

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SMART
APPS CREATOR UNTUK MAHARAH ISTIMA' DAN KALAM DI UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI SULTAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**



Oleh: Dewi Fitriani

NIM: 20204021020

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 : Dewi Fitriani, S. Pd
NIM : 20204021020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 31 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



Dewi Fitriani, S. Pd.

NIM: 20204021020

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Fitriani, S. Pd
NIM : 20204021020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 31 Oktober 2022

Saya yang menyatakan,



Dewi Fitriani, S. Pd.

NIM: 20204021020

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Fitriani, S.Pd
NIM : 20204021020
Jurusan : Magister Pendidikan Bahasa Arab (S2)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa untuk kelengkapan pembuatan ijazah Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan sadar saya memakai jilbab pada foto diri saya dan saya tidak akan mempermasalahkan foto saya di kemudian hari kepada siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 31 Oktober 2022
Saya yang menyatakan,



Dewi Fitriani, S.Pd
NIM. 20204021020

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 MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SMART APPS CREATOR UNTUK MAHARAH ISTIMA' DAN KALAM DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI

yang ditulis oleh:

Nama : Dewi Fitriani, S. Pd
NIM : 20204021020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Pembimbing




Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
NIP:197505102005012001

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DENGAN SMART APPS CREATOR UNTUK MAHARAH ISTIMA' DAN
KALAM DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI

Nama : Dewi Fitriani
NIM : 20204021020
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. ()

Penguji I : Dr. H. Maksudin, M. Ag

()

Penguji II : Dr. H. Muhajir, MSI.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 23 November 2022

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 90/A-

IPK : 3,84

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3218/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SMART APPS CREATOR UNTUK MAHARAH ISTIMA DAN KALAM DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DEWI FITRIANI, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 20204021020
Telah diujikan pada : Rabu, 23 November 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: 6392e0e5b84e8

Ketua Sidang

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



Valid ID: 63928c860a7aa

Penguji I

Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED



Valid ID: 6392b4a530e71

Penguji II

Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
SIGNED



Valid ID: 63934900326e1

Yogyakarta, 23 November 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

MOTTO

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا فَتَحَسَّسُوْا مِنْ يُۤوسُفَ وَاٰخِيْهِ وَاَلَا تٰتٰیْسُوْا مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِنَّهٗ لَا يٰۤاَيُّسُ مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ اِلَّا الْقَوْمُ

الْكٰفِرُوْنَ (يوسف : ٨٧)

“ Wahai anak-anakku! Pergilah kamu, carilah (berita) tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.” (Q.S Yusuf : 87)¹

¹Qur'an Kemenag “ Q.S Yusuf 12:87 “, dalam <https://qur'an.kemenag.go.id/surah/12>. Diakses 20 Oktober 2022

ABSTRAK

Dewi Fitriani, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Smart Apps Creator Untuk Maharah Istima' dan Kalam di Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi. Tesis : Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan desain Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' 2) Mengetahui Bagaimana Penilaian Ahli Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' 3) Mengetahui tingkat keefektifan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan menggunakan model ADDIE. Yaitu (A) Analisis (pemeriksaan), (D) Design (rencana), (D) Development (pengembangan), (I) Implementation (pelaksanaan), dan (E) Evaluation (penilaian). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, kemudian teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Angket dan Lembar Validasi Ahli Media dan Materi. Serta data didalam penelitian ini dihitung menggunakan exel dan IBM SPSS 21.

Hasil penelitian diambil dari validasi ahli materi dan ahli media serta diambil dari hasil angket yang dibagikan ke mahasiswa, penilaian ahli materi pada angket validasi pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 80% dan di kategorikan layak. Untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85% dan dikategorikan sangat layak. Kemudian penilaian ahli media pada angket validasi pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 84% dan dikategorikan sangat layak. Untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 82% dan dikategorikan sangat layak.

Hasil angket maharah istima' yang diperoleh dari responden mahasiswa pada pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 85,4% yang dikategorikan sangat layak. Kemudian untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran istima' dan kalam dengan Smart Apss Creator berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti efektif untuk digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Pembelajaran Bahasa Arab, Smart Apps Creator, Maharah Istima' dan Maharah Kalam

ABSTRACT

Dewi Fitriani, Development of Interactive Learning Media With Smart Apps Creator for Maharah Istima 'and Kalam at the Arabic Language Education Study Program at UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Thesis: Master's Program in Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

This study aims to 1) Knowing the design of Interactive Learning Media with Smart Apps Creator for Maharah Kalam and Istima' 2) Knowing How Experts Assess the Development of Interactive Learning Media with Smart Apps Creator for Maharah Kalam and Istima' 3) Knowing the level of effectiveness of Interactive Learning Media with Smart Apps Creator for Maharah Kalam and Istima' 1st Semester Students of Arabic Language Education Sultan Thaha Saifuddin State Islamic University Jambi.

This type of research uses research and development (R&D), using the ADDIE model. They are (A) Analysis (examination), (D) Design (plan), (D) Development (development), (I) Implementation (implementation), and (E) Evaluation (assessment). The sample in this study was semester 1 students of Arabic Language Education Study Program at Sultan Thaha Saifuddin State Islamic University Jambi, then the data collection techniques in this study were Observation, Interview, Questionnaire and Validation Sheet of Media and Material Experts. And the data in this study were calculated using Excel and IBM SPSS 21.

The results of the study were taken from the validation of material experts and media experts and taken from the results of questionnaires distributed to students, the assessment of material experts on the validation questionnaire for interactive media development with Smart Apss Creator for maharah istima' got a percentage of 80% and was categorized as feasible. For maharah kalam, it gets a percentage of 85% and is categorized as very feasible. Then the media expert's assessment on the interactive media development validation questionnaire with Smart Apss Creator for maharah istima' gets a percentage of 84% and is categorized as very feasible. For maharah kalam, it gets a percentage of 82% and is categorized as very feasible.

The results of the maharah istima' questionnaire obtained from student respondents on the development of interactive media with Smart Apss Creator for maharah istima' get a percentage of 85.4% which is categorized as very feasible. Then for maharah kalam get a percentage of 85% which is categorized as very feasible. This shows that the istima' and kalam learning media with the Smart Apss Creator based on the android application applied by the researcher is effective to use.

Keywords: Media Development, Arabic Learning, Smart Apps Creator, Maharah Istima 'and Maharah Kalam

الملخص

ديوي فطريان ، تطوير وسائط التعلم التفاعلي مع منشئ التطبيقات الذكية لمهارة الاستماع والكلام في برنامج دراسة تعليم اللغة العربية في جامعة الإسلامية الحكومية سلطان طه سيف الدين جامبي. الأطروحة: برنامج الماجستير في تعليم اللغة العربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاغا ، يوجياكارتا.

