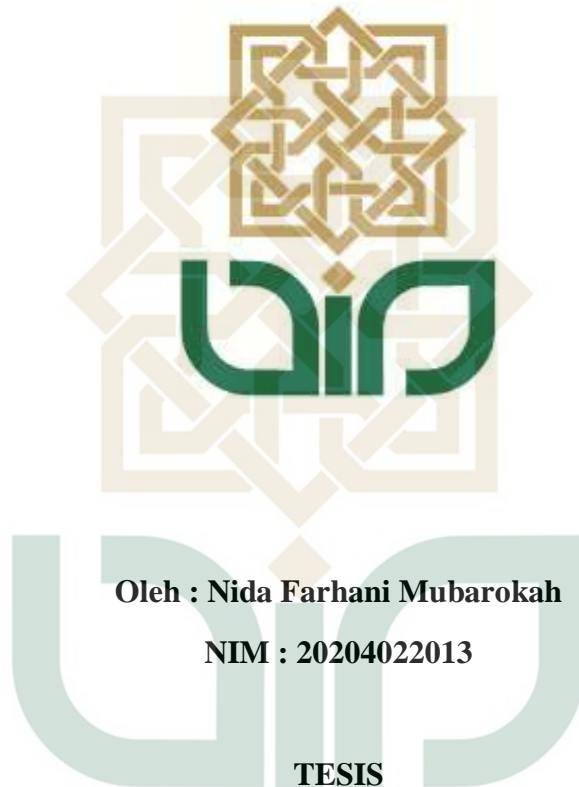


**PENGEMBANGAN MEDIA KoDiBA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB DI MA SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**



Oleh : Nida Farhani Mubarokah

NIM : 20204022013

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 : Nida Farhani Mubarakah
NIM : 20204022013
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, 14 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Nida Farhani Mubarakah
NIM. 20204022013

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nida Farhani Mubarakah
NIM : 20204022013
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, 14 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Nida Farhani Mubarakah
NIM. 20204022013

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

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

Nama : Nida Farhani Mubarakah

NIM : 20204022013

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, 14 Desember 2022

menyatakan,



Nida Farhani Mubarakah
NIM. 20204022013

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3507/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA KoDiBA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI
MA SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NIDA FARHANI MUBAROKAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204022013
Telah ditujikan pada : Selasa, 20 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 61a2167c9d44

Ketua Saling

Dr. H. Makudin, M.Ag.
SIGNED



Valid ID: 61a4401f7029

Pengaji I

Dr. Mubajir, S.PdI, M.Si
SIGNED



Valid ID: 61a4401f7029

Pengaji II

Dr. Agung Setiyawan, S.PdI, M.PdI
SIGNED



Valid ID: 61a4401f7029

Yogyakarta, 20 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA KoDiBA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MA SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Nama : Nida Farhani Mubarakah
NIM : 20204022013
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

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

()

Penguji I : Dr. H. Muhajir, MSI.

()

Penguji II : Dr. Agung Setiyawan, M.Pd.I.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 20 Desember 2022

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 96/A

IPK : 3,85

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Keguruan

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

Assalamu 'alaikum wr. wb.

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

PENGEMBANGAN MEDIA KoDiBA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MA SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

yang ditulis oleh:

Nama : Nida Farhani Mubarokah
NIM : 20204022013
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, 12 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



MOTTO

﴿٧٦﴾ وَفَوْقَ كُلِّ ذِي عِلْمٍ عَلِيمٌ

... “ Dan diatas setiap orang yang berpengatahuan ada yang lebih mengetahui.”¹

(Q.S. Yusuf: 76)



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

Nida Farhani M, “Pengembangan Media KoDiBA Pada Pembelajaran Bahasa Arab di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta Tahun Pelajaran 2022/2023”.
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 XI IPA di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih sederhana sehingga siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Selain itu, yang menjadi sorotan adalah pada *maharah al-qirāah* yang memang begitu terlihat kebosanan dan ketidak sukaan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Arab. Disamping itu, pembelajaran di era saat ini menuntut manusia bergelut dengan teknologi. Oleh karena itu, penulis mengembangkan bahan ajar bahasa arab dengan menggunakan media komik digital berbasis android menggunakan *ispring suite 10*.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode *research and development* (RnD). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran bahasa Arab yang digunakan di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta, untuk menghasilkan desain media, mengimplementasikan dan mengetahui hasil respon siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan skala *likert* empat, dan analisis butir soal menggunakan SPSS. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru bahasa Arab, siswa kelas XI IPA, ahli media, ahli dan ahli materi, serta buku ajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran bahasa Arab yang digunakan oleh guru di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta saat ini masih tergolong pasif walaupun buku ajar yang digunakan sudah menggunakan format *pdf*, dan ditampilkan di layer proyektor. (2) Desain pengembangan bahan ajar dengan media Komik Digital Bahasa Arab yang berbasis android menggunakan *ispring suite 10* terdiri dari lima tahap; a) Analisis, yakni tahap identifikasi masalah; (b) Desain meliputi materi dan indikator 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 pengembangan bahan ajar dengan menggunakan media komik digital berbasis android dilakukan dengan uji coba pada kelas XI IPA melalui tiga tahapan yaitu, pendahuluan, inti dan penutup. Hasil respon guru dan siswa didapatkan dari hasil penilaian kuesioner yang disebar setelah uji coba media. Hasil respon guru dan siswa adalah sebagai berikut: (a) Respon guru terhadap media ini diperoleh rata-rata 3,7 dan presentase sebesar 94% yang kedua nya dalam skala *likert* empat berada pada kategori “sangat baik”. (b) Respon siswa diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek adalah sebesar 38,9 dengan presentase sebesar 97,25% dengan kategori skala *likert* empat yaitu “sangat baik”.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Media, Komik, Digital.

الملخص

نداء فرحاني م ، "تطوير وسائط KoDiBA لتعلم اللغة العربية في MA Sunan Pandanaran للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣". الأطروحة: يوجياكارتا. برنامج دراسة الماجستير في تعليم اللغة العربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، UIN Sunan Kalijaga.

كان الدافع وراء هذا البحث التنموي هو الحاجة إلى وسائط تعلم اللغة العربية في الفصل الحادي عشر IPA في MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. ويرجع ذلك إلى استخدام الوسائط في التعلم التي لا تزال بسيطة بحيث يعاني الطلاب من الملل والصعوبات في تعلم اللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك ، فإن ما يسلط عليه الضوء هو مهارة القرع التي تظهر بالفعل الملل وكراهية الطلاب للمواد العربية. إلى جانب ذلك ، يتطلب التعلم في العصر الحالي من البشر أن يصارعوا مع التكنولوجيا. لذلك ، طور المؤلفون مواد تعليمية للغة العربية باستخدام الوسائط المصورة الرقمية القائمة على نظام Android باستخدام Ispring Suite 10.

