

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
TERINTEGRASI ASWAJA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
ISPRING SUITE 10 DI SD NU SLEMAN YOGYAKARTA**



Oleh : Yuni Lestari

NIM : 20204022001

TESIS

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 : Yuni Lestari
NIM : 20204022001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 24 November 2022

Saya yang menyatakan,



Yuni Lestari
NIM. 20204022001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuni Lestari
NIM : 20204022001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 24 November 2022

Saya yang menyatakan,



Yuni Lestari
NIM. 20204022001

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuni Lestari
NIM : 20204022001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam Ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena menggunakan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Terimakasih.

Yogyakarta, 24 November 2022

Saya yang menyatakan,



Yuni Lestari
NIM. 20204022001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3453/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
TERINTEGRASI ASWAJA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING
SUITE 10 DI SD NU SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : YUNI LESTARI, S. Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204022001
Telah diujikan pada : Jumat, 09 Desember 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. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 63a272b5da42a



Penguji I

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

Valid ID: 63a283fdc30bc



Penguji II

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

Valid ID: 63a472bd7603e



Yogyakarta, 09 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 63a3f65ecaa0c

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB TERINTEGRASI ASWAJA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ISPRING SUITE 10 DI SD NU SLEMAN YOGYAKARTA

Nama : Yuni Lestari
NIM : 20204022001
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Maksudin, M. Ag



Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.



Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. (

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 9 Desember 2022

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,84

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 koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
TERINTEGRASI ASWAJA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING
SUITE 10 DI SD NU SLEMAN YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh:

Nama : Yuni Lestari
NIM : 20204022001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 02 Desember 2022
Pembimbing,



Dr. H. Maksudin, M.Ag.
NIP. 196007161991031001

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

﴿ ٢٨٦ ﴾ لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”¹

(Al-Baqarah: 286)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

ABSTRAK

Yuni Lestari, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Terintegrasi Aswaja Berbasis Android menggunakan Ispring Suite 10 di SD NU Sleman Yogyakarta”.
Tesis : Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran bahasa Arab di kelas V SD NU Sleman Yogyakarta. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih sederhana sehingga siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Selain itu sekolah ini berbasis ke NU-an namun dalam pelaksanaan pembelajaran unsur aswaja yang dimasukkan hanya sebatas pembacaan al-fatimah sebagai pembuka pelajaran. Di samping itu, pembelajaran di era saat ini menuntut manusia bergelut dengan teknologi. Oleh karena itu, penulis mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android menggunakan ispring suite 10.

Penelitian ini merupakan *research and development* (RnD). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang digunakan di SD NU Sleman Yogyakarta, untuk menghasilkan desain multimedia, mengimplementasikan dan mengetahui hasil respon siswa terhadap multimedia pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan skala likert lima, dan analisis butir soal menggunakan SPSS. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru bahasa Arab, siswa kelas V, tata usaha sekolah, ahli media, ahli dan ahli materi, buku ajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran bahasa Arab yang digunakan oleh guru di SD NU Sleman Yogyakarta saat ini masih tergolong pasif dan konvensional yakni dengan media buku ajar, papan tulis dan spidol saja. (2) Desain pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android menggunakan *ispring suite 10* terdiri dari lima tahap; a) Analisis, yakni tahap identifikasi masalah; (b) Desain meliputi materi dan tujuan pembelajaran, *flowchart* dan prototipe aplikasi; (c) Pengembangan yaitu tahap membuat dan memvalidasi aplikasi; (d) Implementasi, mempersiapkan pendidik dan peserta didik; (e) Evaluasi, tahap menilai kualitas aplikasi. (3) Implementasi multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android dilakukan dengan uji coba pada siswa skala terbatas dan uji coba pada siswa dalam skala luas melalui tiga tahapan yaitu, pendahuluan, inti dan penutup. Hasil respon guru dan siswa didapatkan dari hasil penilaian kuesioner yang disebar setelah uji coba multimedia. Hasil respon guru, siswa skala terbatas, siswa skala luas adalah sebagai berikut: (a) Respon guru terhadap multimedia ini diperoleh rata-rata 4,85 dan presentase sebesar 97,5% yang kedua nya dalam skala likert lima berada pada kategori “sangat baik”. (b) Respon siswa pada kelompok terbatas diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek adalah sebesar 4,73 dengan presentase sebesar 94,5% dengan kategori skala likert lima yaitu “sangat baik”. (c) Respon siswa pada uji coba pada kelompok skala luas diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek adalah 4,79 dengan presentase 95,8% dengan kategori skala likert lima adalah “sangat baik”.

Kata Kunci: Android, Aswaja, Bahasa Arab, Ispring suite 10, Multimedia Pembelajaran.

الملخص

بوني ليستاري، "تطوير الوسائل المتعددة لتعليم اللغة العربية المتكاملة القائمة على نظام أندرويد باستخدام اسبارينج سوويت (Ispring Suite) ١٠ في المدرسة الابتدائية الاسلامية نھضة العلماء سليمان يوكياكرتا". البحث: يوجياكرتا ٢٠٢٢. برنامج دراسة الماجستير في تعليم اللغة العربية ، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا

كان خلفية المشكلة هذا البحث هو الحاجة إلى وسائل تعليم اللغة العربية في الصف الخامس بمدرسة الإبتدائية نھضة العلماء سليمان يوكياكرتا. هذا بسبب إلى استخدام الوسائل في التعليم التي لا تزال بسيطة بحيث يعاني الطلاب من الملل والصعوبات في تعليم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك ، تعتمد هذه المدرسة على نھضة العلماء ، ولكن في تنفيذ التعلم ، يتم تضمين عناصر الأسواجا (Aswaja) بالمرحلة للقراءة سورة الفاتحة فقط كدرس افتتاحي. إلى جانب ذلك ، يتطلب التعليم في العصر الحالي من البشر أن يصارعوا مع التكنولوجيا. لذلك ، طور الباحثة وسائل متعددة لتعليم اللغة العربية تعتمد على أسواجا باستخدام مجموعة اسبارينج سوويت (Ispring Suite).

هذا البحث هو البحث والتطوير (RnD). كان الغرض من هذه الدراسة هو تطوير وسائل تعليم اللغة العربية المستخدمة في المدرسة الإبتدائية نھضة العلماء سليمان يوكياكرتا، لإنتاج تصميمات وسائل متعددة وتنفيذ ومعرفة نتائج استجابات الطلاب للوسائل المتعددة لتعليم اللغة العربية المتقدمة. كانت طرق جمع البيانات في هذه الدراسة هي المقابلة والملاحظة والاستبيانات والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات مقياس ليكرت المكون من خمسة ، ويستخدم تحليل العناصر الأستئلة SPSS. مصادر البيانات في هذه الدراسة كانت مدرسي اللغة العربية وطلاب الصف الخامس ومدير المدرسة وخبراء الإعلام وخبراء المواد والخبراء والكتب المدرسية.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (١) وسائل تعليم اللغة العربية المستخدمة من قبل المعلمين في المدرسة الإبتدائية نھضة العلماء سليمان يوكياكرتا لا تزال حاليًا سلبية وتقليدية نسبيًا ، أي باستخدام الكتب المدرسية والسيورات البيضاء والعلامات فقط. (٢) يتكون تصميم تطوير الوسائل المتعددة لتعليم اللغة العربية على أساس الأسواجا باستخدام مجموعة اسبارينج سوويت ١٠ (Ispring Suite) من خمس مراحل ؛ (أ) التحليل ، أي مرحلة تحديد المشكلة ؛ (ب) يشمل التصميم مواد وأهداف تعليمية ومخططات انسيابية ونماذج أولية للتطبيق ؛ (ج) التطوير ، أي مرحلة إنشاء التطبيقات والتحقق من صحتها ؛ (د) التنفيذ ، وإعداد المعلمين والطلاب ؛ (هـ) التقييم ، مرحلة تقييم جودة التطبيق. (٣) تم تنفيذ تطبيق الوسائل المتعددة لتعليم اللغة العربية على أساس الأسواجا بتجارب على نطاق محدود للطلاب وتجارب على الطلاب على نطاق واسع من خلال ثلاث مراحل ، وهي المقدمة والأساسية والختامية. تم الحصول على نتائج إجابات المدرسين والطلاب من نتائج تقييم الاستبيانات الموزعة بعد تجربة الوسائل المتعددة. نتائج استجابات المعلم ، الطلاب المحدود النطاق ، الطلاب على نطاق واسع هي كما يلي: (أ) حصلت استجابة المعلم لهذه الوسائل المتعددة على متوسط ٤,٨٥ ، ونسبة ٩٧,٥ ٪ ، وكلاهما على مقياس ليكرت من خمسة في فئة "ممتاز". (ب) حصلت استجابة الطلاب في المجموعة المحدودة على متوسط درجات لجميع الجوانب ٤,٧٣ ، بنسبة ٩٤,٥ ٪. بفئة مقياس ليكرت من خمسة ، أي "ممتاز". (ج) حصلت استجابات الطلاب للتجارب في المجموعة الكبيرة على متوسط درجات لجميع الجوانب ٤,٧٩ ، بنسبة ٩٥,٨ ٪ مع فئة مقياس ليكرت المكونة من خمسة وهي "ممتاز".