تهدف هذه الدراسة إلى (1) معرفة تصميم وسائط التعلم التفاعلي باستخدام منشئ التطبيقات الذكية لمهاره الاستماع والكلام (2) معرفة كيفية تقييم الخبراء لتطوير وسائط التعلم التفاعلية باستخدام منشئ التطبيقات الذكية لمهارة كلام واستماع (3) معرفة المستوى فعالية وسائط التعلم التفاعلية مع منشئ التطبيقات الذكية لمهارة الاستماع والكلام وطلاب في الفصل الدراسي الأول لطلاب تعليم اللغة العربية جامعة الإسلامية الحكومية سلطان طه سيف الدين جامبي.

يستخدم هذا النوع من البحث البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE. وهي (أ) التحليل (الفحص) ، (د) التصميم (الخطة) ، (د) التطوير (التطوير) ، (1) التنفيذ (التنفيذ) ، (هـ) التقييم (التقييم). كانت عينة الدراسة من طلاب الفصل الأول من برنامج دراسة تعليم اللغة العربية بجامعة الإسلامية الحكومية سلطان طه سيف الدين جامبي ، ثم كانت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي الملاحظة والمقابلة والاستبيان وصحيفة التحقق من وسائل الإعلام وخبراء المواد. وتم حساب البيانات في هذه الدراسة باستخدام Excel و IBM SPSS 21.

تم أخذ نتائج الدراسة من التحقق من صحة خبراء المواد وخبراء الإعلام وأخذت من نتائج الاستبيانات الموزعة على الطلاب ، وحصل تقييم خبراء المواد على استبيان التحقق من صحة تطوير الوسائط التفاعلية مع Smart Apss Creator لمهارة الاستماع والكلام نسبة ٨٠٪ وتم تصنيفها على أنها مجدية. بالنسبة لمهارة كلام تحصل على نسبة ٨٥٪ وتصنف على أنها مجدية جداً. ثم حصل تقييم خبير الإعلام على استبيان التحقق من تطوير الوسائط التفاعلية مع Smart Apss Creator لمهارة الاستماع والكلام على نسبة ٨٤٪ ويتم تصنيفه على أنه ممكن جداً. بالنسبة لمهارة كلام تحصل على نسبة ٨٢٪ وتصنف على أنها مجدية جداً.

حصلت نتائج استبيان استمارة مهارة الاستماع التي تم الحصول عليها من الطلاب المستجيبين حول تطوير الوسائط التفاعلية مع برنامج Smart Apss Creator لمهارة الاستماع على نسبة 85.4٪ والتي تم تصنيفها على أنها مجدية للغاية. ثم بالنسبة لمهارة كلام تحصل على نسبة 85٪ وتصنف على أنها مجدية جداً. هذا يدل على أن وسائط التعليم الاستماع والكلام مع Smart Apss Creator على أساس تطبيق android الذي يطبقه الباحث فعالة في الاستخدام.

الكلمات المفتاحية : تطوير وسائل الإعلام ، تعلم اللغة العربية ، صانع تطبيقات ذكية ، مهارة استراحة ، مهارة كلام

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat dan salam selalu kita limpahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW yang telah mengubah pemikiran manusia dari kebodohan menjadi ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Smart Apps Creator Untuk Maharah Istima' dan Kalam di Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi**. Dibuat untuk menyelesaikan tugas dan persyaratan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.

Penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua orang yang telah mendukung, mendorong, mendoakan, dan membantunya menyelesaikan tesis ini. Maka dengan hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga beserta segenap jajarannya.
3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I, M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Bahasa Arab.
4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan rasa tanggung jawab sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Bapak Dr. Ahmad Tarmizi , Lc, M.Ed. selaku validator ahli materi yang menilai kelayakan materi pembelajaran dan menyempurnakan tesis ini
6. Bapak Dr. Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D. selaku validator ahli media yang menilai kelayakan media pembelajaran dan menyempurnakan tesis ini
7. Seluruh dosen yang telah berbagi ilmu dengan penulis sejak awal kuliah hingga akhir proses penulisan skripsi, termasuk yang telah mengajari penulis tentang pengalaman dan pengetahuan lainnya.
8. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan
9. Teman – teman seperjuangan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga yang banyak mendukung dalam penulisan tesis ini
10. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini namun yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Segala upaya telah dilakukan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa kesalahan dan kekurangan pada isi, bahasa, dan ejaan; hal ini dikarenakan penulis memiliki pelatihan dan keahlian yang minim. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat dalam menambah khazanah keilmuan.

Yogyakarta , 22 Oktober 2022

Penulis,



Dewi Fitriani, S.Pd

NIM : 20204021020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
Surat Persetujuan Tim Penguji Ujian Tesis	vi
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
المخلص	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	6
E. Kajian Pustaka	8
F. Metodologi Penelitian	11
G. Sistematika Pembahasan.....	27
BAB II PEMBAHASAN	29
A. Landasan Teori.....	29
1. Pengembangan.....	31
2. Media Pembelajaran.....	31
3. Media Pembelajaran Interaktif.....	41
4. Smart Apps Creator (SAC) 3	50
5. Maharah Kalam.....	56
6. Maharah Istima’	61

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	68
A. Sejarah Berdirinya UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi	67
B. Latar Belakang	71
C. Identitas	74
D. Organisasi Universitas	74
E. Sejarah Berdiri Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	75
F. Sejarah Berdiri Prodi PBA UIN Sultan Thaha Syaifudiin Jambi	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
A. Deskripsi Hasil Penelitian	81
1. Analisis	81
2. Desain	83
3. Pengembangan	85
4. Hasil Validasi Produk	89
5. Implementasi	97
6. Evaluasi.....	102
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	111
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan materi pembelajaran serta sumber belajar pada sesuatu area belajar. Pembelajaran ialah dorongan yang diberikan pendidik supaya bisa terjalin proses perolehan ilmu serta pengetahuan, Kemampuan keahlian serta tabiat, dan pembuatan perilaku serta keyakinan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk menolong siswa supaya bisa belajar dengan baik².

Pembelajaran bagi Depdiknas merupakan proses interaksi antara partisipan didik serta pendidik serta sumber belajar pada sesuatu area belajar baik area pembelajaran resmi ataupun non- forma. Sebaliknya Dengeng berpendapat bahwa pembelajaran merupakan sebuah pedoman bagi peserta didik di dalam pendidikan. Sehingga peserta didik mampu beradaptasi dengan materi pembelajaran dengan sempurna. Pembelajaran bahasa arab maupun bahasa pertama lebih gampang sebab terjalin dengan murni lewat aktivitas dengan orang tua peserta didik serta sekitarnya³.

Bertolak belakang dengan bahasa asing, dimana pendidikannya mengacu lebih susah sebab bahasa tersebut tidak sering diterapkan ataupun tidak sempat tadinya sehingga kemampuan kosa kata serta struktur kalimatnya tidak diketahui oleh warga itu. Oleh sebab itu pembelajaran bahasa Arab memerlukan kesempatan yang banyak serta pelatihan yang tertib serta berkali-kali hingga bahasa Arab tersebut dapat terkontrolkan serta terbiasa untuk warga yang mempelajarinya, demikian pula dengan bahasa asing lainnya.

²Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 10

³Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Balai Pustaka.,2008). Hlm. 31

Bahasa Arab ialah bahasa yang berarti, paling utama untuk kaum muslimin, sebagaimana kita tahu kalau bahasa Arab selaku bahan untuk memahami ayat-ayat Arab misalnya Al- qur' an serta Al- hadits. Oleh karena itu belajar bahasa Arab untuk orang yang betul- betul mengetahui kalau jadi orang muslim tidak boleh setengah-setengah melainkan wajib secara kaffah (keseluruhan), menguasai serta paham bahasa Arab pun jadi prioritas yang berarti. Belajar bahasa asing khususnya bahasa Arab, ialah usaha yang amat berat serta menjenuhkan yang kadang membuat orang frustrasi. Perihal itu diakibatkan sebab belajar bahasa asing ialah upaya untuk membentuk serta membangun suasana serta keadaan baru dalam diri seorang buat bisa berhubungan serta berbicara dengan seseorang yang pakar dalam bahasa asing. Baik dalam segi fonologi, morfologi, sintaksis, ataupun semantik⁴.

Dari bermacam fakta di atas bisa ditarik pemahaman kalau pengajaran bahasa Arab merupakan sesuatu strategi pengajar terhadap partisipan didik dalam proses belajar bahasa Arab biar siswa bisa menekuni sesuatu dengan efisien serta sempurna. Terdapat hubungannya dengan usaha menghasilkan atmosfer yang kondusif, media ialah suatu aspek yang ikut memastikan ketercapaian pengajaran. Pemakaian media didalam pembelajaran bahasa Arab bertolak belakang dari teori yang berkata kalau keseluruhan persentase banyaknya ilmu pengetahuan, keahlian, serta perilaku yang dipunyai oleh seseorang paling banyak serta paling tinggi lewat indra amati serta pengetahuan langsung melaksanakan sendiri, sebaliknya selebihnya lewat indra dengar serta indra yang lain.

Pada sisi lain, media pembelajaran ialah salah satu fasilitas buat tingkatkan aktivitas pembelajaran. Tiap aktivitas pendidikan yang diterapkan dalam kelas, nyaris tiap pengajar menghendaki supaya kegiatannya bisa menggapai hasil yang baik dalam

⁴Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 118

Makna penanda yang dimaksud dapat diperoleh di Unit Program Kuliah (SAP). Secara umum, jika suatu kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara formal di sekolah, itu hanya dimaksudkan untuk sengaja mengubah fokus pada pengetahuan, kemampuan, atau perilaku (sikap) setiap siswa. Area, seperti, berdampak pada interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas bibliotek sekolah, kepala sekolah, bahan ataupun modul pelajaran berbentuk: novel, materi, selebaran, majalah, rekaman video, audio, serta yang sejenisnya, serta bermacam sumber belajar serta sarana semacam: proyektor overhead, perekam pita audio, serta video, radio, tv, pc, bibliotek, laboratorium, pusat sumber belajar, serta lain- lain⁵.

Sehubung dengan kemajuan Berbagai sumber belajar yang telah diidentifikasi pada akhirnya akan tertinggal dan bahkan diproyeksikan akan ketinggalan tren karena ilmu pengetahuan dan teknologi modern (IPTEK) bergerak maju dengan kecepatan yang semakin pesat. Saat ini, bahkan di tempat yang paling terpencil sekalipun, akses internet tersedia. Keberhasilan teknologi selanjutnya akan menginspirasi inisiatif reformasi untuk menggunakan hasil teknologi dalam proses pendidikan. Sayangnya, kemampuan manajemen teknologi yang buruk dipihak dosen akan mempengaruhi efektivitas pengajaran.⁶.

Oleh karena itu, instruktur harus disarankan untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan alat-alat yang mungkin disediakan oleh universitas, dan alat-alat ini mungkin sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan tren. Meskipun sederhana dan sederhana, alat-alat ini penting bagi dosen untuk digunakan dalam rangka mencapai tujuan instruksional yang diantisipasi. Khusus terkait dengan pembelajaran bahasa Arab, hal ini juga menyangkut pemilihan sumber/media.

⁵Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran.*(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 03

⁶Abdul Kadir danTri Wahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi,* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005)

Media pengajaran ialah perlengkapan yang bisa digunakan buat menolong siswa melaksanakan kegiatan belajar, sehingga aktivitas belajar mengajar lebih efektif serta efisien. Dengan dorongan bermacam media, hingga media pembelajaran hendak menawan, gampang dimengerti, menghemat waktu serta kekuatan dan hasil belajar lebih berfungsi. Dengan terdapatnya media pengajaran hingga aktivitas pendidikan bisa berjalan lebih efisien serta efektif⁷.

Pemakaian media pembelajaran yang tepat bisa menolong dosen ataupun pendidik dalam menghasilkan bermacam suasana kelas, memastikan tata cara pendidikan yang hendak diterapkan dalam suasana yang berlainan, serta menghasilkan hawa perasaan yang sehat di kalangan siswa. Guru dapat menggunakan media pendidikan untuk membantu siswa belajar tentang dunia luar. Akibatnya, siswa dapat lebih mudah memahami inspirasi konkret dan asing dalam pengajaran.⁸

Pada dasarnya, media pengajaran meliputi bahan tertulis, media tampak (visual media), media suara (audio media), dan media tampak dan terdengar (audio-visual media), serta sumber daya masyarakat yang berwujud. Namun, seiring berjalannya waktu, lebih banyak materi berbasis digital seperti CD interaktif, situs web pendidikan, film, dan permainan telah tersedia⁹.

Selanjutnya media pengajaran dinyatakan dalam wujud perangkat lunak Android. Akan lebih baik jika para profesor lebih mudah menyediakan sumber belajar yang mutakhir dan lebih baik bagi siswa yang menggunakan Android. Pemanfaatan perangkat pembelajaran seperti android dikatakan menyenangkan dan menarik bagi siswa. Pembuatan aplikasi mobile learning yang menggunakan perangkat mobile untuk pembelajaran merupakan salah satu contoh inovasi yang menggunakan android.

⁷Oemar, Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara , 2007), hlm. 51

⁸Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. hlm. 01

⁹Oemar. Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 52

Aplikasi pembelajaran mendukung strategi pengajaran yang praktis dan adaptif, seperti pengajaran yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.¹⁰

Ponsel, PC, laptop, dan tablet adalah contoh teknologi yang sering digunakan. Dibandingkan dengan media pengajaran tradisional, sumber pengajaran mobile learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Smart Apps Creator adalah salah satu dari sekian banyak program atau situs web yang dapat digunakan untuk menyusun bahan ajar dalam bentuk aplikasi yang sederhana namun menarik. Proses perakitan untuk Smart Apps Creator tidak memerlukan pengetahuan khusus tentang pemrograman komputer, oleh karena itu pengurutan aplikasi sangat mudah. Dalam hal ini, Smart Apps Creator telah menyediakan template untuk mengembangkan aplikasi sehingga memudahkan guru untuk memasukkan informasi yang akan disajikan dalam bentuk aplikasi. Artinya, yang Anda butuhkan hanyalah koneksi internet dan laptop atau komputer.