هذا البحث هو بحث يستخدم أسلوب البحث والتطوير (RnD). كان الغرض من هذه الدراسة هو معرفة وسائل تعليم اللغة العربية المستخدمة في MA Sunan Pandanaran Yogyakarta ، لإنتاج تصميمات الوسائط وتنفيذها ومعرفة نتائج استجابات الطلاب لوسائل التعلم العربية التي تم تطويرها. كانت طرق جمع البيانات في هذه الدراسة هي المقابلات والملاحظة والاستبيانات والتوثيق. استخدمت تقنيات تحليل البيانات مقياس ليكرت من أربعة ، واستخدم تحليل العناصر SPSS. كانت مصادر البيانات في هذه الدراسة هي معلمي اللغة العربية وطلاب الفصل الحادي عشر IPA وخبراء الإعلام وخبراء المواد والخبراء والكتب المدرسية.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (١) وسائط تعلم اللغة العربية المستخدمة من قبل المعلمين في MA Sunan Pandanaran Yogyakarta لا تزال مصنفة حاليًا على أنها سلبية على الرغم من أن الكتب المدرسية المستخدمة بالفعل تستخدم تنسيق pdf ، ويتم عرضها على شاشة جهاز عرض. (٢) يتكون تصميم تطوير المواد التعليمية باستخدام الوسائط الرقمية المصورة العربية القائمة على نظام android باستخدام مجموعة ispring 10 من خمس مراحل ؛ (أ) التحليل ، أي مرحلة تحديد المشكلة ؛ (ب) يشمل التصميم مواد ومؤشرات 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) يتم تنفيذ تطوير المواد التعليمية باستخدام الوسائط المصورة الرقمية القائمة على Android عن طريق اختبارها في الفصل الحادي عشر IPA من خلال ثلاث مراحل ، وهي المقدمة والأساسية والختامية. تم الحصول على نتائج ردود المعلمين والطلاب من نتائج تقييم الاستبيانات الموزعة بعد التجربة الإعلامية. كانت نتائج ردود المعلم والطالب كما يلي: (أ) حصلت استجابة المعلم لهذه الوسائط على متوسط ٣,٧ ونسبة ٩٤ ٪ ، وكلاهما على مقياس ليكرت المكون من أربعة في فئة "جيد جدًا". (ب) حصلت إجابات الطلاب على متوسط درجات لجميع الجوانب ٣٨,٩ بنسبة ٩٧,٢٥ ٪ مع الفئة الرابعة من مقياس ليكرت ، أي "جيد جدًا".

الكلمات المفتاحية: مواد التدريس ، ميديا ، كاريكاتير ، رقمي.

KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، و الصلاة و السلام على أشرف

الأنبياء و المرسلين، سيدنا محمد 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 Bahan Ajar Bahasa Arab dengan Media KoDiBA di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023” 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. Adhi Setiawan, M.Pd 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. Ainun Hakiemah, M.S.I, selaku Kepala Sekolah MA Sunan Pandanaran Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
11. Hidayatul Khoiriyah, M.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah bekerjasama dengan penulis selama penelitian di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta
12. Siswi kelas XI IPA MA Sunan Pandanaran Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
13. Bapak dan Ibu tercinta, Maghfur dan Siti Fatimah, S.Pd.I, dan kakak - kakakku, Muhammad Ali Ma'shum, S.T, Muhammad Machrus Ali, S.Pd, Auliya Ulil Irsyadiyah, M.Psi, Solimah, S.Pd dan terkhusus untuk adikku tercinta Inas Kautsar Sumayyah. 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, 12 Desember 2022

Penulis,

Nida Farhani Mubarokah

NIM. 20204022013



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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>ṣa</i>	Š/s	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</i>	Ḥ/h	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/ḏ	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
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

-raudatul atfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

-al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةَ

-talḥah

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	-yažhabu
فَعَلَ	-fa'ala	ذُكِرَ	-

zūkiro

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
ـِـي	fathah dan ya	Ai	a dan i
ـِـو	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
ـِـا	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ـِـي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas

و -

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:

أَكَل

- 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

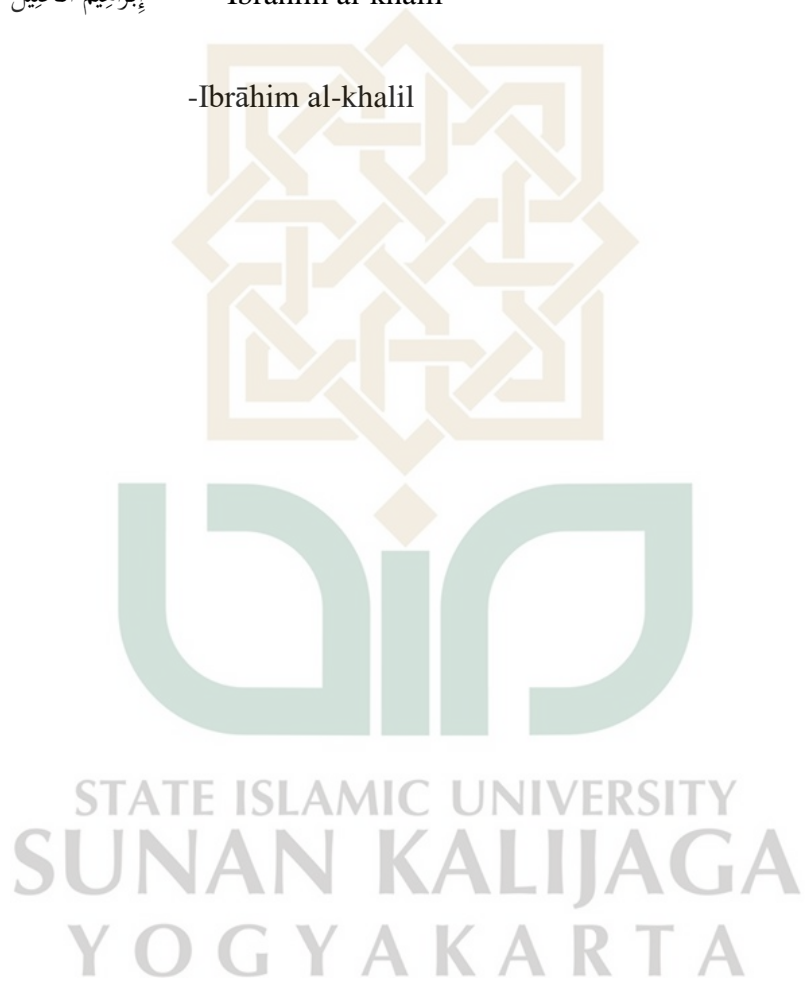
Pada dasarnya setiap kata. Bail fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah

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 الْحَلِيلِ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiv
DAFTAR ISI	xxi
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	5
D. Kajian Pustaka.....	6
E. Metode Penelitian.....	12
F. Hipotesis Penelitian.....	28
G. Sistematika Pembahasan	29
BAB II	31
LANDASAN TEORI	31
A. Definisi Pengembangan Bahan Ajar	31
B. Definisi Media Pembelajaran	37