الكلمات المفتاحية: أندرويد، أسواجا، اللغة العربية، اسبارينج سوويت (Ispring Suite)، وسائل التعليم.

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>ša</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>Ḍal</i>	Ḍ/ḍ	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>Ẓa</i>	Ẓ/ẓ	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
هـ	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...'	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. Ta' Marbutah

Transliterasi Ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

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

2. Ta' marbutah mati

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -raudah al-atfāl

-rauḍatul aṭfāl

المَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

-al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةَ

-ṭalḥah

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
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba

يَذْهَبُ -yaẓhabu

فَعَلَ -fa'ala

ذُكِرَ -ẓukiro

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
اِيْ -	fathah dan ya	Ai	a dan i
اُوْ -	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
اِيْ - اِيْ -	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
اِيْ -	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
اُوْ -	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:

أَكَلَ	- 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-ḥajju

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-badi'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 tetap huruf 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:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ -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 Bahasa Arab Terintegrasi Aswaja Berbasis Android menggunakan Ispring Suite 10 di SD NU Sleman Yogyakarta” 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.

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

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. 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 penulis menjadi mahasiswa.
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan dukungan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.

4. 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. Dr. H. Maksudin, M.Ag selaku Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan penulis 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.
6. Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli media.
7. 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 penulis selama ini.
9. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun salam mengurus tugas akhir.
10. Isnaeni Marzuqi, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD NU Sleman Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
11. Siti Nur Azizah, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah bekerjasama dengan penulis selama penelitian di SD NU Sleman Yogyakarta
12. Siswa/i kelas V SD NU Sleman Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.

13. Ayah dan Ibunda tercinta, Mulyadi dan Sunarni, dan saudara-saudaraku, Edi Santoso, Eri Purwanti, M.Pd, Yuli Kurniawan, S.H. Terima kasih atas doa yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, kasih sayang, dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
14. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2020 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengisi hari-hari selama masa perkuliahan, sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan.
15. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 29 November 2022
Penulis,


Yuni Lestari
NIM. 20204022001
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTO	ix
ABSTRAK	x
المخلص	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
KATA PENGANTAR	xxi
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	8
E. Metode Penelitian	16
F. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	35
G. Hipotesis Penelitian	36
H. Sistematika Pembahasan	37
BAB II KAJIAN TEORI	40
A. Multimedia Pembelajaran	40
B. Ispring Suite 10	50
C. Integrasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Aswaja	52
D. Android	62
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	66
A. Identitas Sekolah	66
B. Sejarah Singkat SD NU Sleman Yogyakarta	67
C. Visi dan Misi	68
D. Fasilitas	69
E. Kegiatan Ekstrakurikuler dan Intrakurikuler	70
F. Guru dan Staf	72
G. Peserta Didik	73

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Media Pembelajaran Bahasa Arab di SD NU Sleman Yogyakarta	75
B. Desan Pengembangan Produk	76
C. Implementasi dan Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Terintegrasi Aswaja	123
BAB V PENUTUP	145
A. Kesimpulan	145
B. Keterbatasan dan Saran	146
C. Kata Penutup	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN-LAMPIRAN	154



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kajian Pustaka,
Tabel 1.2	Kriteria Kepuasan dan Kebutuhan
Tabel 1.3	Kriteria Indeks Validitas
Tabel 1.4	Kriteria Indeks Reliabilitas
Tabel 1.5	Aturan Pemberian Skor
Tabel 1.6	Kriteria Kelayakan Media
Tabel 1.7	Aturan Skor Respon Guru dan Siswa
Tabel 1.8	Konversi Skor Rata-rata Dari Kuantitatif ke Kualitatif
Tabel 1.9	Kriteria Presentase Penilaian Guru dan Siswa Terhadap Multimedia
Tabel 3.1	Data Guru dan Staf SD NU Sleman Yogyakarta
Tabel 3.2	Data Jumlah Peserta Didik SD NU Sleman Yogyakarta
Tabel 4.1	Kategori Kepuasan dan Kebutuhan
Tabel 4.2	Hasil Validitas Angket Analisis Kebutuhan
Tabel 4.3	Materi yang dimuat dalam Multimedia
Tabel 4.4	Rentang Skor Penilaian Validasi
Tabel 4.5	Kriteria Penilaian Validasi
Tabel 4.6	Hasil Angket Validasi Ahli Media
Tabel 4.7	Hasil Angket Validasi Ahli Materi
Tabel 4.8	Hasil Angket Validasi Guru Bahasa Arab
Tabel 4.9	Data Siswa Uji coba Kelompok Terbatas
Tabel 4.10	Data Siswa Uji coba Skala Luas
Tabel 4.11	Konversi Data Kuantitatif Skala Lima
Tabel 4.12	Kriteria Penilaian Guru terhadap Multimedia Pembelajaran
Tabel 4.13	Hasil Penilaian Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

Tabel 4.14	Kriteris Presentase Penilaian Guru terhadap Kualitas Multimedia
Tabel 4.15	Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Terbatas pada Setiap Soal
Tabel 4.16	Hasil Skor Respon Siswa Skala Terbatas
Tabel 4.17	Skor Aspek Desain Visual
Tabel 4.18	Kriteria Penilaian Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran
Tabel 4.19	Skor Aspek Penyajian Materi
Tabel 4.20	Kriteria Penilaian Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran
Tabel 4.21	Skor Aspek Keterlaksanaan
Tabel 4.22	Kriteria Penilaian Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran
Tabel 4.23	Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Terbatas pada Setiap Aspek
Tabel 4.24	Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Luas pada Setiap Soal
Tabel 4.25	Hasil Skor Respon Siswa Skala Luas
Tabel 4.26	Skor Aspek Desain Visual
Tabel 4.27	Kriteria Penilaian Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran
Tabel 4.28	Skor Aspek Penyajian Materi
Tabel 4.29	Kriteria Penilaian Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran
Tabel 4.30	Skor Aspek Keterlaksanaan
Tabel 4.31	Kriteria Penilaian Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran
Tabel 4.32	Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Luas pada Setiap Aspek

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE
- Gambar 1.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE
- Gambar 4.1 Persentase Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran
- Gambar 4.2 *Flowchart* Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab
- Gambar 4.3 Prototipe Halaman Awal
- Gambar 4.4 Prototipe Halaman Selamat Datang
- Gambar 4.5 Prototipe Halaman Tombol Main Menu
- Gambar 4.6 Prototipe Halaman Utama/Halaman Main menu
- Gambar 4.7 Prototipe Halaman Tujuan
- Gambar 4.8 Prototipe Halaman Petunjuk
- Gambar 4.9 Prototipe Halaman Materi
- Gambar 4.10 Prototipe Halaman Judul Materi (1)
- Gambar 4.11 Prototipe Halaman Judul Materi (2)
- Gambar 4.12 Prototipe Halaman Judul Materi (3)
- Gambar 4.13 Prototipe Halaman Profil Pengembang
- Gambar 4.14 Icon Aplikasi Sebelum direvisi
- Gambar 4.15 Icon Aplikasi Setelah direvisi
- Gambar 4.16 Halaman Petunjuk Sebelum direvisi
- Gambar 4.17 Halaman Petunjuk Setelah direvisi

Gambar 4.18 Halaman Tujuan Sebelum direvisi

Gambar 4.19 Halaman Tujuan Setelah direvisi

Gambar 4.20 Gambar pada Materi Bab I Sebelum direvisi

Gambar 4.21 Gambar pada Materi Bab I Setelah direvisi

Gambar 4.22 Tampilan Awal Bab II Sebelum direvisi

Gambar 4.23 Tampilan Awal Bab II Setelah direvisi

Gambar 4.24 Tidak Ada Tombol Hyperlink ke Halaman Materi Sebelum direvisi

Gambar 4.25 Tombol Hyperlink ke Halaman Materi Setelah direvisi



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Kesediaan Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Kisi-kisi Kuisisioner Kepuasan Siswa
- Lampiran 4 Kuisisioner Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran dan Kebutuhan terhadap Pengembangannya
- Lampiran 5 Kisi-kisi Kuisisioner Respons Guru dan Siswa
- Lampiran 6 Kuisisioner Respons Guru dan Siswa
- Lampiran 7 Instrumen Validasi Media
- Lampiran 8 Hasil Validasi Media
- Lampiran 9 Instrumen Validasi Materi
- Lampiran 10 Hasil Validasi Materi
- Lampiran 11 Instrumen Validasi Guru
- Lampiran 12 Hasil Validasi Guru
- Lampiran 13 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Kebutuhan
- Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 16 Kisi-kisi Instrumen Wawancara dan Pedoman Wawancara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah memiliki berbagai tujuan salah satunya untuk mengembangkan keterampilan dalam berbahasa Arab, baik untuk ujaran langsung ataupun tulisan yang meliputi 4 keterampilan berbahasa.¹ Secara kelembagaan pembelajaran bahasa Arab mengalami perkembangan dan kemajuan di berbagai aspek. Pembelajaran bahasa Arab di banyak sekolah telah berkembang, mulai dari pendekatan, metode dan media untuk keberlangsungan proses belajar mengajar. Pembelajaran bahasa Arab di SD NU Sleman Yogyakarta, menggunakan pembelajaran dengan pendekatan integrasi aswaja yang mana dalam pembelajarannya memasukkan nilai- nilai aswaja.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan permasalahan pembelajaran bahasa Arab belum terintegrasi dengan baik antara sistem pengajaran bahasa arab dengan nilai-nilai aswaja. Pasalnya, SD NU Sleman Yogyakarta adalah sekolah berbasis NU namun dalam integrasi nilai-nilai Aswaja ke dalam pembelajaran hanya membaca Al-fatihah di awal sebelum KBM dimulai. Kemudian dari segi yang lain yaitu, media yang dimanfaatkan sebagai alat bantu belajar sudah ada namun masih sangat