Guru dituntut untuk dapat memenuhi tuntutan kemajuan teknologi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan mengimplementasikan aplikasi android ke dalam RPP mereka.

Penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dalam upaya membuat aplikasi berbasis Android yang di-dubbing setelah pengajuan tersebut di atas. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam (Keterampilan Berbicara) dan Istima’ (Mendengar) di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saipuddin Jambi”. Alasan memilih judul ini karena penulis menemukan beberapa permasalahan yang terdapat di lapangan saat observasi keperguruan tinggi . Salah satu permasalahannya yaitu: kurangnya kemampuan mahasiswa dalam maharah kalam (berbicara) dan istima’ (mendengar), kurangnya

¹⁰Tim EMS, Panduan Cepat Pemrograman Android (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2012), hlm. 11

penguasaan mufrodat, saat mengajar dosen lebih sering menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket dan laptop dalam mengajar, kemudian belum adanya media pembelajaran yang berbasis aplikasi android yang dipakai oleh dosen saat perkuliahan¹¹.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart App Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saipuddin Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka para penulis dapat merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana desain Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi?
2. Bagaimana Tingkat Kelayakan Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi?

D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

¹¹Observasi Dosen Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saipuddin Jambi, 4 Januari 2022

- b. Untuk menganalisis proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

2. Kegunaan Penelitian

Pembelajaran berbasis digital ini memang dibutuhkan untuk dipelajari dan dikembangkan, mengingat masa saat ini yang mengharuskan dosen supaya tau memakai digital dan bisa Mereka dapat mengakses inovasi instruksional terbaru melalui desktop, laptop, dan smartphone Android mereka dengan berinovasi di area ini.

a. Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai kontribusi pengembangan media pembelajaran berbasis android, terutama di bidang pembelajaran bahasa Arab untuk maharah kalam dan istima'. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan terutama dalam media pembelajaran bahasa Arab untuk Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.

b. Kegunaan Praktis

1) Dosen

- a) Kemampuan untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang paling up-to-date
- b) Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran
- c) Kemampuan untuk memecahkan masalah keterbatasan waktu belajar

2) Mahasiswa

- a) Siswa mendapat manfaat dari pengalaman belajar modern
- b) interaktif yang mudah diterapkan di rumah
- c) Membantu mereka mengembangkan kecintaan belajar karena mereka tidak bosan saat menggunakan perangkat pembelajaran terbaru.

3) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Kemampuan meningkatkan kualitas pengajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam rangka: Mendorong terus berkembangnya media pembelajaran berbasis android dalam menghadapi era Revolusi Industri

4) Peneliti

- a) Dapatkan informasi terbaru tentang media pembelajaran
- b) perkembangan terbaru dalam mengajar murid.
- c) Mampu meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan desain pembelajaran.

E. Kajian Pustaka

Pertama, riset yang dilaksanakan oleh Bastian Anshory 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Kompetensi Sistem Rem Siswa Kelas XI TKR SMK Ma’arif 1 Wates”. Riset ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan mematokkan pada model penelitian dari Borg & Gall yang disimplekan oleh Tim Puslitjaknov menjadi 5 langkah. Metode yang diterapkan dalam mengabungkan data dengan menggunakan instrumen seperti lembar penilaian untuk para ahli (expert judgement), kuesioner

(angket) untuk peserta didik. Adapun metode yang diterapkan untuk menganalisis data adalah memakai statistik deskriptif. Hasil riset ini adalah: (1) Media pembelajaran interaktif sistem rem berupa folder berisikan 2 files berbentuk flash movie (.swf) dengan besar memori data 12 MB (Mega Bytes) dan berbentuk windows projektor (.exe) dengan besar memori data 4 MB. Media pembelajaran ini compatible dengan berbagai macam Operating Sistem (OS). (2) Hasil kelayakan media pembelajaran sistem rem berbasis Macromedia Flash sebagai berikut: ahli media mendapatkan rerata skor keseluruhan 3,41 atau sangat layak, ahli materi mendapatkan rerata skor keseluruhan 3,15 atau layak, guru mendapatkan rerata skor keseluruhan 3,43 atau sangat layak, uji coba lapangan skala kecil mendapatkan rerata skor keseluruhan 3,30 atau layak, uji coba lapangan skala besar mendapatkan rerata skor keseluruhan 3,41 atau sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran interaktif sistem rem berbasis Macromedia Flash Layak untuk digunakan dalam pembelajaran¹². Sehubungan dengan itu, artikel ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian artikel ini Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Kompetensi Sistem Rem dengan mematokkan pada model penelitian dari Borg & Gall, sementara penelitian yang akan dilakukan adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Dalam tinjauan ini, model kemajuan yang digunakan adalah model ADDIE.

Kedua, Mukaromah, 2017 "Pengembangan Maharah Al-Kalam Melalui Bi'ah Lughawiyah di Madrasah Aliyah Program Keagamaan (MAK) Pondok Pesantren Al-Hikmah 2 Benda Brebes Tahun Pelajaran 2016/2017" mahasiswa IAIN Purwokerto, dalam penelitian Pengembangan Maharah Al-Kalam melalui Bi'ah Lughawiyah siswa

¹²Bastian, Anshory dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Kompetensi Sistem Rem Siswa Kelas XI TKR SMK Ma'arif Wates". 2016

dibimbing untuk melakukan kegiatan-kegiatan kebahasaan Arab di dalamnya baik yang bersifat harian, mingguan dan tahunan meliputi pemberian mufradat (pemberian kosa kata Bahasa Arab), Muhadarah (Pidato Bahasa Arab), Muhadatsah, dan debat dengan Bahasa Arab¹³. Sehubungan dengan itu, artikel ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian artikel ini Pengembangan Maharah Al-Kalam Melalui Bi'ah Lughawiyah di Madrasah Aliyah Program Keagamaan (MAK) Pondok Pesantren Al-Hikmah 2 Benda Brebes, sementara penelitian yang akan dilakukan adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

Ketiga, Tesis yang ditulis oleh Jannah, 2019 yang berjudul terdapatnya pemakaian software Smart Apps Creator terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Mengingat suatu masalah yang dihadapi siswa dalam masa pembelajaran daring saat ini adalah minimnya keterbatasan koneksi internet, memori hp, dan biaya internet, maka dipilihkan software ini. Berpedomankan hasil riset pada penelitian relevan ini, diketahui bahwa, 1) penilaian ahli media memperoleh nilai rata rata sebesar 67,5 tergolong dalam kategori baik; 2) penilaian ahli materi menghasilkan nilai nilai dengan rata rata 75 tergolong dalam kriteria luar biasa; dan 3) penilaian siswa dengan rata rata nilai 70,11 tergolong dalam kriteria baik. Penilaian tersebut didapatkan dari angket SUS (System Usability Scale). Kesimpulan riset ini, ialah dengan mengaplikasikan media pengajaran mobile learning mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik¹⁴. Sehubungan dengan itu, artikel ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian artikel ini terdapatnya