C. Karakteristik Media KoDiBA	41
D. Kelebihan dan Kelemahan Media KoDiBA Bagi Siswa MA	44
BAB III.....	46
DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	46
A. Gambaran Umum Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta	46
B. Data Peserta didik MA Sunan Pandanaran	54
C. Data Guru dan Karyawan MA Sunan Pandanaran.....	54
D. Data Sarana dan Prasarana MA Sunan Pandanaran	55
E. Struktur Organisasi MA Sunan Pandanaran	59
BAB IV	61
DESAIN, IMPLEMENTASI DAN HASIL PEMBAHASAN	
PENGEMBANGAN PRODUK.....	61
A. Media Pembelajaran Bahasa Arab di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta	61
B. Desain Pengembangan Produk.....	62
C. Implementasi dan Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab dengan Media KoDiBA (Komik Digital Bahasa Arab).....	94
BAB V.....	105
PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Keterbatasan dan Saran Penelitian.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kajian Pustaka
Tabel 1.2	Kisi – Kisi Angket Tentang Materi
Tabel 1.3	Kisi – Kisi Angket Tentang Media
Tabel 1.4	Aturan Pemberian Skor
Tabel 1.5	Kriteria Kelayakan Media
Tabel 1.6	Aturan Skor Respon Guru dan Siswa
Tabel 1.7	Konversi Skor Rata – Rata Kuantitatif menjadi Kualitatif
Tabel 1.8	Kriteria Presentase Penilaian Guru
Tabel 1.9	Kriteria Presentase Penilaian Guru dan Siswa Terhadap Multimedia
Tabel 4.1	Rentang Skor Penilaian Validasi
Tabel 4.2	Hasil Validitas Angket Validasi Media
Tabel 4.3	Kriteria Penilaian Validasi
Tabel 4.4	Hasil Angket Validasi Materi
Tabel 4.5	Kriteria Penilaian Validasi
Tabel 4.6	Hasil Angket Validasi Guru Bahasa Arab
Tabel 4.7	Konversi Data Kuantitatif Skala Empat
Tabel 4.8	Kriteria Penilaian Guru Terhadap Media Pembelajaran KoDiBA
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Angket Respon Guru Bahasa Arab MA Sunan Pandanaran
Tabel 4.10	Kriteria Presentase Penilaian Guru Terhadap Kualitas Media Pembelajaran
Tabel 4.11	Hasil Rata – Rata Skor Respon Siswa pada Setiap Soal
Tabel 4.12	Hasil Respon Siswa
Tabel 4.13	Skor Aspek Desain Visual
Tabel 4.14	Kriteria Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran
Tabel 4.15	Skor Aspek Penyajian Materi
Tabel 4.16	Kriteria Penilaian Peserta Didik Terhadap Media KoDiBA
Tabel 4.17	Skor Aspek Keterlaksanaan

Tabel 4.18 Kriteria Penilaian Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Tabel 4.19 Hasil Skor Rata – Rata Respon Siswa Pada Setiap Aspek



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Prosedur Pengembangan
- Gambar 3.1 Gedung Putri MA Sunan Pandanaran
- Gambar 3.2 Gedung Putra MA Sunan Pandanaran
- Gambar 3.3 Perpustakaan Darul Ma'arif MA Sunan Pandanaran
- Gambar 4.2 *Flowchart* Media Pembelajaran Bahasa Arab KoDiBA
- Gambar 4.3 Prototipe Halaman Awal
- Gambar 4.4 Prototipe Halaman Tombol Main Menu
- Gambar 4.5 Prototipe Halaman Menu Deskripsi
- Gambar 4.6 Prototipe Halaman Kompetensi dan Indikator
- Gambar 4.7 Prototipe Halaman Materi
- Gambar 4.8 Prototipe Halaman Materi Bab 1
- Gambar 4.9 Prototipe Halaman *Mufrodat* Bab 1
- Gambar 4.10 Prototipe Halaman Paragraf (*An-Nash*) Bab 2
- Gambar 4.11 Prototipe Halaman Kelanjutan dari Paragraf
- Gambar 4.12 Prototipe Halaman *At – Tadribat* (Latihan)
- Gambar 4.13 Prototipe Halaman Evaluasi
- Gambar 4.14 Prototipe Halaman Awal Evaluasi
- Gambar 4.15 Protoipe Halaman Evaluasi
- Gambar 4.16 Prototipe Halaman Penutup
- Gambar 4.17 Halaman Aplikasi Sebelum Revisi
- Gambar 4.18 Halaman Tujuan Setelah direvisi
- Gambar 4.19 Halaman Materi Sebelum Direvisi
- Gambar 4.20 Halaman Materi Setelah Direvisi
- Gambar 4.21 Halaman *Mufrodat* Sebelum Direvisi
- Gambar 4.22 Halaman *Mufrodat* Setelah Direvisi

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Kesediaan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Perizinan Penelitian
- Lampiran 3 Angket Respon Siswa
- Lampiran 4 Angket Respon Guru
- Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Hasil Validasi Materi
- Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 9 Dokumentasi Foto
- Lampiran 10 Riwayat Hidup



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan menyampaikan pengetahuan, selain itu disebut juga sebagai keterampilan dan sikap yang dilakukan dengan interaksi antara guru dan siswa.² Dikarenakan pembelajaran itu merupakan suatu hal yang penting sehingga selain menyiapkan perangkat pembelajaran seorang guru harus mampu mengembangkan bahan ajar agar yang disampaikan kepada siswa sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan serta kondisi siswa yang diajarnya.

Terdapat berbagai macam dan jenis bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di berbagai sekolah, diantaranya adalah bahan ajar audio, bahan ajar visual, dan bahan ajar audio visual.³ Bahan ajar mempunyai peran penting dalam sebuah pembelajaran,⁴ dengan menggunakan bahan ajar, pendidik akan terbantu dalam penyampaian materi dan tidak bersusah payah untuk menyajikan materi yang banyak. Begitupun juga mempunyai peran penting bagi siswa, karena nantinya para siswa akan mampu mempelajarinya sendiri.⁵

Semakin berkembangnya teknologi digital di semua elemen, khususnya pada dunia pendidikan, hal ini menjadikan para pendidik untuk

² A. Buchori dan R.D Setyawati, *Development Model of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School*. International Jurnal , Vol. 3, No 9, 2015.

³ Abdul Hamid, *Pembelajaran Bahasa Arab : Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. (Malang : UIN Malang Press, 2008) hlm. 26

⁴ Rahmat Arafah Hari Cahyadi, “ Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. Jurnal HALAQA : Islamic Education Journal. Universitas Muhammadiyah Surabaya. Vol 3 No 1 (2019).

⁵ Ibid.

mampu mengimbangi adanya perkembangan tersebut.⁶ Dengan adanya hal tersebut, juga dapat menimbulkan sebuah tantangan dalam pembelajaran dan mendorong peserta didik agar tidak ketergantungan dengan pendidik.⁷ Untuk mengatasi agar peserta didik tidak bergantung kepada pendidik maka dapat di atasi dengan cara memberikan bahan ajar. Dengan bahan ajar mampu memberikan kemudahan baik bagi peserta didik ataupun bagi pendidik.⁸

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis digital yang disebut dengan nama “KoDiBA” atau Komik Digital Bahasa Arab, media KoDiBA ini berisi materi mengenai *maharah al-qirāah* yang materinya berasal dari buku KMA No. 183. Dengan media KoDiBA ini dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Arab khususnya pada *Maharoh Maharah al-qirāah* yang memang dirasa membosankan. Dan media ini akan memberikan sebuah inovasi baru karena lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan di salah satu Madrasah Aliyah di Yogyakarta, yaitu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di MA Sunan Pandanaran adalah dengan menggunakan buku kemenag sesuai dengan KMA No. 183.⁹ Didalam buku tersebut terdapat semua materi tentang Maharah (Keterampilan) dalam Bahasa

⁶ Triyan Febriandika, Sri Wahyuni. “ Pengembangan Modul IPA dengan Teknik Komik Disertai Kartu Soal di SMP”. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pendidikan* (2016).