¹Abdul Wahab Rosyidi, 'Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Dan Sekolah', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3. Nomor 1 (2017), Hlm. 1

sederhana, minat siswa terhadap bahasa asing yakni bahasa Arab cenderung rendah karena dianggap sulit.² Siswa sangat membutuhkan stimulus pembelajaran yang lebih inovatif agar meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa asing. Maka pembelajaran yang inovatif perlu diterapkan agar bisa meningkatkan penguasaan materi dan *mufrodat* yang juga tergolong rendah.³

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan penguasaan materi bahasa Arab serta penguasaan *mufrodat* ialah menggunakan media pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ina Magdalena dkk. bahwa peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas mampu dilakukan menggunakan beraneka macam cara & pendidik mempunyai andil yang sangat berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik akibatnya peserta didik merasa nyaman dan ilmu yang peserta didik dapatkan akan mudah mereka serap salah satunya dengan media pembelajaran.⁴ Oleh sebab itu, dibutuhkan adanya inovasi terhadap media yang diimplementasikan dalam belajar bahasa Arab yang bisa menjadi alat bantu anak didik dalam pembelajaran bahasa Arab.

Media yang dibutuhkan ialah media yang bisa menstimulus siswa dalam

²Wawancara dengan Siti Nur Azizah di SD NU Sleman Yogyakarta, 19 Oktober 2021.

³Observasi, SD NU Sleman Yogyakarta pada 19 Oktober 2021.

⁴Ina Magdalena and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, Vol. 3. Nomor 2 (2021), Hlm. 2-3

belajar bahasa Arab, memudahkan anak didik dalam menangkap materi bahasa Arab dan kosa-kata yang di sampaikan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan siswa kelas V SD NU Sleman Yogyakarta,⁵ siswa lebih senang menggunakan media yang menarik seperti gambar, audio dan video daripada teks-teks tanpa gambar. Media ini dapat diwujudkan dengan sebuah aplikasi berisi gambar-gambar audio dan animasi bergerak yang berbasis android. Media aplikasi berbasis android ini akan membuat siswa mempelajari bahasa Arab tanpa merasa sedang belajar.

Media pembelajaran menurut Fleming adalah mediator yang dimaknai sebagai suatu sebab atau alat yang mengintervensi dua pihak dan membuatnya berdamai, dengan ungkapan media mediator menggambarkan fungsinya yakni mengatur interaksi yang baik antara 2 pihak pokok dalam belajar peserta didik & isi dari materi. Selain itu, mediator juga menggambarkan pemahaman bahwasanya setiap proses belajar bisa memainkan peran mediasi, mulai dari pendidik hingga peralatan tercanggih yang bisa disebut media. Singkatnya, media ialah alat yang menyampaikan informasi pembelajaran.⁶

Banyaknya jenis media pembelajaran yang ada, mulai dari media belajar cetak, media visual (dilihat), media audio (didengar) atau media yang bisa dilihat dan di dengar audio visual. Namun seiring berkembangnya zaman media pun ikut berkembang yakni media digital. Media digital ini meliputi, web

⁵Wawancara dengan Muhammad di , SD NU Sleman Yogyakarta, 19 Oktober 2021.

⁶Teatantia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta', *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2020, Hlm.19.

edukasi, film, *game*, CD interaktif dan aplikasi.

Sejumlah aplikasi komputer bisa dimanfaatkan untuk menciptakan media interactive. Salah satunya ialah Microsoft Power point. Powerpoint erat sekali kaitannya dengan dunia akademik, maka para pendidik seharusnya mudah saja jika ingin mengembangkannya lebih jauh atau mengaplikasikannya. Powerpoint sering diterapkan dalam presentasi, tapi powerpoint ini mempunyai program untuk mewujudkan materi pengajaran interaktif. Salah satu *software* yang mampu membuat materi pengajaran interaktif adalah *ispring suite 10*. Penggunaan *ispring suite 10* dalam powerpoint dapat menghasilkan powerpoint menjadi sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi.⁷

Perkembangan proses belajar mengajar memanfaatkan media teknologi memberikan dampak yang substansial. Salah satu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yakni penggunaan android. Android yaitu sistem operasi telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyiapkan manifesto terbuka untuk pengembang dalam membuat aplikasi kreatif buatan sendiri.⁸

Penggunaan *smartphone* mengalami peningkatan di berbagai kalangan apalagi pada masa pandemi ini, tak hanya pekerja, bahkan mahasiswa dan siswa pun harus berdiam diri di rumah dan berdampak pada berubahnya proses

⁷ Lamia Amelia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA', *Universitas Jambi*, 2021, Hlm. 4.

⁸Fifin Hakiky M. Ichwan, 'Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android', *Jurnal Informatika*, Vol. 2.Nomor 2 (2011), Hlm. 3.

pembelajaran melalui *smarthphone*.⁹ Pembelajaran telah mengalami digitalisasi pembelajaran sehingga akan sangat efektif apabila media yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Arab ini berbasis android. Kelebihan media berbasis android yakni android merupakan sebuah alat yang sudah banyak digunakan baik di masyarakat atau di lingkungan sekitar siswa seperti ayah, ibu atau kakak mereka memiliki *handphone*. Selain itu, media pengajaran berbasis android akan memberi peluang anak didik untuk mengulang materi bahasa Arab yang sudah dipelajari di sekolah, karena saat waktu belajar di sekolah usai, siswa akan menggunakan sebagian waktunya untuk memegang dan menggunakan android alangkah lebih efektif apabila di dalam android tersebut terdapat materi pelajaran dalam bentuk aplikasi yang menyenangkan.

Penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android sudah banyak dilakukan, letak perbedaan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab integrasi aswaja menggunakan *ispring suite* 10 berbasis android. Multimedia ini menarik karena di dalamnya mengintegrasikan pembelajaran bahasa Arab dengan nilai aswaja. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Terintegrasi Aswaja Berbasis Android menggunakan *Ispring Suite* 10 di SD NU Sleman Yogyakarta”.

⁹Jauhari Maknuni, ‘The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19’, *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, Vol. 02. Nomor 02 (2020), Hlm. 4.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka beberapa masalah yang dapat dirumuskan antara lain :

1. Bagaimana media pembelajaran bahasa Arab di SD NU Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana desain multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis Android menggunakan *Ispring Suite* 10 di SD NU Sleman Yogyakarta?
3. Bagaimana implementasi dan hasil respon guru dan siswa terhadap multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis Android menggunakan *Ispring Suite* 10 di SD NU Sleman Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab di SD NU Sleman Yogyakarta.
2. Untuk menghasilkan desain multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis Android menggunakan *Ispring Suite* 10 di SD NU Sleman Yogyakarta.
3. Untuk mengimplementasikan dan mengetahui hasil respon guru dan siswa

terhadap multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi Aswaja berbasis Android menggunakan *Ispring Suite 10* di SD NU Sleman Yogyakarta.

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kebermanfaatan, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Pengembangan multimedia ini guna memenuhi salah satu syarat mendapat gelar magister pendidikan.

b. Bagi Sekolah

1) Adanya media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas pendidikan di sekolah.

2) Media yang dikembangkan bisa dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi untuk mendukung kurikulum pembelajaran bahasa Arab di sekolah.

c. Bagi Pendidik

- 1) Media pembelajaran berbasis android yang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- 2) Memudahkan pendidik dalam proses pengajaran.
- 3) Membantu pendidik dalam proses belajar agar tidak monoton dan lebih inovatif.

d. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan motivasi dan keaktifan anak didik dalam proses belajar mengajar bahasa Arab.
- 2) Menjadikan proses belajar mengajar bahasa Arab menjadi lebih menarik.
- 3) Memudahkan peserta didik mengenal *mufrodat* dengan media berbasis android.
- 4) Memudahkan siswa dalam menyerap pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media.