¹³Mukaromah, "Pengembangan Maharah Al-Kalam Melalui Bi'ah Lughawiyah di Madrasah Aliyah Program Keagamaan Pondok Pesantren Al-Hikmah 2 Benda Brebes", Skripsi, (Purwokerto: IAIN, 2017), hlm. 17

¹⁴Jannah, yang berjudul terdapatnya software Smart Apps Creator terhadap pengembangan media pengajaran berbasis aplikasi android. 2019

pemakaian software Smart Apps Creator terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Mengingat suatu masalah yang dihadapi siswa dalam masa pembelajaran daring saat ini adalah minimnya keterbatasan koneksi internet, memori hp, dan biaya internet, maka dipilih software ini, sementara penelitian yang akan dilakukan adalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' Mahasiswa Semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

F. Metodologi Penelitian

1. Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang merupakan item-item yang disusun dalam bidang pengajaran, seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono yang mengungkapkan bahwa penelitian lanjutan adalah penelitian yang digunakan untuk membuat item-item spesifik dan menguji kecukupan item-item tersebut¹⁵.

Sugiyono mencirikan Penelitian dan Pengembangan sebagai strategi eksplorasi yang digunakan untuk membuat item tertentu, dan menguji kecukupan item tersebut. Jadi karya inovatif bersifat longitudinal (langkah demi langkah bisa multi tahun). Dengan cara yang sama, sesuai menurut Seels dan Richey yang dikutip oleh Setyosari, "Pekerjaan inovatif dicirikan sebagai laporan yang efisien untuk mengonfigurasi, membuat, dan menilai proyek, siklus, dan hasil pengajaran yang harus memenuhi model konsistensi dan kecukupannya¹⁶.

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 407

¹⁶Setyosari, Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010).

Selain itu, sesuai Borg dan Gall mencirikan penelitian kemajuan sebagai berikut: Karya inovatif pendidikan (R and D) adalah siklus yang digunakan untuk membuat dan menyetujui item instruktif. Sarana interaksi ini biasanya disinggung sebagai siklus R&D, yang terdiri dari berkonsentrasi pada penemuan eksplorasi yang diidentifikasi dengan item yang akan dibuat, mendorong item yang bergantung pada penemuan ini, wilayah pengujian di lingkungan di mana pada akhirnya akan digunakan, kemudian memperbaruinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. dalam tahap presentasi tes. Siklus ini dilanjutkan dalam program R&D yang lebih menantang sampai bidang informasi pengujian menunjukkan bahwa item tersebut memenuhi target perilaku yang ditentukan.

Nusa Pura selanjutnya menjelaskan apa sebenarnya research and development (R and D) itu. Research and Development (R&D) adalah jenis eksplorasi dengan tujuan dan karakteristik tertentu. Merek dagangnya adalah bahwa R&D adalah penelitian strategi campuran, dan bersifat multi serta interdisipliner. Tujuannya adalah kemajuan, kelangsungan hidup, efisiensi dan kualitas. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang dilakukan secara terus menerus, teratur dan terukur. Ada tahapan panjang yang harus dilakukan dan dilalui hingga detail, menguji dan menyebarkan penemuan-penemuan baru. Penelitian dan pengembangan diharapkan untuk tujuan yang layak yang memiliki pemanfaatan langsung dan fungsional, akibatnya R&D berpusat di sekitar masalah, tantangan, permintaan, kebutuhan potensial dan asli dari masyarakat, bisnis, industri, sekolah, dan permintaan pasar¹⁷.

¹⁷Nusa Putra, *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 87-88.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang memiliki tujuan untuk memperoleh/menemukan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan (Research and Development) digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Hasil produk akan diuji kepraktisan dan efektivitas produk sehingga cocok digunakan dalam dunia pendidikan¹⁸.

Peneliti merancang media pembelajaran interaktif untuk maharah istima; dan kalam dengan aplikasi Smart apps creator dengan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan penelitiannya. Kemudian menguji keefektifan produk tersebut agar bermanfaat di lembaga pendidikan yang luas, maka penelitian diperlukan pengujian kelayakan produk. Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian bertujuan untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan hasilnya serta tercapainya tujuan pembelajaran dengan acuan produk yang sudah dikembangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran istima' dan kalam berbasis android, dengan tujuan untuk agar mahasiswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Harapan dari pengembangan produk ini dapat menjadi media pembelajaran yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini melalui pengembangan yang berorientasi pada produk yaitu berupa media pembelajaran istima' dan kalam menggunakan aplikasi Smart apps creator di UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi.

¹⁸Sugiono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*" (Bandung: Alfa Beta, 2018), 208.

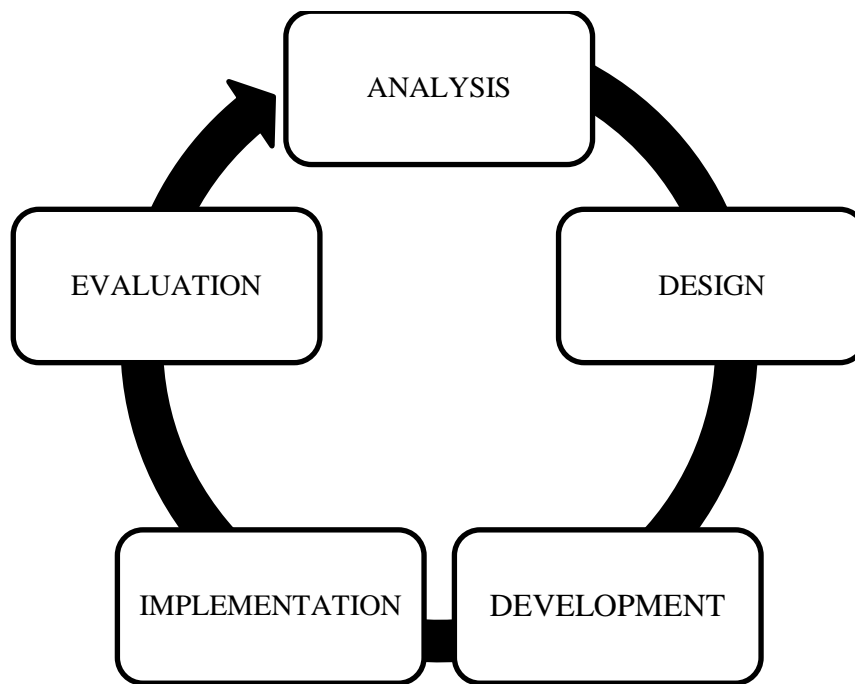
2. Model Desain Pengembangan

Model dicirikan sebagai struktur yang masuk akal yang digunakan sebagai semacam perspektif dalam menyelesaikan latihan, kemudian model juga merupakan sekelompok metode yang berurutan untuk memahami suatu siklus. Menurut Punaji, ada dua model kemajuan, yaitu model terapan khusus dan model prosedural. Model yang masuk akal adalah model berwawasan yang memberikan atau memperjelas bagian-bagian dari item yang akan dibuat dan keterkaitan antara bagian-bagiannya ¹⁹.