⁷ ibid

⁸ Wahyuni, Sri. “ *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Komik pada Pokok Bahasan Gerak di SMP*”. *Prosiding Seminar Nasioanal Penddikan*. (2016)

⁹ Risna Rianti Sari, Hasyim Amrullah, *Bahasa Arab Kelas XI*, (Jakarta : Direktorat KSKK Madrasah, 2020). Hlm i

Arab. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan dengan cara wawancara kepada beberapa siswa MA Sunan Pandanaran menyatakan bahwa mereka merasa bosan khususnya pada *maharah al-qirāah*. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang sering tidak masuk pada saat jadwal mata pelajaran Bahasa arab dan pada *maharah al-qirāah* . Karena yang disajikan dalam *maharah al-qirāah* hanyalah bentuk bacaan yang monoton. Sehingga dalam memahami isi bacaannya kurang maksimal.

Oleh karena itu, perlu dilakukan adanya pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih menarik terhadap minat belajar siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar yang diinginkan. Dengan menggunakan media komik digital ini akan lebih tepat dan cocok sehingga dapat menarik motivasi siswa dan menambahkan rasa senang karena penyajian *maharah al-qirāah* nya tidak monoton *maharah al-qirāah* akan dibuat menjadi teks dialog yang akan digunakan di dalam komik. Sehingga bahan ajar yang digunakan akan lebih berkembang dari yang sebelumnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Maulana Arafat Lubis yang berjudul Pengembangan bahan ajar komik untuk meningkatkan minat belajar PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, setelah diadakan berbagai uji, mulai dari uji validitas sampai uji produk. Dihasilkan bahwa bahan ajar komik mampu meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan model dan bentuk yang sangat menarik. Data tersebut diperoleh dari hasil skor angket pada uji pertama dan uji kedua.

Penelitian kedua dilakukan oleh Minarni dkk yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3D Flip Pada materi Ikatan Kimia. Penelitian ini menghasilkan hasil yang baik dan mempunyai skor tinggi di setiap ujinya. Sehingga para ahli pun setuju Ketika media komik itu digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, permasalahan yang terjadi di dalam penelitian ini merupakan permasalahan yang kompleks, karena yang menjadi titik masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran, yang mana media pembelajaran merupakan digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan bahan ajar. Yang mana media pembelajaran mempunyai peran penting di dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Sehingga dengan adanya revisi atau upgrade media itu sangat diperlukan. Maka dengan ini peneliti mengambil judul yang hampir sama yaitu “PENGEMBANGAN MEDIA KoDiBA PADA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MA SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2022/2023”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar dengan media KoDiBA di MA Sunan Pandanaran ?

¹⁰Minarni, Affan MAalik, Fuldariatman. “Pengembangan abahan ajar dalam bentuk media komik dengan 3D page flip pada materi iktan kimia.” Vol 13 No 1 (2019)

2. Bagaimana implementasi dan hasil pengembangan bahan ajar dengan menggunakan media KoDiBA di MA Sunan Pandanaran ?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui desain pengembangan bahan ajar dengan media KoDiBA di MA Sunan Pandanaran.
- b. Untuk mengetahui implementasi dan hasil pengembangan bahan ajar dengan menggunakan media KoDiBA di MA Sunan Pandanaran.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran komik digital Bahasa Arab dalam pembelajaran Bahasa Arab.

- b. Secara praktis

- 1) Bagi guru, dapat membantu menjadi salah satu sumber bahan ajar dalam meningkatkan pembelajaran pada *maharah al-qirāah*.

- 2) Bagi siswa, dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada *maharah al-qirāah*.

- 3) Bagi peneliti dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar bahasa arab dengan menggunakan media pembelajaran komik digital bahasa Arab (KoDiBA).

D. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka adalah berisi tentang penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, yaitu :

Pertama, tesis dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Digital Untuk Siswa Kelas XI MAN 3 Sleman. Tesis tersebut di tulis oleh Haerul Ahyar. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah model pengembangan yang digunakan adalah dengan menggunakan model ADDIE. Akan tetapi model pengembangan penelitian yang digunakan di dalam penelitian tersebut hanya sampai pada tahap implementasi saja, dikarenakan ditemukan banyak masalah dalam bahan ajar LKS. Selanjutnya dilanjutkan dengan design (mendesain produk yang akan di hasilkan) dalam penelitian ini menggunakan LKS.¹¹

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama sudah menerapkan basis digital, akan tetapi terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu variabel dan tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Iga Istiana dengan judul Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD / MI. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah bahwasannya produk yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran dengan bentuk komik. Menurut

¹¹ Haerul Ahyar, "Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Digital Untuk Siswa Kelas XI MAN 3 Sleman." Tesis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan : Pendidikan Agama Islam. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

data yang diperoleh dan berdasarkan penelitian yang di laksanakan. Bahwasannya media pembelajaran komik dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, baik itu untuk pendidik ataupun bagi peserta didik itu sendiri. Selain memberikan kemudahan komik juga dapat membuat peserta didik menjadi termotivasi dan tertarik berperan aktif dalam pembelajaran.¹²

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada output bentuk medianya, dalam penelitian terdahulu adalah dengan menggunakan media komik berbasis manual sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan media komik berbasis digital.

Ketiga, Chairul Anwar Badruttamam dan Dwi Rosyidatul Kholidah yang turut menulis penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku. Menurut temuan penelitian ini, produk berupa bahan ajar berbasis komik akan membuat siswa senang dan memberikan mereka pengalaman baru, sehingga memudahkan mereka untuk menerima pembelajaran dan pemahaman terhadap materi lingkungan sekitar.¹³

Keempat, Tesis karya Aisyam Madliyyah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi

¹² Iga Istiana. *Pengembangan Media Berbasis Komik pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD / MI*. (FITK. UIN Maulana Malik Ibrahim : Malang, 2019) hlm. 1

¹³ Chairul Anwar Badruttamam, Dwi Rosyidatul Kholidah. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Sub Tema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku*. Cendekia. Vol. 12 No. 2 (2020) hlm. 1

MUQAW7 Untuk Penguasaan Mufrodad dan Qawaid Pada Kelas VII Mts As Salafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2021”.¹⁴ Penelitian ini bertujuan agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab yaitu pada penguasaan *mufrodad* dan *Qowaid*. Hasil dari implementasi dan respon siswa terhadap aplikasi tersebut adalah sangat baik dan layak digunakan di beberapa ahli validator. Dan presentase angket respon menunjukkan 93% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran tersebut dapat diterima dan dapat digunakan dengan baik.