D. Kajian Pustaka

Untuk mendukung karya ini, maka penulis melakukan kajian pustaka dan diantaranya penelitian yang telah mengkaji tentang pengembangan media

pembelajaran bahasa Arab terutama berbasis android menggunakan *ispring*. Penulis menemukan beberapa penelitian yang terpaut dengan tema yang diambil, diantaranya:

Pertama, tesis yang ditulis oleh Noer Azizah,¹⁰ dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android” penelitian ini memiliki tujuan untuk menunjukkan desain produk media pembelajaran sharaf berbasis android. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) Berdasarkan respon para ahli, dikategorikan sangat baik dari segi materi dan media. 2) Berdasarkan hasil penilaian para ahli dan tanggapan santri terhadap aplikasi yang dikembangkan, maka dengan demikian media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis android tersebut dapat dikatakan aplikasi yang efektif, efisien dan layak dijadikan sebagai media pilihan dalam mempelajari *sharaf* khususnya *tashrif istilahi*. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada materi yang dikembangkan dan subyek penelitian. Apabila Nur mengembangkan media pembelajaran *sharaf* berbasis android, maka penulis dalam hal ini mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab integrasi aswaja berbasis android menggunakan *ispring*.

¹⁰Noer Azizah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab’ (UIN Sunan Kalijaga, 2018).

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Monica Julianti dan Arwin,¹¹ dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Powerpoint Ispring Suite 9* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang valid dan praktis. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh tingkat validitas rata-rata dengan kategori valid. Sedangkan hasil angket respon 1 pendidik dan 26 peserta didik memperoleh tingkat kepraktisan sangat praktis, dengan hasil angket tanggapan pendidik diperoleh persentase kepraktisan 100% dan hasil angket tanggapan peserta didik diperoleh persentase kepraktisan 94,87%.

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Denih Handayani dan Diar Veni Rahayu, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor”.¹² Penelitian ini memiliki tujuan guna menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Ispring* dan Aplikasi Builder untuk pembelajaran matematika kelas X pada materi proyeksi

¹¹Julianti and Arwin 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran TematikTerpadu Kelas IV Sekolah Dasar' *Journal of Basic Education Studies*Vol. 4 Nomor 1 (2021), Hlm. 1.

¹²Handayani and Rahayu 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor' *M A T H L I N E Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 5, Nomor 1 (2020) Hlm. 1.

vektor. Hasil penelitian ini adalah, peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hasil analisis data menyatakan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dibuat menurut: 1) Ahli media telah mencapai 94,44% (sangat layak); 2) Ahli materi dan pembelajaran sudah mencapai 95% (sangat layak); 3) Mahasiswa sebagai *user* sudah mencapai 94,42% (sangat layak). Maka bisa disimpulkan bahwasanya Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan Ispring dan Aplikasi Builder untuk pembelajaran matematika kelas X materi proyeksi vektor sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Keempat, Jurnal yang ditulis oleh Hamdan Husein Batubara, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI”.¹³ Penelitian ini memiliki tujuan guna menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. Hasil dari penelitian ini yaitu telah dihasilkan media pembelajaran berbasis android dengan materi bangun datar, penilaian ahli media dan pendidik di sekolah tersebut terhadap produk mendapatkan predikat sangat baik dengan presentase 86,67%. Tanggapan siswa terhadap media dengan presentase 887,8% berada pada interval sangat setuju. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada desain penelitian dan juga mata pelajaran yang diteliti

¹³ Hamdan Husein Batubara, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI’, *Jurnal Muallimuna*, Vol. 3.Nomor 1, (2017), Hlm. 1.

Kelima, jurnal yang ditulis oleh Dita Larasati dkk.¹⁴ dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite 9* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Di SMK N 3 Surabaya”. Penelitian yang bertujuan untuk mendapati validasi media yang dihasilkan dan mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media tersebut. Hasil dari penelitian ini dikatakan dalam data bahwa validasi media mendapat presentase sebesar 82,29 % yang artinya valid atau layak. Sedangkan hasil tanggapan peserta didik yang mendapat presentase sebesar 83,4 % yang artinya efektif dan pemanfaatan media berbasis android memudahkan siswa menelaah materi sendiri.

Keenam, Jurnal yang ditulis oleh Lailatul Aslamiyah, Masturi, Sunyoto Eko Nugroho, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-nilai Al-Quran”.¹⁵ Penelitian ini memiliki hasil, media yang dikembangkan termasuk kedalam kategori layak sebab komik dirasa memudahkan siswa dalam memahami dan lebih menarik dibanding dengan buku yang digunakan.

Ketujuh, Jurnal yang ditulis oleh Ahmad Izza Muttaqin, dkk.¹⁶ dengan

¹⁴Dita Larasati and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran *Ispring Suite 9* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 3 Surabaya’, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 11.Nomor 1 (2022), Hlm. 1.

¹⁵Lailatul Aslamiyah, and Sunyoto Eko Nugroho, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran’, *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, Vol. 6.Nomor 3, (2017), Hlm. 1.

¹⁶Ahmad Izza Muttaqin, Irfan Afandi, and Nike Putri Wulandari, ‘Internalisasi Nilai- Nilai Ahlusunnah Wal Jama ’ Ah An - Nahdliyah Dalam Pembelajaran Aswaja Kelas VIII MTs Ungguln Al- Mu ’ Ayyad Gumirih -Singojuruh Tahun Pelajaran 2020 / 2021’, *An Nahdhoh : Jurnal Kajian*

judul “Internalisasi Nilai-Nilai Ahlusunnah Wal Jama’ah An- Nahdliyah dalam Pembelajaran Aswaja Kelas VIII MTs Ungguln Al-Mu’ayyad Gumirih-Singojuruh Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk membiasakan siswa dalam proses belajar yaitu harus membiasakan diri untuk mengintegrasikan nilai- nilai Aswaja. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwasanya pendidik mata pelajaran Aswaja kelas VIII MTs Unggulan Al-Mu'ayyad Gumirih-Singojuruh dalam mengintegrasikan nilai-nilai aswaja dalam pembelajaran menggunakan penanaman, pembiasaan dan keteladanan serta faktor pendukungnya adalah madrasah berada di lingkungan Pesantren. Banyak guru lulusan dari pondok dan memahami ajaran Aswaja. Sedangkan faktor penghambatnya adalah dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) siswa masih menggunakan bahasa sastrawan sehingga menyebabkan siswa pada usia MTs ini bingung dalam memahami bahasa, siswa pada usia ini masih dikatakan cukup umur untuk menyukai dongeng dan bermain pada umumnya.

Tabel 1.1 Kajian Pustaka

No.	Nama	Judul Penelitian	Relevansi	
			Persamaan	Perbedaan
1.	Noer Azizah	Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android	Desain penelitian R&D Media berbasis android	Terletak pada materi yang dikembangkan Subyek penelitian

2.	Monica Julianti dan Arwin	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu KelasIV SD	Desain penelitian R&D Media berbasis android menggunakan ispring	Mata pelajaran yang diteliti.
3.	Denih Handayani dan Diar Veni Rahayu,	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor	Desain penelitian R&D Media android Menggunakan ispring	Subyek penelitian Mata pelajaran yang diteliti.
4.	Hamdan Husein Batubara	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI	Media berbasis Android	Desain penelitian Mata pelajaran yang diteliti
5.	Dita Larasati, dkk.	Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK N 3 Surabaya	Desain penelitian Media berbasis android	Subjek penelitian Mata pelajaran yang diteliti
6.	Lailatul Aslamiyah,	Pengembangan Media Pembelajaran Komik	Desain penelitian R&D	Media yang dikembangkan

	dkk.	Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Al-Quran	Media Pembelajaran Integrasi	Subjek mata pelajaran Perbedaan nilai yang diintegrasikan
7.	Ahmad Izza Muttaqin, dkk	Internalisasi Nilai-Nilai Ahlusunnah Wal Jama'ah An- Nahdliyah dalam Pembelajaran Aswaja Kelas VIII MTs Unggulan Al-Mu'ayyad Gumirih-Singojuruh Tahun Pelajaran 2020/2021	Nilai-nilai aswaja	Jenis Penelitian Subjek penelitian

Berdasarkan tabel persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang memiliki kebaharuan, memiliki persamaan pada aspek pengembangan media menggunakan *ispring*. Perbedaan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada aspek fokus penelitian dan model pengembangan yang digunakan. Penelitian ini akan mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android menggunakan *ispring Suite 10* dengan menggunakan model *ADDIE*. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh tentu akan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Nusa Putra mengemukakan, R&D yaitu metode penelitian guna menemukan, meningkatkan, mengembangkan, memproduksi, atau menguji produk, model, atau strategi atau metode yang efektif, baru, produktif, efisien. R&D ialah metode penelitian yang sadar dan sistematis.¹⁷ Nana Syaodih Sukmadinata mengatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (R&D) ialah sebuah langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan.¹⁸ Sugiyono juga memaparkan, penelitian dan pengembangan (R&D) ialah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk membuat sebuah produk dan menguji kelayakan produk itu.¹⁹

Berdasarkan beberapa konsep dari para ahli di atas, penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan sengaja dan terstruktur dilakukan guna menyempurnakan produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru dengan pengujian agar produk bisa dipertimbangkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model ADDIE.

