Adapun kriteria skor *N-Gain* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁶

Tabel 1.7
Kriteria Perolehan Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sedangkan kategori efektivitas *N-Gain* menurut Hake,⁵⁷ yaitu:

Tabel 1.8
Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

⁵⁶Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 151.

⁵⁷Richard R. Hake, *Analyzing Change/Gain Scores*, (Indiana: Indiana University, 1999).

I. Sistematika Pembahasan

Kriteria sistematika penulisan yang baik adalah yang mampu menyajikan informasi secara lengkap dan logis tentang laporan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti membagi sistematika pembahasan menjadi tiga bagian, yaitu:

Bagian awal yang terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman dewan penguji, halaman pengesahan pembimbing, halaman nota dinas, abstrak, halaman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan daftar isi.

Bagian kedua yang menjadi bagian utama terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I: Pendahuluan, bagian ini berisikan pokok pembahasan yang dikembangkan dalam penulisan penelitian, antara lain: latar belakang, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bagian ini menjadi acuan dalam pembahasan bagian-bagian selanjutnya.

BAB II: Landasan teori, bagian ini mendeskripsikan variabel dalam penelitian.

BAB III: Gambaran umum tentang MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, bagian ini meliputi identitas dan letak geografis, visi, misi, tujuan, sejarah, struktur organisasi, guru, karyawan, peserta didik, sarana prasarana, dan prestasi peserta didik.

BAB IV: Hasil Penelitian dan pembahasan, bagian ini berisi paparan mengenai hasil penelitian dan pengembangan.

BAB V: Penutup, bagian ini meliputi kesimpulan dari hasil penelitian, saran dari penulis, dan kata penutup.

Sistematika pembahasan ini ditutup dengan bagian akhir berupa daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman dengan menggunakan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Desain pengembangan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* diawali dengan hasil analisis kuesioner kebutuhan dimana setengah dari siswa memerlukan adanya media pembelajaran baru. Di samping itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih dari tiga perempat siswa belum merasa puas dengan media pembelajaran yang digunakan selama ini. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* dengan mempertimbangkan pendapat siswa pada setiap aspeknya, sehingga terbentuklah sebuah multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* yang memuat halaman utama hingga informasi pengembang.
2. Multimedia pembelajaran ini pun telah melalui tahap uji kelayakan oleh ahli media dan materi. Ahli media menilai bahwa persentase multimedia ini “sangat layak” dengan rata-rata keseluruhan sebesar 97,47%. Adapun ahli materi menilai rata-rata keseluruhan aspek adalah sebesar 91,31%. Dengan kata lain, kedua aspek ini berada pada kategori “sangat layak”.

Dengan demikian, multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* dapat diterapkan dalam pembelajaran.

3. Peneliti menggunakan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* di kelompok terbatas dan skala luas (kelas eksperimen) melalui tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Setelah itu, peneliti meminta responss guru dan siswa terhadap multimedia. Responss guru terhadap multimedia ini adalah “sangat positif” dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,83. Demikian pula dengan repsons siswa pada kelompok terbatas. Skor rata-rata keseluruhan aspek adalah sebesar 3,75 di mana derajat persepsinya adalah “sangat positif”. Selanjutnya, multimedia mendapatkan respon yang sama dari siswa pada skala luas. Skor rata-rata siswa pada skala luas adalah sebesar 3,45 dengan derajat persepsi “sangat positif”.
4. Hasil uji efektivitas multimedia ini antara lain:
 - a. Peneliti menguji efektivitas multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil uji t terhadap data motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Lebih lanjut, peneliti juga menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia terhadap motivasi belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa multimedia multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* “efektif” dengan persentase

sebesar 76,64 %, sedangkan peningkatan kelas kontrol sebesar 41,26 % yang berarti bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran “kurang efektif”.

- b. Peneliti juga menguji efektivitas multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan aplikasi *Kotobee* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji t terhadap data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran *al-qirā'ah*. Lebih lanjut, peneliti juga menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas multimedia terhadap hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa multimedia multimedia pembelajaran *al-qirā'ah* dengan *Kotobee* “efektif” dengan persentase sebesar 76,23%, sedangkan peningkatan kelas kontrol sebesar 45,9% yang berarti bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran “kurang efektif”.