Kelima, jurnal yang tulis oleh Hamzah dkk. Dengan judul penelitian “*Mechanical Interactive E-Book (Maibook) Learning Media Development in Machine Elements Course*”.¹⁵ Yang menjadi latar belakang dari penulisan karya ilmiah ini adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan membuat siswa bosan, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang lain dan dengan memanfaatkan tekhnologi agar pembelajaran efektif. Penelitian ini Hamzah dkk menggunakan metode penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Hasil respond yang diberikan siswa terhadap media tersebut adalah sebesar 83%. Yang menyamakan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar dengan bentuk media,

¹⁴ Aisyam Madliyyah. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi MUQAW7 Untuk Penguasaan Mufrodad dan Qawaid Pada Kelas VII Mts As Salafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2021. Tesis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

¹⁵ Bahha Hamzah, Aam Hamdani, dan Mumu Komaro, “Machanical Interactive E-Book (MaiBook) Learning Media Development In Machine Elements Course” dalam *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol 8 Nomer 2, 10 Desember 2021, hlm 51 – 61

dan model pengembangannya sama, yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dan yang membedakan hanya bentuk dari media nya saja, ketika KoDiBA adalah media yang berbasis aplikasi, bukan *E-Book*.

Keenam, artikel jurnal dengan judul "*Interactive Android Based Learning Media* Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Perguruan Tinggi : Desain Pengembangan Rekursif, Reflektif, dan Kolaboratif". Jurnal ini ditulis oleh Alfandkk pada tahun 2020.¹⁶ Alfandkk melakukan penelitian tersebut dilatar belakangi oleh menurunnya tingkat belajar mahasiswa S-1 PBA UM dikarenakan tampilan materi yang monoton dan terbatasnya inovasi media dalam mata kuliah *Al-Maharah al-qirāah sanawiyyah*. Dan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian tersebut mempunyai persamaan dengan penelitian yang penulis sedang lakukan, yaitu sama sama focus terhadap *maharah al-maharah al-qirāah* . Lebih lanjut dari hal tersebut, terdapat hal yang membedakan juga, terkait media yang dihasilkan, yang satu adalah *Interactive Media* sedangkan yang penulis sedang lakukan adalah media KoDiBA berbentuk sebuah aplikasi komik digital.

¹⁶ Muhammad Alfandkk., "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, hlm. 1435 - 1445

Tabel 1.1 Kajian Pustaka

No	Judul	Penulis	Relevansi	
			Persamaan	Perbedaan
1.	Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Digital Untuk Siswa Kelas XI MAN 3 Sleman	Haerul Ahyar	Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama sudah menerapkan basis digital	Penelitian yang akan dilakukan yaitu variabel dan tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE.
2.	Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD / MI	Iga Istiana	Mengembangkan media pembelajaran yaitu komik	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada output bentuk medianya, dalam penelitian terdahulu adalah dengan menggunakan media komik berbasis manual sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan media komik berbasis digital.
3.	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Subtema 2	Chairul Anwar Badruttamam dan Dwi Rosyidatul Kholidah	Memiliki persamaan dalam pengembangan bahan ajar menjadi sebuah media pembelajaran komik.	Subjek penelitian dan sasaran penelitiannya berbeda.

	Lingkungan Sekitar Rumahku			
4.	“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi MUQAW7 Untuk Penguasaan Mufrodat dan Qawaid Pada Kelas VII Mts As Salafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2021”	Aisyah Madliyyah	Sama sama mengembangkan produk serta menggunakan model pengembangan ADDIE.	Konsentrasi dari tujuan dilakukannya pengembangan media pembelajaran serta subjek dan objek penelitian yang berbeda.
5.	<i>Mechanical Interactive E-Book (Maibook) Learning Media Development in Machine Elements Course”</i> .	Hamzah dkk.		Dan yang membedakan hanya bentuk dari media nya saja, ketika KoDiBA adalah media yang berbasis aplikasi, bukan <i>E-Book</i> .
6.	<i>Interactive Android Based Learning Media Sebagai Inovasi Pembelajaran Membaca Bahasa Arab di Perguruan Tinggi : Desain Pengembangan Rekursif, Reflektif, dan Kolaboratif”</i> .	Alfan dkk	sama sama focus terhadap <i>maharah al-maharah al-qirāah</i> . Lebih lanjut dari hal tersebut, terdapat hal yang membedakan juga, terkait media yang dihasilkan,	terkait media yang dihasilkan, yang satu adalah <i>Interactive Media</i> sedangkan yang penulis sedang lakukan adalah media KoDiBA berbentuk sebuah aplikasi komik digital.

Berdasarkan tabel persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang memiliki kebaruan, 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

Menurut Sugiyono metode penelitian merupakan salah satu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹⁷ Oleh karena itu proses penelitian tidak akan pernah terlepas dengan metode, Adapun metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah :

1. Jenis Penelitian

Pengembangan bahan ajar dengan menggunakan media komik digital ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengertian yang dikemukakan oleh Borg & Gall tentang R&D adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm. 6

produk – produk yang digunakan di dalam pendidikan.¹⁸ Produk yang dikembangkan dalam dunia pendidikan dapat berupa media pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar, evaluasi serta kurikulum.¹⁹

Sebagaimana ciri ciri dari penelitian R&D adalah mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada guna dicari keunggulannya dan kebaruan dalam dalam ranah efektivitas, dan produktifitas. Maka, peneliti bermaksud mengembangkan bahan ajar menjadi komik digital Bahasa arab yang materinya diambil dari kelas XI Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta.

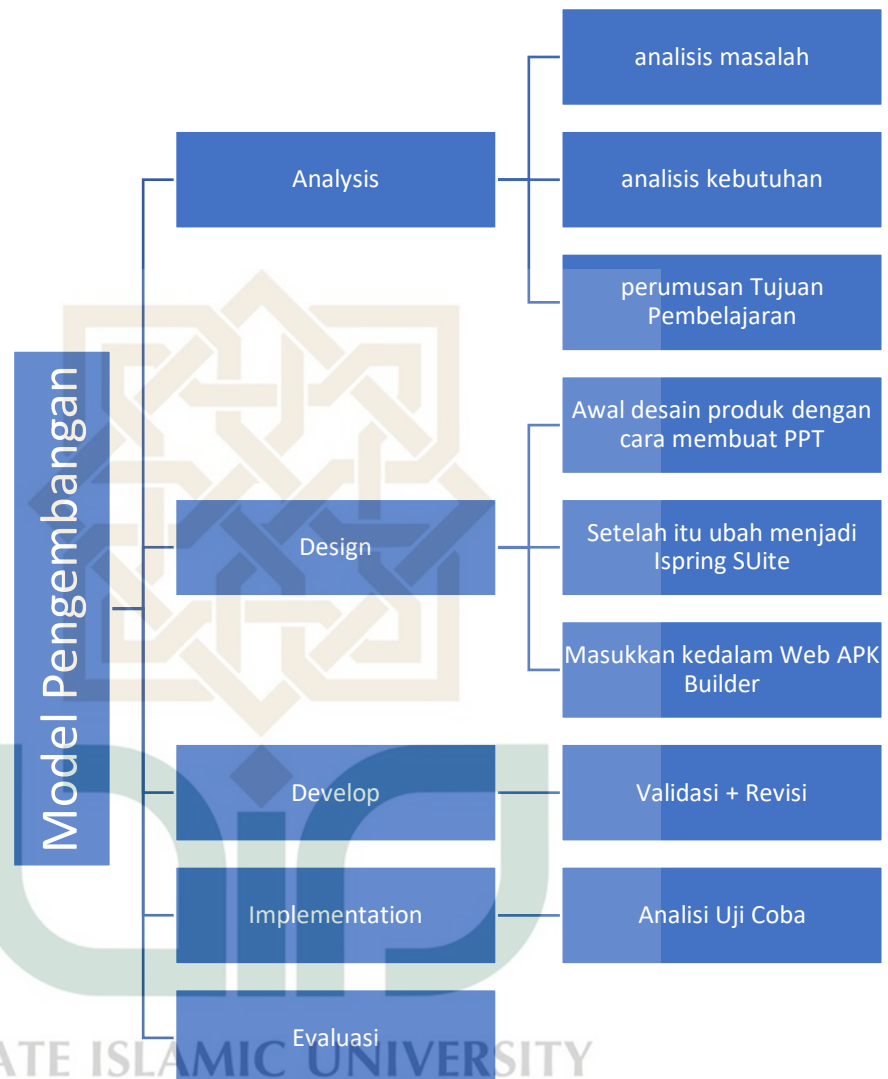
2. Model dan Prosedur Pengembangan

Terdapat berbagai macam model pengembangan dalam penelitian *RnD*. Sedangkan model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick n Carry. Di dalam pengembangan *ADDIE* terdapat lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan dari *ADDIE* ialah sebagai berikut :