¹⁷Nusa Putra, *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan : Suatu Pengantar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012).

¹⁸Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).

¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta CV, 2016).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *ispring suite 10*. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang di dalamnya terdapat materi-materi pembelajaran. Aplikasi ini untuk selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi kemudian direvisi, dan diujicobakan kepada siswa kelas V SD NU Sleman Yogyakarta.

2. Model Pengembangan

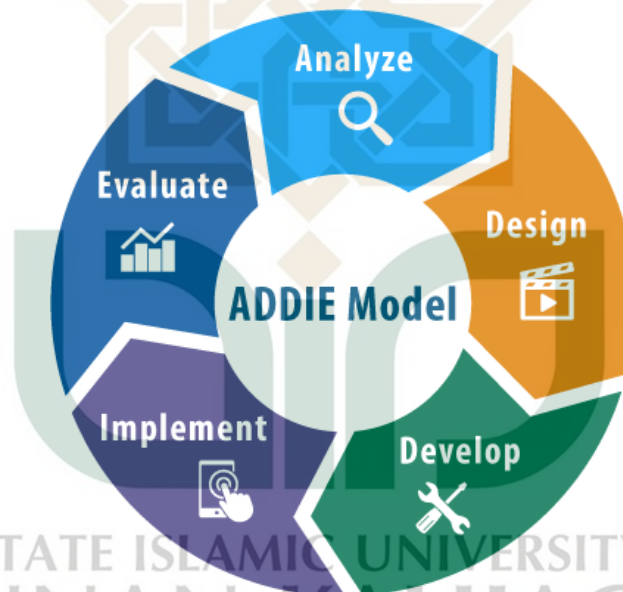
Model pengembangan media pembelajaran bahasa Arab untuk siswa SD NU Sleman Yogyakarta ini disesuaikan dengan panduan langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan Robert Maribe Branch yaitu ADDIE.²⁰ Penentuan model ini didasar atas pertimbangan bahwasanya model ini dikembangkan dengan terstruktur dan berdasar pada dasar teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara sistematis ke dalam serangkaian kegiatan yang terstruktur untuk memecahkan permasalahan belajar yang berkenaan dengan sumber belajar yang cocok dengan kebutuhan dan ciri-ciri peserta didik.²¹ Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan

²⁰ Robert Maribe Branch, *Instructional Desain: The ADDIE Approach*, (London: Springer Science+Business Media, 2009)

²¹I Made Tegeh and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal IKA*, Vol. 11.Nomor 1, (2013), Hlm. 5.

pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan *out-put* dari setiap langkah sebagai *input* pada langkah berikutnya.²²

Model ini terdiri dari lima langkah, yakni: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara lebih detail dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Uraian tahapan model ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan

²²Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), hlm. 36.

melakukan analisis tugas. Tahap analisis merupakan proses mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari peserta didik. Oleh karena itu, *output* yang dihasilkan berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.²³ Tahap ini menganalisis masalah yang ditemukan dari kebutuhan dan menemukan solusi dari kebutuhan tersebut. Hasil dari tahap analisis ini akan menjadi masukan untuk tahap desain.²⁴

b. Desain (*Design*)

Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah mendesain aplikasi multimedia pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu :

1) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dalam penelitian ini berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berlaku di mata pelajaran bahasa Arab SD NU Sleman Yogyakarta. Tujuan pembelajaran perlu ditampilkan agar pengguna dapat mengetahui tujuan yang harus dicapai setelah mempelajari materi

²³Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), Hlm. 33

²⁴Ganesan Muruganantham, 'Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model', *International Journal of Applied Research*, 1.3 (2015), hlm. 53.

yang disajikan.

2) Mengumpulkan Materi

Analisis kebutuhan dan minat peserta didik merupakan landasan dalam pengembangan materi pembelajaran.²⁵ Substansi materi dalam aplikasi multimedia pembelajaran yang akan penulis kembangkan berpedoman pada buku ajar yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab SD NU Sleman Yogyakarta dan juga buku ke NU-an yang digunakan di sekolah tersebut, akan penulis sajikan dengan menggunakan pendekatan komunikatif.

3) Membuat *Flowchart* Aplikasi

Flowchart merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. *Flowchart* aplikasi dibuat dari derivikasi bagan alir program.²⁶

4) Membuat Prototipe Aplikasi

Prototipe Aplikasi dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang akan dikembangkan. Kebutuhan pengguna terhadap aplikasi diketahui dari hasil analisis angket kebutuhan multimedia yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap ini adalah

²⁵Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2012), Hlm. 67-68

²⁶Jogiyanto, *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), Hlm. 802-803

produk awal aplikasi multimedia sebelum divalidasi oleh para ahli.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini terdapat dua tujuan utama yang harus dicapai, yaitu memproduksi dan merevisi produk yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah penting dalam tahap ini adalah uji coba sebelum media diimplementasikan. Tahap uji coba ini sekaligus sebagai bahan evaluasi.²⁷ Tahap pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari dua langkah, yaitu melakukan validasi ahli dan revisi formatif.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik.²⁸ Tahap implementasi dalam penelitian ini bertujuan untuk membimbing peserta didik mencapai kompetensi, mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh peserta didik dan memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran peserta didik memiliki peningkatan dalam pembelajaran.

²⁷Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan...* Hlm. 34

²⁸Ibid.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

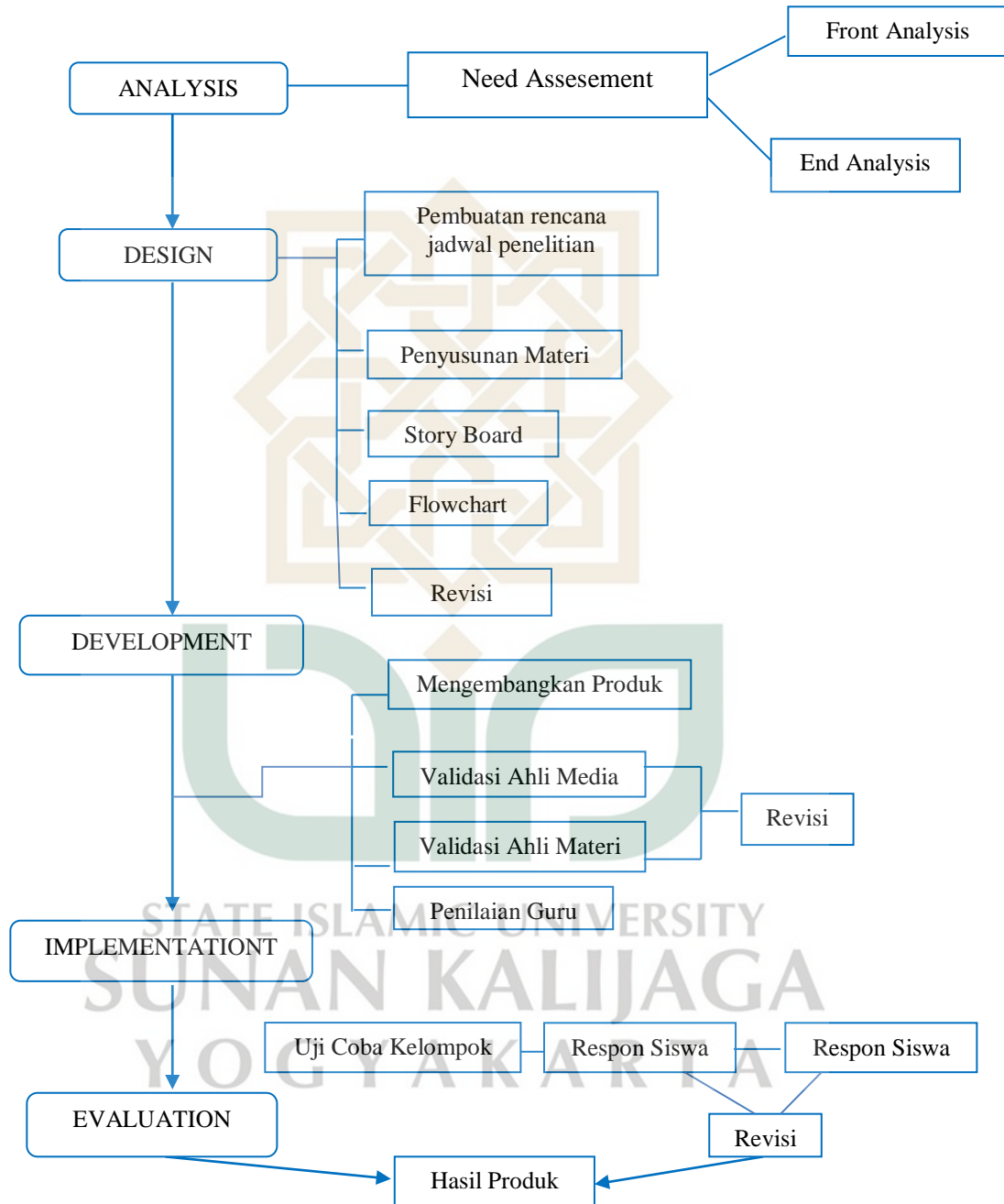
Evaluasi adalah proses meninjau keberhasilan aplikasi multimedia yang dikembangkan untuk mengetahui kesesuaiannya dengan harapan awal.²⁹ Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut dan dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini penulis dapat mengevaluasi produk dari serangkaian tahap penelitian mulai dari desain, hasil validasi dan angket respon peserta didik.