Dalam tinjauan ini, model kemajuan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan model konfigurasi kerangka pembelajaran yang teratur. Model ini, seperti namanya, terdiri dari lima tahap atau tahapan prinsip, yaitu (A) Analisis (pemeriksaan), (D) Design (rencana), (D) Development (pengembangan), (I) Implementation (pelaksanaan), dan (E) Evaluation (penilaian). Model ini adalah model yang sangat luas yang biasanya digunakan oleh para insinyur kerangka kerja dalam membangun kerangka kerja ²⁰.

¹⁹Trianto, Metode Pembelajaran Terpadu, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 53

²⁰Mulyanta dan Marlon Leong. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm. 16



3. Prosedur pengembangan

Dilihat dari model perbaikan media pembelajaran ADDIE, maka teknik pengembangan dalam penelitian perbaikan ini mengikuti cara-cara model perencanaan. Salah satu model konfigurasi pembelajaran yang lebih konvensional adalah model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate).

Model yang diterapkan dapat digunakan sebagai sumber perspektif dalam menyelesaikan latihan ujian, dengan tujuan agar susunan strategi ini akan berurutan untuk mencapai tujuannya.

a. Analisis (Analyze)

Pada tahap ini, analisis membedakan beberapa persyaratan untuk mengangkat isu-isu mendasar yang tampak dalam realisasi Istima' dan Muhadatsah sehingga diperlukan media pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan pada tahap investigasi adalah:

1) Analisis Kebutuhan Pembelajaran.

Pada tahap investigasi kebutuhan adaptasi, ilmuwan akan mengenali topik sejauh mana mata kuliah Istima' dan Muhadatsah. Sesuai dengan target pembelajaran pencapaian bicara, termasuk kemampuan pusat dan kemampuan esensial yang dijadikan acuan dan batasan yang jelas untuk memperoleh data pengantar sehingga dalam pengembangan media pembelajaran android pada mata kuliah Istima' dan Muhadatsah yang sesuai dengan prestasi bicara tertentu.

Materi yang mencakup kebutuhan mahasiswa adalah topik Istima' dan Kalam mahasiswa semester 1 Prodi Pendidikan Bahasa Arab, selanjutnya adalah panduan ide materi yang akan dihasilkan untuk media pembelajaran android;

2) Analisis Kebutuhan Media

Tahap investigasi kebutuhan media diharapkan dapat membantu pencapaian suatu media yang akan dibuat. Hal-hal yang diperlukan adalah:

- a) Substansi materi ilustrasi menyiratkan bahwa topik yang merupakan realitas, standar, gagasan dan spekulasi, sebenarnya membutuhkan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh para siswa.
- b) Kemudahan mendapatkan media yang akan dimanfaatkan. Media yang dibutuhkan tidak

sulit didapat, mudah didapat dan mudah diaplikasikan. Untuk situasi ini peneliti menggunakan media android, dimana siswa cukup membuka handphone/handphone dalam sistem pembelajaran, untuk mempermudah siswa hanya perlu mengikuti petunjuk yang ada di aplikasi android.

- c) Keterampilan instruktur dalam memanfaatkannya. Untuk situasi ini pembicara sebagai fasilitator memanfaatkan media pembelajaran android sebagai interaksi pembelajaran. Keunggulan pada aplikasi ini terletak pada kualitas dan manfaat yang ada pada media android, mahasiswa menjadi lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang keren, menarik dan lugas.
- d) Media pembelajaran berbasis android ini juga memuat materi dan soal-soal yang disesuaikan dengan kemampuan siswa sehingga lugas.

Pada tahap ini media memutuskan klien media yang objektif, apa yang harus diwujudkan, informasi sebagai hal yang esensial yang harus digerakkan, lama-lama layak diharapkan untuk memanfaatkan media dalam sistem pembelajaran.

b. Design

Rancangan ialah sebuah langkah analisis media pengajaran, yang mana menguraikan sebuah permasalahan yang kemudian mencari solusi yang efektif dari permasalahan tersebut.

1) Perancangan Produk (Storyboard)

Sebuah tindakan penyusunan produk media pembelajaran Istimah dan Muhadatsah dengan menggunakan Smart App Creator perlu adanya sketsa rancangan yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dibentuk dalam sebuah storyboard. Storyboard adalah rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

2) Penyusunan Materi

Pada tahap ini peneliti merancang materi yang dibutuhkan untuk mata kuliah Istimah dan Muhadatsah sesuai apa yang mahasiswa pelajari. Sebelum merancang media pembelajaran peneliti melakukan survey terlebih dahulu untuk mengetahui materi istimah dan muhadatsah yang dipelajari oleh mahasiswa. Setelah melakukan survey peneliti mendesain media pembelajaran istimah dan muhadatsah dengan menggunakan aplikasi Smart App Creator.

c. Pengembangan (Development)

1) Membuat Produk Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Smart App Creator Sesi ini sebuah produk media pengajaran dirangkai menurut format yang tepat dan benar.

2) Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Tindakan validasi ini dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi. Capaiannya berbentuk angket, saran, komentar, serta masukan yang bisa diterapkan sebagai dasar untuk melaksanakan analisis dan revisi kepada media yang akan dikembangkan dan sebagai acuan untuk menerapkan uji coba produk pada mahasiswa.

d. Implementasi (Implementation)

Kegiatan pada tahap ini adalah mengimplementasikan rancangan media pembelajaran ke dalam situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan media pembelajaran baru yang dikembangkan, setelah mengimplementasikan rancangan media pembelajaran peneliti juga membagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon mahasiswa mengenai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Smart App Creator .

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap penilaian, yaitu menganalisis hasil yang diperoleh pada tahap pendahuluan. Selain membandingkan hasil yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, analisis juga membedah informasi yang didapat dari siswa untuk menemukan anggapan/reaksi tentang produk yang telah dibuat.

Kemudian, pada saat itu, penilaian dilakukan dalam dua struktur, yaitu penilaian perkembangan dan penilaian sumatif.

Penilaian perkembangan dilakukan menjelang tamat tatap muka (minggu demi minggu), sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah gerakan selesai seluruhnya (semester). Penilaian sumatif memperkirakan keterampilan terakhir subjek atau memperoleh target yang harus dicapai. Efek samping dari penilaian digunakan untuk memberikan masukan kepada klien tentang model pembelajaran. Koreksi dilakukan oleh efek samping dari penilaian atau persyaratan bahwa orang yang belum mengetahui telah dipenuhi oleh model pembelajaran baru.