¹⁸ Brog Gall & Gall, *Educational Research*, (USA, Allyn and Bacon, 2003) hlm. 772

¹⁹ Endang Mulyatiningsih, *Riset Teraoan : Bidang Pendidikan dan Teknik*, (Yogyakarta : UNY Press, 2011), hlm. 145

Gambar 1.1 Prosedur Pengembangan model ADDIE



Kelima tahapan model *ADDIE* tersebut diatas mempunyai tahapan tahapannya masih masing. Ditahap pertama adalah tahap *analysis*, dalam tahapan ini, peneliti melakukan analisis terhadap beberapa hal, seperti terhadap analisis masalah dan analisis kebutuhan / potensi. Analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui masalah masalah yang terjadi di dalam pembelajaran. Baik dalam segi penggunaan Bahasa serta penggunaan bahan ajar Bahasa Arab.

Kemudian hasil yang diperoleh dalam tahap analisis ini akan dilakukan perumusan pada bagian *design* sesuai dengan hasil yang diperoleh atau yang dibutuhkan di lapangan.

Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu tahap *design* (mendesain produk) yang akan dikembangkan dan dijadikan sebagai solusi dari hasil analisis di awal. Di dalam tahapan ini, desain produk mencakup dua hal yang harus diperhatikan oleh seorang peneliti, yaitu *pertama* memilih dan menentukan materi yang dibutuhkan sesuai dengan kompetensi. Kemudian yang *kedua* menentukan dan memilih aplikasi atau software yang tepat digunakan dalam pembuatan Komik Digital Bahasa Arab ini. Setelah aplikasi sudah di temukan kemudian disusunlah konsep KoDiBA (Komik Digital Bahasa Arab) sesuai dengan materi dan disertai dengan Latihan Latihan soal.

Kemudian tahap selanjutnya masuk kedalam tahap pengembangan yaitu meliputi pembuatan produk berupa media komik digital, akan tetapi dalam tahap ini pembuatan produk masih dalam bentuk draft awal dari desain konsep digital yang kemudian akan diujikan kelayakannya. Adapun proses yang dilakukan dalam tahapan ini meliputi pembuatan power point yang mencakup materi serta disertai dengan gambar – gambar ilustrasi serta beberapa soal soal pertanyaan. Kemudian untuk uji kelayakan dilakukan oleh ahli di bidang materi dan media.

Kemudian ditahap terakhir yaitu implementasi dan evaluasi. Tahap implementasi dilakukan ketika produk sudah melalui uji produk dan dinyatakan lulus. Cara pengimplementasiannya adalah dengan menguji cobakan produk KoDiBA (Komik Digital Bahasa Arab) pada sasaran penelitian, yaitu siswa kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Selanjutnya setelah tahap implementasi selesai, selanjutnya ada tahap evaluasi, yaitu di tahap evaluasi ini akan dihasilkan respon serta penilaian siswa terhadap produk yang diujikan. Kemudian hasil dari tahapan evaluasi (penilaian siswa) akan dipertimbangkan dengan tim validator.

3. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Alasan peneliti kemudian memilih MA Sunan Pandanaran Yogyakarta karena studi pendahuluan dan observasi, bahwa sekolah tersebut belum ada yang melakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar yang dijadikan pada media pembelajaran yaitu komik berbasis digital. Selain alasan tersebut, MA Sunan Pandanaran Yogyakarta memiliki kondisi yang mendukung, yaitu penggunaan perangkat pembelajaran seperti laptop, tab, computer sudah memadai. Sehingga pembelajaran yang dilakukan di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta adalah pembelajaran yang berbasis digital atau teknologi.

4. Populasi dan Sample Penelitian

Populasi dan sample yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut

:

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI dan Guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta, serta dari ahli media dan ahli materi. Terdapat pembagian lokasi Madrasah dan pembagian kelas antara siswa putra dan siswa putri, sehingga anatar madrasah putra dan madrasah putri terpisah. Dengan rincian dalam kelas XI terdiri dari 10 kelas, 6 kelas untuk siswa putri dan 4 kelas untuk siswa putra. Dan terdapat 3 jurusan, yaitu IPA, IPS, dan IPK. Total semua siswa di MA Sunan Pandaran Yogyakarta kurang lebih 340 siswa.

b. Sampel

Adapun tehnik pengambilan sample nya adalah dengan tehnik *Purposive Sampling* (Tehnik Sampling Bertujuan).²⁰

Menurut Sugiyono, *Purposive Sampling* adalah tehnik

²⁰ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, hlm 183

pengambilan sampel dengan berbagai pertimbangan dengan tujuan data yang diperoleh akan lebih representative.²¹

Sehingga sampel yang akan di ambil adalah siswa kelas XI pada jurusan IPA dengan jumlah siswa 20 siswa. Serta didalam pengambilan sampel nya pun berdasarkan beberapa persyaratan. Yang pertama dari segi materi yang digunakan dalam komik adalah materi kelas XI dikarenakan tema tema yang di angkat mulai menarik, selain itu siswa yang di jurusan IPA mempunyai minat yang kurang dalam belajar Bahasa Arab, sehingga akan mempengaruhi terhadap hasil belajar. Sehingga peneliti mencoba untuk mengimplementasikan media yang dikembangkan pada kelas XI IPA.

5. Jenis data

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari saran yang diberikan oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Kemudian data kuantitatif adalah data yang diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari kualitas kelayakan produk yang akan di kembangkan dan berdasarkan hasil revision untuk menyesuaikan saran dari para ahli, baik ahli materi atau ahli media serta beberapa guru Bahasa Arab. Penilaian yang dilakukan oleh media mencakup lay out / tampilan dan pemogramman. Sedangkan penilaian dari siswa dan guru mencakup

²¹ Sugiyono

penilaian dari aspek materi dan desain produk yang akan di kembangkan.

6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data pada penelitian lapangan digunakan untuk mempermudah dalam proses pengumpulan data. Adapun teknik yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu angket, wawancara dan dokumentasi.

a. Angket

Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kualitas kelayakan produk yang akan di kembangkan menurut ahli materi, ahli media serta hasil respon dari beberapa guru dan siswa sebagai hasil evaluasi terhadap bahan ajar komik digital ini yang akan di kembangkan.