Dari uraian mengenai tahapan Model ADDIE secara ringkas dapat didefinisikan sebagai berikut, tahap analisis tersusun dari tiga tahapan meliputi analisis kebutuhan, kurikulum serta kesenjangan. Tahap perancangan adalah tahap perencanaan penyusunan tes menggunakan aplikasi berbasis android. Tahapan pengembangan meliputi proses validasi media dan materi, dimana hasil penilaian digunakan sebagai bahan revisi produk. Tahap implementasi dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V SD NU Sleman Yogyakarta untuk menguji validitas media. Tahap evaluasi untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap multimedia.³⁰

²⁹Ibid.

³⁰Rasydiana dkk., “*Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTs N 2 Kota Malang*”, Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V, 2019, Hlm. 2

3. Prosedur Pengembangan



Gambar 1.2
Prosedur Pengembangan Model ADDIE

4. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD NU Sleman Yogyakarta kelas V yang berjumlah dua kelas yakni kelas V A dan V B pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 sesuai dengan jadwal materi tersebut akan diajarkan di kelas.

5. Jenis Data

Data yang dihimpun dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan data kuantitatif, yakni :³¹

- a. Data kualitatif adalah data mengenai proses pengembangan media pembelajaran yang berbentuk kritik dan masukan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran bahasa Arab dan peserta didik.
- b. Data kuantitatif adalah data utama dalam penelitian yang berbentuk data lembar angket penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran bahasa Arab dan data respon peserta didik tentang produk yang sudah dikembangkan.

6. Sumber data

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun data primer bersumber dari guru bahasa Arab, siswa SD NU Sleman Yogyakarta kelas V, tata usaha sekolah, ahli media, ahli dan

³¹Lamia Amelia, “*Pengembangan Media....*”, Hlm. 45

ahli materi. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari materi bahasa Arab pada buku ajar bahasa Arab yang digunakan di SD NU Sleman Yogyakarta, buku-buku yang berkaitan dengan media pembelajaran bahasa Arab dan aswaja, serta beberapa jurnal ilmiah yang relevan dengan penelitian.

7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data, sedangkan instrumen penelitian ini adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data.³² Teknik pengumpulan data yang dimanfaatkan ialah, wawancara, observasi, angket dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara ialah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga makna dalam suatu data tertentu dapat dikonstruksikan.³³ Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk menggali penyebab atau kesenjangan masalah dalam pembelajaran bahasa Arab. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Arab di SD NU Sleman Yogyakarta. Wawancara dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur, artinya penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara

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

³³ Beni Ahmad Saebani dan Kadar Nurjaman. *Manajemen Penelitian*. (Bandung: Pustaka Setia, 2013). Hlm. 85

sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang ingin di ketahui. Wawancara tidak terstruktur digunakan dalam penelitian untuk mengetahui lebih dalam mengenai data media yang digunakan dalam pembelajaran, mengenai keterarikan siswa dalam belajar bahasa Arab, kesulitan siswa dalam belajar bahasa Arab, kebutuhan siswa dan guru akan media belajar, serta mengenai respon peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan penulis.

b. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses psikologis dan biologis. Dua diantara yang terpenting yaitu proses-proses pengamatan dan ingatan. Penelitian ini menggunakan jenis observasi non partisipan yaitu penulis sebagai pengamat independen.

c. Angket

Angket adalah sejumlah daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden, dalam hal ini daftar pertanyaan tersebut didistribusikan kepada responden untuk ditentukan berdasarkan teknik *sampling*.³⁴ Adapun angket dalam penelitian ini ditujukan kepada:

- 1) Ahli media, untuk memperoleh data untuk mendapatkan penilaian dan

³⁴ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. (Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 1998). Hlm. 139

perbaikan terhadap aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Arab yang telah dikembangkan.

- 2) Ahli materi, untuk memperoleh data mengenai kelayakan materi dalam multimedia pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan.
- 3) Guru bahasa Arab, untuk memperoleh data mengenai kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android dan memperoleh data berupa penilaian untuk mendapatkan perbaikan terhadap aplikasi multimedia yang telah dikembangkan.
- 4) Siswa, untuk mendapatkan data mengenai kepuasan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab saat ini, untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan siswa terhadap pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis android dan untuk mendapat data mengenai respon siswa berkaitan dengan aspek-aspek yang akan dinilai siswa pada uji coba kelompok terbatas (kecil) digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan siswa³⁵ dan uji coba kelompok luas guna memperoleh penilaian terhadap aplikasi multimedia yang dikembangkan menurut jumlah siswa yang lebih luas.

³⁵Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung,: Remaja Rosdakarya, 2018). Hlm. 145

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan karya atau catatan seseorang mengenai sesuatu yang telah berlalu.³⁶ Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai profil SD NU Sleman Yogyakarta, perangkat pembelajaran, dan buku ajar yang digunakan.

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif didapat dari saran yang diberikan ahli media, ahli materi, praktisi pengajaran bahasa Arab serta peserta didik. Analisis deskriptif kuantitatif didapat dari hasil kelayakan produk, hasil respon guru dan peserta didik. Rumus perhitungan dan kategori yang digunakan sebagai berikut :

a. Data Hasil Analisis Kepuasan dan Analisis Kebutuhan

Data kepuasan terhadap media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran diperoleh melalui pengisian angket diolah menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan rating scale menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Skor Pengumpulan Data}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

³⁶Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2014), Hlm. 391

Adapun kriteria kepuasan dan kebutuhan terhadap pengembangan multimedia yang digunakan dilihat pada tabel 1.2

Tabel 1.2 Kriteria Kepuasan Dan Kebutuhan

Kategori	Interval (%)
Sangat Tinggi	> 81
Tinggi	64-81
Rendah	45-63
Sangat Rendah	≤ 44

Untuk menguji instrumen berupa angket kebutuhan dan kepuasan menggunakan uji validitas dan reliabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu ukuran dalam sebuah penelitian agar dapat menjadi instrumen yang diterima.³⁷ Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Validitas digunakan untuk menggambarkan bahwa soal yang akan digunakan mampu mengukur apa yang diukur. Uji validitas dilakukan dengan SPSS, Arikunto (2005) menyatakan bahwa dasar pengambilan keputusan untuk melihat valid tidaknya sebuah instrumen yaitu jika r hitung > r tabel. Jika terdapat item yang tidak valid harus diperbaiki atau

³⁷ Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas-Reliabilitas*, (Surabaya: Heald Books Publishing, 2021), hlm.25

dibuang.³⁸ Guiford (1956) mengatakan bahwa validitas dikelompokkan sebagai berikut, yaitu:

Tabel 1.3 Kriteria Indeks Validitas

Interval	Kriteria
0,80-1,00	Validitas sangat tinggi
0,60-0,80	Validitas tinggi
0,40-0,60	Validitas sedang
0,20-0,40	Validitas rendah
0,00-0,20	Validitas sangat rendah

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan suatu instrumen dapat dipercaya, dapat diandalkan atau bersifat tangguh.³⁹ Reliabilitas merupakan ketetapan suatu tes apabila diujikan kepada subjek yang sama.⁴⁰ Reliabilitas instrumen dibutuhkan untuk memperoleh informasi sesuai dengan kenyataannya. Uji reliabilitas dilakukan setelah data dinyatakan valid dari uji validitas. Adapun kriteria indeks reliabilitas yang digunakan yaitu:⁴¹

³⁸Duwi Priyatno, *5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS 17* (Yogyakarta: ANDI, 2009), hlm. 119-122.

³⁹Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS* (Jakarta: Gue Pedia, 2021), Hlm. 46

⁴⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012).

⁴¹Wahyu Agung, *Panduan SPSS 17.0: Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2010).

Tabel 1.4 Kriteria Indeks Reliabilitas

Interval	Kriteria
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah

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

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dari ahli materi, ahli media dan guru adalah teknik deskriptif kuantitatif yang dijadikan sebagai penentu kelayakan multimedia pembelajaran. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil kelayakan multimedia pembelajaran terintegrasi aswaja. Kelayakan pada multimedia tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik dan guru. Adapun rincian tentang teknik analisis tersebut,⁴² antara lain:

1) Pemberian skor oleh ahli materi, media dan guru

Hasil ceklis pada lembar validasi ahli media, ahli materi, dan guru pada setiap indikator yang diukur akan diberi skor berupa skala *likert* yang dapat dilihat pada tabel 1.5

⁴² Iis Ernawati, 'Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server', *Elinvo (Electronics, Informatics and Vocational Education)*, 2.2 (2017).