B. Saran

Multimedia ini dapat diakses melalui web, desktop, dan perangkat-perangkat *mobile*. Namun, untuk tampilan yang lebih baik pengguna disarankan untuk menggunakan *personal computer, laptop, notebook*, ataupun *tablet*. Dengan kata lain, multimedia ini kurang optimal jika diakses melalui perangkat *mobile*. Sebab itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengoptimalkan akses multimedia melalui perangkat *mobile*. Selanjutnya,

penelitian ini terbatas pada pengembangan produk untuk materi *al-qirā'ah*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan produk untuk kemampuan berbahasa lainnya. Selain itu, efektivitas produk penelitian ini difokuskan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian selanjutnya tentu dapat mengkaji efektivitasnya pada variabel penting lainnya dalam pembelajaran.

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas karunia-Nya selesailah tahap-tahap penelitian dan penyusunan tesis ini. Peneliti menerima segala kritik dan saran yang diberikan agar tersusunnya laporan karya ilmiah yang lebih baik. Peneliti berharap tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi kemajuan dunia pendidikan Islam, khususnya Pendidikan Bahasa Arab.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, Benny, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2019).
- Alfan, Muhammad, Moh Khasairi, Nurhidayati Nurhidayati, dan Laily Maziyah, “Interactive Android Based Learning Media sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Perguruan Tinggi: Desain Pengembangan Rekursif, Reflektif, dan Kolaboratif” dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5, Nomor 10, 30 Oktober 2021.
- Admin, Admin dan Noor Amirudin, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab” dalam *Tamaddun*, Nomor 4, November 2017.
- Al Fatih Al Fatih, “أهمية مهارة القراءة في فهم الكتب العربية” dalam *Imtiyaz : Jurnal Pendidikan dan Bahasa Arab*, Vol. 3, Nomor 2, 23 Desember 2019.
- Al-Ghulayaini, Syaikh Musthafa, *Terjemah Jami'ud Durus*, (Semarang: CV Adi Pustaka, 1992).
- Alshaya, Hessah, dan Afnan Oyaid, “Designing and Publication of Interactive E-Book for Students of Princess Nourah Bint Abdulrahman University: An Empirical Study” dalam *Journal of Education and Practice*, Vol. 8, Nomor 8, 2017.
- Anshori, Ahmad Muhtadi, *Pengajaran Bahasa Arab: Media dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta: Teras, 2009).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013).
- Asrori, Imam, dan Moh Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*, (Malang: CV Bintang Sejahtera, 2017).
- B. Uno, Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).
- Bozkurt, Aras, dan Mujgan Bozkaya, “Evaluation Criteria for Interactive E-Books for Open and Distance Learning” dalam *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol. 16, Nomor 5, 2015.
- Fitra, Muhammad Aidil, *Wawancara Semi Terstruktur*, 12 Oktober 2021.
- Dimiyati, dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Dokumentasi MAN Insan Cendekia Padang Pariaman.
- Erlina, Erlina, “Pengembangan Bahan Ajar Qira’ah Terpadu Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab” dalam *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 9, Nomor 2, 8 Desember 2017.
- Ernawati, Iis, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server” dalam *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 2, Nomor 2, 11 Desember 2017.
- Erwin, Widiasworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).
- Fuad Efendy, Ahmad, *Metode Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2009).
- Gunawan, Edi, Andika Triansyah, dan Fitriana Puspa Hidasari, “Kepuasan Siswa terhadap Penggunaan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Penjas SMP Negeri 18 Pontianak” dalam *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, Vol. 11, Nomor 1, 19 Januari 2022.
- Hamdy, Mohammad Zainal, “Pembelajaran Keterampilan Membaca (Maharah Qiraah) Menggunakan Koran Elektronik (Al-Jaridhah Al-Elektroniyah)” dalam *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, Vol. 11, Nomor 1, 26 Maret 2020.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, dan Janner Simarmata, *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Hamzah, Bahha, Aam Hamdani, dan Mumu Komaro, “Mechanical Interactive E-Book (Mailbook) Learning Media Development In Machine Elements Course” dalam *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 8, Nomor 2, 10 Desember 2021).
- Hanifah, Umi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Surabaya: Pura Media Nusantara, 2011).
- Harmen, Hilma, Fauzia Agustini, dan Aprinawati Aprinawati, “Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa terhadap Metode dan Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Manajemen Sumberdaya Manusia Semester 2 Kelas A di Jurusan Manajemen” dalam *Niagawan*, Vol. 8, Nomor 1, 28 Maret 2019.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi

Dan Prestasi Belajar Siswa” dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, Nomor 4, 27 Juli 2021.

Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011).

Hidayanti, Primasti Nur Yusrin, Miftahus Sa’diyah, dan Wildana Wargadinata, “Pengembangan Desain Aplikasi ‘MMQ’ dalam Meningkatkan Maharah Qiraah di Masa Pandemi” dalam *Semnasbama* Vol. 5, Nomor 0, 2021.

Ilmiani, Aulia Mustika, Ahmadi Ahmadi, Nur Fuadi Rahman, dan Yulia Rahmah, “Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab” dalam *Al-Ta’rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, Vol. 8, Nomor 1, 24 Juni 2020.

Irianto, Agus, *Statistik; Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2004).

Izzan, Ahmad, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2009).

Kariadinata, Rahayu, dan Maman Abdurahman, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012).

Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, Siswa, *Wawancara Semi Terstruktur, 12 Oktober 2021*.

Kesumawati, Nila, *Pengantar Statistik Penelitian*, (Depok: Rajawali Pers, 2017).

Khalilullah, M, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Persindo, 2014).

“KMA no. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah” Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2019.

Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015).

Kresnoadi, “Sejarah Revolusi Industri 4.0 dan Apa itu Era Society 5.0?” dala, <https://www.ruangguru.com/blog/revolusi-industri-4.0>, Diakses Tanggal 1 Oktober 2021.

Lintas Media, Tim, *Kamus al-Akbar Indonesia-Arab dan Arab-Indonesia*, (Jombang: Lintas Media, 2013).

- Machmudah, Umi, dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2016).
- Maryam, Siti, “Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning” dalam *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, Vol. 8, Nomor 1, 25 Mei 2021.
- Miniarti, Sri, *Manajemen Sekolah*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016).
- Muhaimin, Muhaimain, *Manajemen Pendidikan Aplikasi dalam Penyusunan Rencana Pengembangan Sekolah/Madrasah*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).
- Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2013).
- , *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2011).
- Muna, Wa, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Teras, 2011) .
- Munal, Syahlul, *Wawancara Semi Terstruktur, Kamis, 07 Oktober 2021*.
- Munir, Moh, "مهاراة القراءة : محتواها وطريقة تدريسها (تجربة قسم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية)" dalam *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, Vol. 8, Nomor 1, 20 Juni 2020.
- Mustafa EQ, Zainal, *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).
- Mustofa, Nurul Hana, “مشكلات تعليم مهاراة القراءة وعلاجها بالمدرسة الثانوية الإسلامية” dalam *Abjadia*, Vol. 2, Nomor 1, 30 Juni 2017.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN Malang Press, 2011).
- Marhamah Nasution dan Muassomah, “مشكلات الطلاب في تعليم مهاراة القراءة وحلولها” dalam *Jurnal Shaut Al-Arabiyyah*, Vol. 10, Nomor 1, 28 Juni 2022.
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian; Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2012).

- “Observasi Partisipan.” Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman, 12 Oktober 2021.
- Omar, Che Abdul Majid Bin Che, dan Hassan Basri Awang Mat Dahan, “The Development of E-Dictionary for the Use with ‘Maharah Al-Qiraah’ Textbook at a Matriculation Centre in a University in Malaysia” dalam *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, Vol. 10, Nomor 3, Juli 2011.
- Purwanto, Purwanto, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).
- Puspita, Yenny, Yessi Fitriani, Sri Astuti, dan Sri Novianti, “Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0” *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, Vol. 0, Nomor 0, 26 April 2020.
- R. Hake, Richard, *Analyzing Change/Gain Scores*, (Indiana: Indiana University, 1999).
- Ramadani, Witri, *Wawancara Semi Terstruktur*, 12 Oktober 2021.
- Rahmadani, Chikal Lexsti, dan Fitrawati Fitrawati, “An Analysis Of Students’ Perception toward the Interactive E-Book Used in Advanced Grammar at English Department of Universitas Negeri Padang” dalam *Journal of English Language Teaching*, Vol 9, Nomor 1, 10 Mei 2020.
- Rahmadi, Imam Fitri, Khaerudin Khaerudin, dan Cecep Kustandi, “Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa Yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Perguruan Tinggi” dalam *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 20, Nomor 2, 30 Agustus 2018.
- Rahman, Nur Fuadi, “Motivasi Belajar Bahasa Arab (Studi Kasus Mahasiswa PBA IAIN Palangkaraya 2017/2018)” dalam *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 10, Nomor 1, 7 Juni 2018.
- Ritonga, Apri Wardana, Mahyudin Ritonga, Talqis Nurdianto, Martin Kustati, Rehani, Ahmad Lahmi, Yasmadi, dan Pahri, “E-Learning Process of Maharah Qira’ah in Higher Education during the COVID-19 Pandemic” dalam SSRN Scholarly Paper. Rochester, NY: Social Science Research Network, 19 Februari 2021.
- Romi, Yeyen Febrianti Sekar, Nailur Rahmawati, dan Nafis Azmi Amrullah, “Mabar: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS 6 untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII

MTS” dalam *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, Vol. 9, Nomor 1, 29 Juni 2020.

Roslaini, Roslaini, *Wawancara Semi Terstruktur, Selasa, 12 Oktober 2021*.

Sardiman, Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1986).

Sarwono, Jonathan, *Statistik Itu Mudah; Panduan Lengkap untuk Belajar Komputasi Statistik Menggunakan SPSS 16*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009.

Setyosari, Punaji, *Metode Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012).

Shodiq, Muhammad Jafar, Zaimatuz Zakiyah, dan Zainal Abidin Hajib, “The Effectiveness of Grammatical Hunting Game Method Students’ Arabic Learning Motivation” dalam *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 13, Nomor 1, 28 Maret 2021.

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*, (Bandung: Remaja Reosdakarya, 1995).

Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009).

———, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015).

Sugilar, Hamdan, “Multimedia Matematika Di Era Digital” dalam *Prosiding - Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 20 Maret 2020, 442–51.

Sugiyono, Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabet, 2011).

———, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012).

Sulaiman, Wahid, *Statistik Non-Parametrik: Contoh Kasus dan Pemecahan dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005).

Sumanto, Sumanto, *Statistik Terapan*, (Yogyakarta: CAPS, 2014).

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

- Tafonao, Talizaro, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, Nomor 2, 2 Agustus 2018.
- Tarigan, Henri Guntur, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1979).
- Team, Almaany, “تعريف و شرح و معنى مهارة بالعربي في معاجم اللغة العربية معجم المعاني الجامع، المعجم الوسيط، اللغة العربية المعاصر، الرائد، لسان العرب، القاموس المحيط - معجم ”عربي عربي“ dalam <https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D9%85%D9%87%D8%A7%D8%B1%D8%A9/>. Diakses Tanggal 26 September 2021.
- “Upaya Guru dalam Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring di Ma Al-Falah Tlanakan Jurnal Subulana,” 27 Januari 2021. <http://journal.stitmu.ac.id/index.php/Subulana/article/view/33>.
- Vadhillah, Syukra, Alimin Alimin, dan Suharmon Suharmon, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Batu Mandi Tilatang Kamang” dalam *Arabia*, Vol. 8, Nomor 1, 20 Januari 2017.
- Vijua, Vijua, *Education-Whitepaper*, (Egypt, Kairo: Vijua, 2014).
- Wahab, Rohmaliana, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015).
- Widiyanto, Joko, *SPSS For Windows untuk Analisis Data Statististik dan Penelitian*, (Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010).
- Yusuf, A. Muri, *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).
- , *Metode Penelitian; Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).
- Zakiyah, Muflihatuz, dan Fitrawati Fitrawati, “An Analysis of Lecturers’ Perception toward the Interactive E-Book Used in Advanced Grammar at English Department of Universitas Negeri Padang” dalam *Journal of English Language Teaching*, Vol. 9, Nomor 1, 8 Maret 2020.
- “Hasil Pencarian - KBBI Daring.” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>. Diakses 11 Juni 2021.

“Hasil Pencarian - KBBI Daring” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>. Diakses Tanggal 13 Juni 2021.

“Hasil Pencarian - KBBI Daring.” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/multimedia>. Diakses 4 Februari 2022.

“Hasil Pencarian - KBBI Daring.” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/MOTIVASI>. Diakses 4 Juni 2021.

“Hasil Pencarian - KBBI Daring” dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/membaca>. Diakses Tanggal 26 September 2021.

“Instrumen_Pengumpulan_Data_Penelitian-with-cover-page-v2.pdf” dalam <https://osf.io/s3kr6/download>. Diakses Tanggal 13 Juni 2021.

Kotobee, “Kotobee - Interactive Ebook Creation & Digital Publishing” dala, <http://www.kotobee.com>. Diakses Tanggal 1 Oktober 2021.