Dalam penelitian ini, kuisisioner atau angket yang akan digunakan adalah kuisisioner tertutup, dimana pertanyaan pertanyaan disusun secara rapi. Kemudian responden hanya menjawab dengan memilih jawaban pada pilihan ganda, sehingga kuisisioner ini bisa memudahkan dan membantu responden agar lebih cepat dalam menjawab. Dan membantu peneliti dalam melakukan analisis data yang telah terkumpul.²² Karena focus penelitian ini merupakan sikap dari responden maka skala yang digunakan peneliti adalah

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 143

skala Likert. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Adapun alternative jawaban dari skala *Likert* adalah SB (sangat baik) = 4, B (baik) = 3, TB (Tidak Baik) = 2, STB (Sangat Tidak Baik) = 1. Terdapat 3 jenis angket yang akan di sebarakan untuk mendapatkan data yaitu dari ahli materi, ahli media dan angket yang ditujukan kepada siswa.

- 1) Angket untuk ahli materi, yang bertujuan untuk memperoleh data tentang aspek materi apa saja yang dicantumkan dalam produk yang akan di kembangkan. Dan pertanyaan yang dicantumkan di dalam angket diambil berdasarkan kisi – kisi yang telah di kembangkan.
- 2) Angket untuk ahli media, angket yang bertujuan untuk memperoleh data tentang bagaimana tampilan dan bentuk penyajian produk yang akan di kembangkan. Kemudian daftar pertanyaan yang di masukkan kedalam angket tersebut berdasarkan kisi kisi yang telah disesuaikan dengan jenis produk yang di kembangkan.
- 3) Angket untuk siswa dan Guru Pengampu mata pelajaran Bahasa Arab MA Sunan Pandanaran Yogyakarta khususnya pada tingkatan kelas XI di semua jurusan. Hasil yang di peroleh dari penyebaran angket kepada siswa adalah respon dari adanya

produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar yang berupa media komik berbasis digital. Kemudian instrument angket di peroleh berdasarkan kisi kisi yang telah di kembangkan.

Adapun kisi kisi dari instrument penelitian dengan menggunakan tehnik angket yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbentuk media komik digital Bahasa Arab di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta, adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2 Kisi kisi angket tentang isi / materi secara umum :

No	Indikator
1	Penyajian materi mudah dipahami
2	Kebenaran dan kejelasan materi
3	Kesesuaian materi dengan tingkat berfikir siswa
4	Kesesuain Latihan dengan materi
5	Konsistensi penyajian
6	Komponen dari produk mencakup Judul, KI, KD, dan beberapa indicator yang jelas
7	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa
8	Angket dapat memotivasi

Tabel 1.3 Kisi kisi angket tentang media / desain

No	Indikator
1	Desain / Tampilan cover
2	Tata letak / layout
3	Ukuran huruf
4	Komposisi multimedia tidak membingungkan
5	Kejelasan petunjuk penggunaan produk
6	Kemudahan produk terhadap pemahaman materi

Demikian beberapa kisi kisi yang akan di sampaikan kepada ahli materi dan ahli media, kemudian dari beberapa indicator di atas di turunkan lagi menjadi beberapa butir pertanyaan. Dan masing – masing pertanyaan mempunyai lima opsi jawaban, dari yang paling positif sampai negatif.

b. Wawancara

Tekhnik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data yang akan di tulis pada bagian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang

harus diteliti.²³ Dalam penelitian ini bentuk wawancara yang akan digunakan adalah wawancara tidak terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap dalam pengumpulan datanya.²⁴ Kemudian yang menjadi narasumber adalah siswa dan guru begitupun dengan ahli media dan ahli materi.

Adapun data yang diperoleh dari wawancara adalah mengenai bagaimana kebutuhan siswa pada pembelajaran Bahasa Arab. Dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan media pembelajaran dan proses belajar mengajar. Baik dari segi interaksi antara siswa dengan guru atau dari sarana prasarana.

c. 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 peneliti sebagai pengamat independent.

Dari observasi ini akan dihasilkan sebuah data terkait bagaimana proses pembelajaran di MA Sunan Pandanaran berlangsung. Dan tahapan tahapan seperti apa yang diterapkan pada

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D* Hlm. 194

²⁴ Ibid. hlm. 197

praktek langsung di lapangan pada proses pembelajaran Bahasa Arab.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan karya atau catatan seseorang mengenai sesuatu yang telah berlalu²⁵. Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai profil MA Sunan Pandanaran Yogyakarta, perangkat pembelajaran, dan buku ajar yang digunakan.

7. Teknik analisis data

Ketika data telah terkumpul, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data. Data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diubah dan dimaknai sehingga akan segera dapat diketahui apakah tujuan dari penelitian sudah tercapai atau tidak. Analisis data merupakan hal yang penting dan mendalam di sebuah penelitian. Dan teknik analisis data pasti akan di sesuaikan berdasarkan metode penelitian yang digunakan. Berikut teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian R & D :

a. **Data Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Guru.**

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

²⁵ Nunuk Suryani dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2018). Hlm. 145

yang dijadikan sebagai penentu kelayakan media pembelajaran KoDiBA ini. Kelayakan pada media pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik dan guru. Adapun rincian tentang teknik analisis tersebut²⁶ adalah sebagai berikut :

- 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* dengan skala 4.

Tabel 1.4 Aturan Pemberian Skor

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

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

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

- 2) Peneliti menghitung presentase kelayakan dengan rumus

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

P = Angka Presentase

²⁶ Iis Ernawati, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server", *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, No 2. Vol. 2 (2017)

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:²⁷

Tabel 1.5 Kriteria Kelayakan Media

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
1	3,1 – 4	Sangat Layak
2	2, 1 – 3	Layak
3	1,1 – 2	Tidak Layak
4	0 – 1	Sangat Tidak Layak

b. 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.

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

²⁷Iis 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

Skala likert merupakan skala yang dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap atau persepsi seorang tentang suatu permasalahan.²⁸ Adapun ketentuannya sebagai berikut:

Tabel 1.6 Aturan Skor Respon Guru dan Siswa

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

Menghitung skor rata-rata dengan ketentuan sebagai berikut :²⁹

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

Keterangan :

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

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah penilai (*Number Of Cases*)

Peneliti menghitung skor rata-rata gabungan dan megkategorikan respon sebagaimana dalam tabel 1.6

Tabel 1.7 Konversi Skor Rata-rata Kuantitatif menjadi Kualitatif

No.	Skor	Kriteria
4	$3 < X \leq 4$	Sangat Baik
3	$2 < X \leq 3$	Baik
2	$1 < X \leq 2$	Tidak Baik
1	$X \leq 1$	Sangat Tidak Baik

²⁸Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian...*

²⁹Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), Hlm. 82

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

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

Keterangan :

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:

Tabel 1.9 Kriteria Presentase Penilaian Guru dan Siswa terhadap Kualitas Multimedia

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
2	75 – 100	Sangat Baik
3	51 – 75	Baik
4	26 – 50	Tidak Baik
5	0-25	Sangat Tidak Baik

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang belum teruji kebenarannya.

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bahan Ajar Bahasa Arab yang dikembangkan dan dirancang menjadi sebuah komik digital (KoDiBA) untuk menunjang

pembelajaran bahasa Arab dan dapat memberikan pengaruh baik terhadap pembelajaran bahasa Arab khususnya pada *maharah al-qirāah* di MA Sunan Pandanaran.