Tabel 1.5 Aturan Pemberian Skor

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

- 2) Rumus yang digunakan untuk penentuan klasifikasi validasi oleh ahli didasarkan pada rerata skor jawaban dengan rumus :

$$\text{Rerata skor} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah butir}}$$

- 3) Peneliti menghitung presentase kelayakan dengan rumus

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

P = Angka Presentase

f = Skor yang diperoleh

N= Skor Keseluruhan

Setelah diperoleh presentase pada tiap aspek penilaian, maka dapat ditentukan kualitas multimedia yang peneliti kembangkan ini dengan teknik deskriptif kuantitatif. Adapun rinciannya sebagai berikut.⁴³

⁴³ Iis Ernawati., Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server, dalam *Elinvo (Electronics Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 2, No 2, 11 Desember 2017

Tabel 1.6 Kriteria Kelayakan Media

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
1	< 21	Sangat Tidak Layak
2	21-40	Tidak Layak
3	41-60	Cukup Layak
4	61-80	Layak
5	81-100	Sangat Layak

c. Data Respon Guru dan Siswa

Dalam penelitian ini, respon guru dan siswa juga di analisis menggunakan teknik yang sama dengan uji kelayakan dari ahli yakni teknik deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil respon guru dan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran terintegrasi aswaja.

1) Hasil ceklis pada lembar angket respon peserta didik dan guru diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan *skala likert*.

2) Skala likert merupakan skala yang dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap atau persepsi seorang tentang suatu permasalahan.⁴⁴

Adapun ketentuannya sebagai berikut:

⁴⁴Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian...*

Tabel 1.7 Aturan Skor Respon Guru dan Siswa

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

3) Menghitung skor rata-rata dengan ketentuan sebagai berikut :⁴⁵

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata tiap aspek

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah penilai (*Number Of Cases*)

4) Penulis menghitung skor rata-rata gabungan dan megkategorikan respon sebagaimana dalam tabel 1.8

Tabel 1.8 Konversi Skor Rata-rata Kuantitatif menjadi Kualitatif

No.	Skor	Kriteria
5	$X > 4,21$	Sangat Baik
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

5) Jumlah skor dirubah dalam bentuk presentase. Perubahan tersebut menggunakan rumus berikut :

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

⁴⁵Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), Hlm. 82

Keterangan :

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Setelah diperoleh presentase pada tiap aspek penilaian, maka dapat ditentukan kualitas multimedia yang penulis kembangkan ini dengan teknik deskriptif kuantitatif. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 1.9 Kriteria Presentase Penilaian Guru dan Siswa terhadap Kualitas Multimedia

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang Baik
5	0-20	Sangat Tidak Baik

F. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴⁶ Populasi dalam

⁴⁶Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet ke-27, (Bandung: Alfabeta, 2017)

penelitian ini adalah siswa kelas V A dan V B SD NU Sleman Yogyakarta.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang akan diteliti. Dan dapat diartikan sebagian dari anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasi.⁴⁷Penulis mengambil sampel penelitian siswa kelas V, untuk dijadikan subjek penelitian dalam penelitian adalah dari SD NU Sleman Yogyakarta.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan metode atau cara untuk menentukan sampel dan besar sampel. Ada dua macam teknik pengambilan sampel yakni: teknik *probability sampling* dan *non-probability sampling*.⁴⁸Penulis menggunakan teknik *simple random sampling* untuk mengambil sampel uji coba pada kelompok terbatas atau skala kecil. Dalam hal ini, penulis mengundi 4 sampel secara acak dari populasi yang ada. Selain itu, penulis menggunakan teknik *non-probability sampling* tipe *purposive sampling* dalam pengambilan sampel uji coba skala luas.

Non-probability sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk

⁴⁷ Nanang Martono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2010), hlm. 74

⁴⁸Ibid., hlm. 74

dipilih menjadi anggota sampling.⁴⁹ Adapun *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih sampel sesuai tujuan penelitian.⁵⁰

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang belum teruji kebenarannya. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Multimedia pembelajaran bahasa Arab Terintegrasikan aswaja dikembangkan dan dirancang untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab dan dapat memberikan pengaruh baik terhadap pembelajaran bahasa Arab sekaligus penanaman nilai aswaja di SD NU Sleman Yogyakarta.

H. Sistematika Pembahasan

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

Bagian awal yang berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman dewan penguji, halaman pengesahan pembimbing, halaman notadinas, abstrak, halaman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran

⁴⁹Purwanto, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 70

⁵⁰Ibid., hlm. 75

Bagian kedua berisi bagian utama dalam hal ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I adalah pendahuluan, pada bab I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, sistematika Penelitian. Jadi, didalam bab I ini akan membicarakan sebab-sebab penulis menentukan tema mengenai media pembelajaran bahasa Arab integrasi aswaja berbasis android dengan *ispring suite 10*, mendeskripsikan pembelajaran bahasa Arab di SD NU Sleman, dan mendeskripsikan masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran itu sendiri. Maka analisis utama adanya tema ini secara lengkap terangkum dalam bab ini serta berisi paparan mengenai tinjauan kepustakaan dari penelitian sebelumnya yang memiliki tujuan untuk mengcompare penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang sedang dilakukan dengan demikian akan terhindar dari kesamaan penelitian. Juga berisi metode penelitian dengan sub bab-sub bab jenis penelitian, desain, lokasi, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variable, serta analisis data yang digunakan secara rinci.

BAB II adalah kerangka teori, pada bab II ini berisi kerangka teori, terdapat kerangka teori dari para ahli yang terhubung dan terkait dengan tema penelitian yakni multimedia pembelajaran, *ispring suite 10*, integrasi pembelajaran bahasa Arab dan aswaja yang terakhir adalah android.

BAB III .adalah deskripsi objek penelitian, pada bab III ini berisi

gambaran umum tentang SD NU Sleman Yogyakarta. Bagian ini meliputi identitas sekolah, visi, misi dan sejarah singkat sekolah, fasilitas, kegiatan ekstrakurikuler, intrakurikuler, data guru, staf dan data peserta didik.

BAB IV adalah hasil dan pembahasan, pada bab IV ini mengulas tentang hasil penelitian yang diperoleh dengan metode yang dilakukan yakni dengan R&D maka ditahap ini menjelaskan hasil yang telah penulis dapatkan tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab integrasi aswaja berbasis android dengan *ispring suite* 10 tahap demi tahap. Mulai dari analisis masalah, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk juga revisi produk. Hasil-hasil data berupa wawancara, dokumentasi juga tertuang dalam bab ini.

BAB V penutup, pada bab terakhir memuat simpulan, saran-saran dan rekomendasi. Kesimpulan menjelaskan secara singkat dan sederhana dari semua temuan dalam penelitian yang ada kaitannya dengan masalah penelitian. Saran/rekomendasi diberikan penulis dalam merespon kekurangan-kekurangan yang ada supaya diperbaiki untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Sistematika 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 V SD NU Sleman Yogyakarta dengan menggunakan multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android menggunakan *ispring suite 10* dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran bahasa Arab yang digunakan oleh guru di SD NU Sleman Yogyakarta saat ini masih tergolong pasif dan konvensional yakni dengan media buku ajar, papan tulis dan spidol saja.
2. Desain pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android menggunakan *ispring suite 10* terdiri dari lima tahap; a) Analisis, yakni tahap identifikasi masalah; b) Desain meliputi materi (materi bahasa Arab dan contoh dari nilai aswaja), tujuan pembelajaran, *flowchart* dan prototipe aplikasi; c) Pengembangan yaitu tahap membuat dan memvalidasi aplikasi; d) Implementasi, mempersiapkan pendidik dan peserta didik; e) Evaluasi, tahap menilai kualitas aplikasi.
3. Implementasi multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja berbasis android dilakukan dengan uji coba pada siswa skala terbatas dan uji coba pada siswa dalam skala luas melalui tiga tahapan yaitu, pendahuluan, inti dan penutup. Hasil respon guru dan siswa didapatkan dari hasil penilaian

kuesioner yang disebar setelah uji coba multimedia. Hasil respon guru, siswa skala terbatas, siswa skala luas adalah sebagai berikut: a) Respon guru terhadap multimedia ini diperoleh rata-rata 4,85 dan presentase sebesar 97,5% yang keduanya dalam skala likert lima berada pada kategori “sangat baik”. b) Respon siswa pada kelompok terbatas diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek adalah sebesar 4,73 dengan presentase sebesar 94,5% dengan kategori skala likert lima yaitu “sangat baik”. c) Respon siswa pada uji coba pada kelompok skala luas diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek adalah 4,79 dengan presentase 95,8% dengan kategori skala likert lima adalah “sangat baik”.