4. Populasi dan Sampel

a. 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 kesimpulannya²¹.

Subyek Penelitian pa yang tersirat oleh subjek penelitian akan menjadi subjek di mana informasi diperoleh, baik sebagai individu atau responden, artikel bergerak atau siklus sesuatu. Subyek penelitian sebaliknya disebut sumber informasi. Subyek pemeriksaan atau sumber informasi dalam ulasan ini adalah ²².

- 1) Dosen Mata Kuliah Muhadatsah
- 2) Dosen Mata Kuliah istima'

²¹Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 117

²²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 102

- 3) Mahasiswa semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saipuddin Jambi.

b. Sample

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rumus Slovin, yang dalam hal ini peneliti tidak mengendalikan salah satu variabel tersebut dan setiap responden akan diberikan kesempatan yang sama. Dengan perincian bahwa sampel tersebut telah mewakili dan sesuai dengan perbandingan frekuensi di dalam populasi secara keseluruhan²³.

Pengambilan sampel pada penelitian ini pada mahasiswa semester I Prodi Pendidikan Bahasa Arab kelas A dan B yang berjumlah 45 mahasiswa dan akan diambil sebagian populasi saja dengan rumus Slovin.

Rumus Slovin dalam buku V. Wiratna Sujarweni²⁴.

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Dimana:

n= Ukuran sample

N= populasi

e= Prosentasi kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sample yang masih diinginkan

²³Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 81

²⁴Wiratna V Sujarweni, *Metodelogi Penelitian*, (Yogyakarta: Puataka Baru Press, 2014), hlm. 66

Populasi responden adalah seluruh mahasiswa semester 1 Prodi Pendidikan Bahasa Arab kelas A dan B UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi yang berjumlah 45 orang, maka sample yang saya ambil sebagai penelitian ini jika menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 95%, dan tingkat error 5% adalah

$$n = \frac{45}{1+(45 \times 0,05)^2} = 40 \text{ orang}$$

Jadi sample penelitian untuk populasi 45 orang dan tingkat kepercayaan 95% adalah 40 orang.

5. Lokasi Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart App Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' ini diadakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi. Dengan harapan semoga penelitian ini dapat berguna untuk dosen dan mahasiswa bahasa Arab dalam mempelajari maharah istima' dan kalam.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan memperoleh data yang ditetapkan sesuai dengan standar data²⁵.

Untuk mendapatkan informasi yang berlaku untuk tujuan eksplorasi, strategi berbagai informasi berikut digunakan:

²⁵ Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif Dan R & D" (Bandung: Alfabeta, 2015), 308.

a. Observasi

Observasi adalah metodis dan rekaman kekhasan yang diperiksa. Metode ini digunakan untuk menentukan keadaan yang mendasari tempat eksplorasi, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saipuddin, Jambi., dan untuk memutuskan peluang masalah di sana. Selain itu²⁶, persepsi juga dibuat untuk melihat daya tarik siswa saat menguji produk yang dibuat.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai laporan mendasar untuk mengamati masalah yang harus diperiksa. Dalam ulasan ini, para ilmuwan memanfaatkan pertemuan tidak terstruktur. Bertekad untuk mengetahui keadaan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saipuddin, Jambi dan keadaan-keadaan kursus *Muhadatsah dan Istima'* di sana²⁷. Responden yang ditemui adalah Dosen dan Mahasiswa.

c. Angket

Angket adalah berbagai pernyataan/pertanyaan tersusun yang digunakan untuk mendapatkan data dari responden sejauh laporan dan hasil yang diketahui. Jejak pendapat yang digunakan adalah survei terbuka (jawaban diisi oleh analis sendiri), seperti halnya polling tertutup (jawaban yang sesuai sudah ada, hanya komentator yang memilih). Polling mana yang digunakan untuk mengevaluasi item yang telah dibuat. Survei direncanakan untuk:

²⁶Sutrisno Hadi, *Metode Penelitian Jilid I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hlm. 136.

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, (Bandung: Afabeta, 2012), Cet. Ke-15, hlm. 194.

Mahasiswa Semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saipuddin Jambi, untuk mensurvei substansi, tampilan, dan kejernihan dari aplikasi yang dibuat. Juga untuk memberikan penilaian digunakan survei dengan menggunakan skala Likert atau stanfive (skala lima).

d. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembaran untuk memudahkan validator memberikan penilaian dan saran terhadap instrumen yang dibuat peneliti. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi tersebut yang akan membantu peneliti untuk merevisi instrumen sehingga layak untuk digunakan.

7. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih hal yang penting yang akan dipelajari, dan menyimpulkan data tersebut sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain²⁸.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 bagian, yaitu teknik analisis isi dan teknik analisis deskriptif persentase yang mana menggunakan SPSS 21 for Windows.. Teknik analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan, sedangkan teknik analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat

²⁸Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung:Alfabeta, 2010), hlm. 335

dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil analisis data menjadi dasar dalam penyempurnaan penelitian pengembangan ini.

Setelah data terkumpul, maka selanjutnya dilakukan proses analisis data (pengolahan data). Berikut proses analisis data tersebut:

a. Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif ini diterapkan untuk mendeskripsikan hasil angket yang telah diisi oleh Responden (Mahasiswa). Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif:

- 1) Hasil penelitian yang masih dalam bentuk huruf (data kualitatif) diubah menjadi skor (data kuantitatif) dengan ketentuan skala likert:

Tabel 1.1. Skala Likert

Kriteria	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

- 2) Menghitung skor rata-rata tiap komponen yang dinilai, dengan rumus sebagai berikut²⁹ :

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

²⁹Anas Sudjiono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 82.

Keterangan: X = Skor rata-rata tiap komponen

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah Penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata komponen menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian ideal. Dengan ketentuan:

Tabel 1.2. Rata-rata Komponen

No	Rentang Skor (i) kuantitatif	Kategori kualitatif
1	$X > Mi + 1,8 S_{Bi}$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 1,8 S_{Bi}$	Baik
3	$Mi - 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 0,6 S_{Bi}$	Cukup
4	$Mi - 1,8 S_{Bi} < X \leq Mi - 0,6 S_{Bi}$	Kurang
5	$X < Mi - 1,8 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Keterangan :

X = skor rata-rata

Mi = rata-rata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah ideal)

S_{Bi} = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah ideal)

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

- 4) Menghitung persentase keidealan media pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keidealan (P)} = \frac{x (\text{Skor Hasil Penelitian})}{y (\text{Skor Maksimal Ideal})} \times 100 \%$$

- 5) Mengemukakan nilai akhir pada media pengajaran yaitu Nilai akhir suatu komponen diterapkan dengan cara membandingkan

skor empiris tiap komponen dengan kategori nilai kualitatif komponen tersebut. Yang mana hasil data dari responden di kelola menggunakan SPSS 21.