G. Sistematika Pembahasan

Kriteria sistematika 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, halaman pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman dean penguji, halaman nota dinas pembimbing, halaman persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, pedoman transliterasi arab latin, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

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, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan. Bagian ini menjadi acuan dalam pembahasan bagian - bagian selanjutnya.

BAB V **PENUTUP**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di kelas XI IPA MA Sunan Pandanaran Yogyakarta dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android yaitu aplikasi KoDiBA dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Desain pengembangan media pembelajaran **KoDiBA** diawali dengan hasil analisis dengan cara wawancara dan observasi terhadap pembelajaran di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Dari hasil wawancara dan observasi tersebut yang menanyakan terkait pembelajaran bahasa Arab pada *maharah al-qirāah* , beberapa siswa di kelas XI IPA MA Sunan Pandanaran Yogyakarta membutuhkan media pembelajaran yang kekinian dan tidak membosankan, dalam *maharah al-qirāah* . Teks bacaan yang berada di dalam teks *maharah al-qirāah* berkesan membosankan, sehingga para siswa merasa kesulitan dalam memahami teks tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis digital android dengan mempertimbangkan pendapat siswa pada setiap aspeknya, sehingga terbentuklah sebuah media pembelajaran pada *maharah al-qirāah* yang memuat halaman utama, petunjuk hingga evaluasi.
2. Media ini pun sudah melalui tahap uji kelayakan oleh ahli media dan materi. Ahli media menilai bahwa media “KoDiBA” mendapatkan

kualifikasi “Layak” dengan revisi yaitu dengan rata rata 3,2 dengan presentase mencapai 83,8 %. Adapun ahli materi menilai rata-rata keseluruhan aspek sebesar 3,8 dengan presentase 97,8 % dan berada dalam ketgori “sangat layak”. Dengan demikian, media “KoDiBA” dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan revisi. Peneliti menggunakan media pembelajaran “KoDiBA” di kelas XI IPA melalui tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Setelah itu, peneliti meminta respons guru dan siswa terhadap media tersebut. Respon dari guru dengan menggunakan skala *likert* skala 4 dan terdiri dari 21 butir pernyataan. Dan 21 butir pernyataan tersebut terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek kelayakan materi, aspek Latihan dan aspek penyajian dan tampilan. Dari ketiga aspek tersebut dihasilkan bahwa media KoDiBA masuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai rata – rata 3,7 dengan persentase 94 %. Kemudian respon siswa yang terdiri dari 20 siswa di kelas XI IPA MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Butir pernyataan yang dicantumkan terdiri dari 10 pernyataan dan terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek desain visual, aspek materi dan aspek keterlaksanaan. Dari ketiga aspek tersebut disimpulkan bahwasannya media KoDiBA sudah baik ketika digunakan dan diterapkan. Nilai rata rata dari respon siswa adalah 38,9 dengan persentase 97,25 %.

B. Keterbatasan dan Saran Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dan saran dalam penelitian ini antara lain :

1. Penyusunan media aplikasi KoDiBA yang membutuhkan banyak waktu dan kreatif dalam merangkainya dan mendesainnya.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya, produk yang telah dikembangkan ini tidaklah lepas dari kekurangan sehingga perlu diadakan kajian ulang untuk meminimalisir kekurangan agar menjadi produk media pembelajaran yang benar – benar menjadi aplikasi pembelajaran yang efektif dan dapat memberikan minat bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Buchori dan R.D Setyawati, 2015. *Development Model of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School*. International Jurnal , Vol. 3, No 9
- Affan Malik, Minarni, Fuldiaratman. 2019. “Pengembangan abahan ajar dalam bentuk media komik dengan 3D page flip pada materi iktan kimia.” Vol 13 No 1
- Ahyar, Haerul. “Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Digital Untuk Siswa Kelas XI MAN 3 Sleman.” Tesis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan : Pendidikan Agaa Islam. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Akbar, Sa’dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Anggoro R Anesia, Gunawan. 2018. “ *Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus*”. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education. Vol 1 No 1
- Anwar Badruttamam, Chaerul, Kholidah, Dwi Rosyidatul. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Sub Tema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku*. Cendekia. Vol. 12 No.
- Arafat Lubis, Maulana. “Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa MIN Ramba Padang, Kabupaten Tapanuli Selatan”. *Jurnal Tarbiyah*, Vol 25, No. 11
- Arsyad, Azhar. 2015, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada)
- Brog Gall & Gall. 2003. *Educational Research*, (USA, Allyn and Bacon)
- Budiman, Haris. 2016. *Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran*, Al – Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam, Vol 7 No 2
- Chairul Anwar Badruttamam, Chaerul Anwar, Kholidah, Dwi Rosyidatul. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Sub Tema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku*. Cendekia. Vol. 12 No. 2
- Fahyuni, E.F, Fauji Imam, 2017, *Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar*, Halaqa : Islamic Education Journal Vol 1 No 1

- Febriandika, Triyan, Wahyuni, Sri. 2016. “ Pengembangan Modul IPA dengan Teknik Komik Disertai Kartu Soal di SMP”. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pendidikan*
- Hamid, Abdul. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab : Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media.* (Malang : UIN Malang Press)
- Hari Cahyadi, Rahmat Arafah. 2019. “ Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Jurnal HALAQA : Islamic Education Journal. Universitas Muhammadiyah Surabaya.* Vol 3 No 1
- Iga Istiana, Iga. 2019. *Pengembangan Media Berbasis Komik pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI.* Malang : FITK UIN Maulana Malik Ibrahim
- Kustandi, Cecep, Sutjipto, Bambang, 2013, *Media Pembelajaran Manual dan Digital,* Bogor : Ghalia Indonesia.
- Kusumadewi, Rida Fironika, Ulia, Nahyul, Yunita, Sari. 2020. “ Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Phenomenon,* Vol 10 No 1
- Magdalena, Ina, Prabandani, Riana Okta, dkk. 2020. *Analisis Pengembangan Bahan Ajar,* Nusantara *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial,* Vol 2 No 2
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran.* (Bandung : Remaja Rosdakarya,)
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Teraoan : Bidang Pendidikan dan Teknik,* (Yogyakarta : UNY Press)
- Nur’aini, Ida. 2005. *Media Pembelajaran sebagai Pembawa Pesan,* Mediator : *Jurnal Komunikasi,* Vol. 6 No. 2
- R Anesia, Anggoro, Gunawan. 2018. “ Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus”. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education.* Vol 1 No 1
- Riwanto, Mawan Akhir, Wulandari, Mey Prihandani. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi,* *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar),* Vol 2 No. 1
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,* (Bandung : Alfabeta,)
- Sukiman, 2012, *Pengembangan Media Pembelajaran,* Yogyakarta : Pedagogia.

- Suprihatin, Siti. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Promosi : Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi, Vol 3, No 1*
- Wahyuni, Sri. 2016. “ *Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Komik pada Pokok Bahasan Gerak di SMP*”. *Prosiding Seminar Nasioanal Penddikan.*
- Wijayanti, Yenny. 2013. *Proses Komunikasi Interpersonal Ayah dan Anak Dalam Menjaga Hubungan, Vol 1 No 3*