B. Keterbatasan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengajukan beberapa saran terkait aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi aswaja, yaitu:

1. Penelitian ini hanya sampai pada uji validasi dan uji coba untuk mengetahui respon siswa belum sampai pada tahap uji keefektifan.
2. Dalam multimedia ini belum terdapat materi/teks bacaan terkait aswaja dengan berbahasa Arab, peneliti hanya mengintegrasikan dengan contoh pada kehidupan sehari-hari dalam bahasa Indonesia.
3. Aplikasi multimedia ini tidak bisa diinstall pada android versi lama
4. Saran bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk SD kelas IV dan VI. Dan

memasukkan latihan-latihan pada aplikasi multimedia agar siswa dapat melakukan latihan setelah belajar menggunakan android.

C. Kata Penutup

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, M.Sayyidul, 'Implementasi Nilai-Nilai Ahlussunnah Wal Jama'ah (Aswaja) Dalam Pembelajaran Ke-Nu-An di Mts Darussalam Kademangan Blitar', *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 8 (2019)
- Agung, Wahyu, *Panduan SPSS 17.0: Untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2010)
- Agus, Andi Aco " Integrasi Nasional sebagai Suatu Parameter Persatuan dan Kesatuan Bangsa dan Negara Republik Indonesia", *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, (2016)
- Albana, Seif Rifqi, 'Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII A MTs Muhammadiyah Blimbingan Polokarto.', *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2015
- Amelia, Lamia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 8 Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA', *Universitas Jambi*, 2021
- Anam, Muhamad Khoirul, 'Pembelajaran Aswaja Sebagai Implementasi Pendidikan Akhlak Di MTs Miftahul Ulum Mranggen Demak', *UIN Walisongo*, 2016
- Ani, HJ. Andi Mas, 'Penggunaan Media Kartu Gambar Berwarna Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VIII SP 4 Mataram Semester Ganjil TP 2016/2017', *JISIP, Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2 (2018)
- Aprilia, 'Pengembangan Multimedia Dengan Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Al-Qiroah Di IAIN Pekalongan' (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021)
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012)
- Aslamiyah Lailatul, and Sunyoto Eko Nugroho, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran', *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6 (2017)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, 21st edn (Depok: Rajawali Pers, 2019)

- Asnawir, and Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 1st edn (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Aureza, Ramadana, and Ardin Ardin, 'Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi', *Jurnal Pendidikan*, 30 (2021)
- Azizah, Noer, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab' (UIN Sunan Kalijaga, 2018)
- Azizah, Siti Nur, *Wawancara Guru Bahasa Arab*, (Yogyakarta, 04 Oktber 2022)
- Batubara, Hamdan Husein, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Sisw SD/MI', *Jurnal Muallimuna*, 3 (2017)
- Branch, Robert Maribe, *Instructional Desain: The ADDIE Approach*, (London: Springer Science+Business Media, 2009)
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3 (2019)
- Ceryna Dewi, Ni Kadek, Ida Bagus Gede Anandita, Ketut Jaya Atmaja, and Putu Wirayudi Aditama, 'Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android', *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1 (2018)
- Darma, Budi, *Statistika Penelitian menggunakan SPSS*, (Jakarta: Gue Pedia, 2021)
- Dewi, Ni Kadek Ceryna and others, Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android, *SINTECH(Science and Information Technology, Journal* , Vol. 1, No. 2, 2018)
- Dokumentasi SD NU Sleman Yogyakarta.
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2012)
- Ernawati, Iis, 'Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server', *Elinvo (Electronics, Informatics and Vocational Education)*, 2 (2017)
- Fadhilah, Amaliyah Nur, Penerapan Metode Imla' dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Ssiwa Kelas V MI Muhammadiyah Lumajang, *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, UIN Malang*, 2020

- Fahmi, Muhammad Dede Adnan, 'Penerapan Pembelajaran Aswaja Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di SD Bintang Bontang Kalimantan Imur', *Universitas Islam Indonesia*, 2021
- Fathoni, Muhamad, 'Pembelajaran Maharah Istima ', *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 1 (2018), 2020
- Anik Ghufron, "Integrasi Nilai-nilai Karakter Bangsa pada Kegiatan Pembelajaran", *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2010)
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019)
- Handayani, Denih, and Diar Veni Rahayu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor', *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5 (2020)
- Hasan, Muhammad Tholhah, *Ahlussunnah Wal Jamaah Dalam Persepsi Dan Tradisi NU* (Jakarta: Lantabora Pers, 2005)
- Hermawan, Stephanus, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, (Yogyakarta: Andi. 2011)
- Hidayat, Aziz Alimul, *Menyusun Instrumen Penelitian dan Uji Validitas-Reliabilitas*, (Surabaya: Heald Books Publishing, 2021)
- Ibniyanto, 'Implementasi Pembelajaran Aswaja Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Dan Keagamaan Peserta Didik', *UIN Sunan Ampel*, 53 (2017)
- Jogiyanto, *Analisis & Desain Sisteem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005)
- Julianti, Monica, and Arwin Arwin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran TematikTerpadu Kelas IV Sekolah Dasar', *Journal of Basic Education Studies*, 4 (2021)
- Larasati, Dita, Tri Wrahatnolo, Tri Rijanto, and Lilik Anifah, 'Pengembangan Media Pembelajaran ISpring Suite 9Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 3 Surabaya Dita Larasati Universitas Negeri Surabaya Tri Rijanto Jurusan Tekni', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11 (2022)

- Lestari, Ria Yuni, 'Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Watak Kewarganegaraan Peserta Didik', *Untirta Civic Education Journal*, 1 (2016)
- M. Ichwan, Fifin Hakiky, 'Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android', *Jurnal Informatika*, 2 (2011)
- M. Mahbubi, *Pendidikan Karakter Implementasi Aswaja sebagai Nilai Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta, 2013)
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi', *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3 (2021)
- Maknuni, Jauhari, 'The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19', *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02 (2020)
- Manurung, Purbatua, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19', *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14 (2021)
- Martono, Nanang, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2010)
- Maryana, Suaedi, and nurdin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Dan Ispring Quizmaker Pada Materi Teorema Pythagoraz', *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2 (2019)
- Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2013)
- Munafa'ah, Hidayatun, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Semarang', *SKRIPSI Jurusan Sastra Arab - Fakultas Sastra UM*, 0 (2017)
- Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Muruganantham, Ganesan, 'Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model', *International Journal of Applied Research*, 1 (2015)

- Muttaqin, Ahmad Izza, Irfan Afandi, and Nike Putri Wulandari, 'Internalisasi Nilai-Nilai Ahlusunnah Wal Jama ' Ah An - Nahdliyah Dalam Pembelajaran Aswaja Kelas VIII MTs Ungguln Al- Mu ' Ayyad Gumirih -Singojuruh Tahun Pelajaran 2020 / 2021', *An Nahdhoh : Jurnal Kajian Islam Aswaja*, 1 (2021)
- Ninawati, Mimin, Feli Cianda Adrin Burhendi, and Wulandari, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Software ISpring Suite 9', *Jurnal Educatio*, 7 (2021)
- Nur Fadhillah, Amaliyah, 'Penerapan Metode Imla' Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas V Mi Muhammadiyah Lumajang', *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, UIN Malang, 2020
- Pribadi, Benny A., *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2019)
- Priyatno, Duwi, *5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS 17* (Yogyakarta: ANDI, 2009)
- Purwanto, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar: 2011)
- Putra, Nusa, *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan : Suatu Pengantar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012)
- Ramadani, Elia Maryam dan Nana, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android menggunakan Power Point Ispring Suite 9 dengan Model POE2WE pada Materi Teori Kinetik Gas, *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online (JPFT)*, Volume 8 No. 3, 2020.
- Rasydiana, dkk., *Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Aplikasi Kahoot di MTs N 2 Kota Malang*, dalam *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 2009
- Ridho, Ubaid, 'Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20 (2018)
- Ridwan, Nur Khalik, *NU dan Bangsa1914-2010 Pergulatan Politik dan Kekuasaan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)
- Rosyidi, Abdul Wahab, 'Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Dan Sekolah', *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3 (2017)
- Saebani, Beni Ahmad dan kadar Nurjaman, *Manajemen Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013)

- Shodiq, Ahmad Ja'far, *Wawancara Siswa Kelas V*, (Yogyakarta: 04 Oktober 2022)
- Sudjono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta CV, 2016)
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)
- Sumadoyo, Samsu, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011)
- Suryani, Nunuk dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018)
- Teatantia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Portable Engklek Arabic Di Kelas 4 MI Sultan Agung Yogyakarta', *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2020
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model', *Jurnal IKA*, 11 (2013)
- Tubayji, Al, *Asalib Tadris Al-Lughah Al-'Arabiyyah* (Riyadh: Dar Al-ulum, 1987)
- Wibowo, Fatih Rizki, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Kurikulum 2013', *Jurnal Al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2016
- Yusuf, Muri, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2014)