Dapat dilihat dari hasil analisi sebagai berikut:

- a) Sangat Baik (SB) atau Baik (B), maka produk hendak berupa aplikasi android, layak dijadikan media pembelajaran Muhadatsah dan Istima’.
- b) Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang (SK), maka produk hendak direvisi kembali sampai memenuhi kualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Muhadatsah dan Istima’.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini dibagi menjadi lima bab, yaitu:

Bab I adalah pendahuluan, yang mana meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, sertasistematika pembahasan.

Bab II adalah kajian teori. Dalam kajian teori ini, peneliti akan menjelaskan bermacam-macam teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilaksanakan, diantaranya teori mengenai media pembelajaran , media pembelajaran interaktif, smart apps creator, maharah kalam dan istima’.

Bab III pada bab ini menjelaskan tentang prosedur atau langkah-langkah yang diterapkan dalam mengembangkan media pembelajaran kalam dan istima dengan smart apps creator.

Bab IV pada bab ini menjelaskan tentang hasil penilaian dan pembahasan mengenai penguji cobaan oleh tim pembimbing dan juga mahasiswa. Serta membahas tentang

kelayakan produk yang dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran kalam dan istima'.

Bab V adalah penutup, yang meliputi kesimpulan secara umum dari hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, saransaran, dan kata penutup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran maka dapat disimpulkan : *pertama*, Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' didesain menggunakan beberapa Softwear di antaranya adalah : Softwear Microsoft Word, Software Power Point, Software Kine Master, dan Software Smart Apps Creator. *Kedua*, Tingkat Kelayakan Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima'. Bapak Dr. Ahmad Tarmizi , Lc, M.Ed. dan Bapak Dr. Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D. Penilaian ahli materi untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 80% dan di kategorikan layak. Dan ntuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85% dan dikategorikan sangat layak. Kemudian penilaian ahli media untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 84% dan dikategorikan sangat layak. Untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 82% dan dikategorikan sangat layak.

Dan untuk hasil angket yang diperoleh dari responden mahasiswa untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 85,4% yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran istima' dan kalam dengan Smart Apss Creator berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi peneliti berharap aplikasi yang sudah dibuat oleh peneliti dapat digunakan sebagaimana mestinya.
2. Bagi dosen Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi peneliti berharap aplikasi yang sudah dibuat bisa diaplikasikan oleh dosen saat mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran istima' dan kalam ketingkat yang lebih baik dari pada peneliti yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf, Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan, (Jakarta: Prenada media Group,) 2015
- Agus Irianto, Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya, (Jakarta: PT. Fajar Interpretama Mandiri, 2004)
- Ambiyar, Nizwardi Jalinus. "Media dan sumber pembelajaran". Jakarta: Kencana 2016
- Abdul Majid, Perencanaan Pembelajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005
- Abdul Kadir dan Tri Wahyuni, Pengenalan Teknologi Informasi, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005),
- Ariesto Hadi Sutopo. Multimedia Interaktif dan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2003
- Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007
- Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2015
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2013
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran (Jakarta : Raja Grafindo Persada) . 2003
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada). 2002
- Al-Naqoh, Mahmud Kamil, Ta'lim al-lughah al-Arobiyah li al-Natiqina bi Lughat Ukhro. Makkah al-Mukarromah, Jami'ah Umm al-Quro, 1985.

Observasi dengan Bapak Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D di Prodi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi, September 2022

Depdiknas. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. 2008.

Dengeng, I. N. S. Kerangka Perkuliahan dan Bahan Pengajaran. (Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan 1989.

Hamalik, Oemar. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.

Hermawan, Acep. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 2009

Hofstetter. Multimedia Interaktif. Jakarta: Yudistira . 2001

Joko Widiyanto, SPSS For Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian,(Surakarta: BP-FKIP UMS,2010)

Kustandi, Cecep. Media Pembelajaran: Manual dan Digital (Jakarta: Ghalia Indonesia). 2012.

Kenyo Mitrajati, Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Bahasa Arab Berbasis Android, Tesis (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2014).

Mulyanta dan Marlon Leong. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya). 2009.

Mais, Asrorul, "Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus". Jember: CV Pustaka Abadi 2016

M.B Usman, H. Anawir. "Media Pembelajaran" Jakarta: Ciputat Press 2002

Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabate, CV. 2012

Muhammad Ngafifi, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif

Mukaromah, “Pengembangan Maharah Al-Kalam Melalui Bi’ah Lughawiyah di Madrasah Aliyah Program Keagamaan Pondok Pesantren Al-Hikmah 2 Benda Brebes”, Skripsi, (Purwokerto: IAIN, 2017),

Nugraheni Dinasari Haryono, Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta, Skripsi, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015),

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab

Prokoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator . Ilmu Pendidikan

Rosyidi, Abdul Wahab, Media Pembelajaran Bahasa Arab, Malang: UIN Malang Press, 2009.

Rosyidi, Abd Wahab dan Mamlu’atul Ni’mah. (2011). Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, Malang: UIN-Maliki Press.

Richard E. Mayer, Multimedia Learning, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2009), Sanjaya, Wina.

2007. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana).

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan . Bandung : Alfabeta.

Sugiono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D” (Bandung: Alfa Beta, 2018)

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung : Alfabeta).

Umar, Bukhari. 2014. Hadits Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadits, (Jakarta : Amzah).

Satrianawati. “Media dan Sumber Belajar”. Yogyakarta: CV Budi Utama 2018

Sumiharsono Rudy, Hasanah Hisbiyatul. "Media Pembelajaran". Tegal: Pustaka Abadi 2017

Wibawanto Wandah. "Desain dan Pemograman Mutimedia Pembelajaran Interaktif". Jember: Cerdas Ulet Kreatif 2017

Sosial Budaya" Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi vol. 2 no. 1 (2014)

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik), (Jakarta: Rineka Cipta, 1998),

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D), (Bandung : Alfabeta, 2012),

Sardiman, Arief S. dkk., 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).

Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Kencana).

Sudjiono, Anas, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: Rajawali Pers, 2010.

Tim EMS, Panduan Cepat Pemrograman Android (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2012)

Trianto, Metode Pembelajaran Terpadu, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007),

www.proenglisteacher.com. And www.bliandbeauty.blogspot.com di akses pada tanggal 28 oktober 2019.

Wawancara dengan Ratih Saputri mahasiswi Prodi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi, September 2022

Wiratna V Sujarweni, Metodologi Penelitian, Yogyakarta: Puataka Baru Press, 2014

Yuhdi Munadi, Media Pembelajaran:Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: GP Press Group, 2013),

JURNAL

Purbasari, Rohmi Julia. 2013. “Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMS Kelas X”. Sripsi. Universitas Malang

Putra, P.M., Sunarya, M.G., Darmawiguna, G.M. 2013. “Pengembangan Media Kritik dan Saran Universitas Pendidikan Ganesha

Zuliana dan Nasution, Muhammad Irwan Padli. 2013. “Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android”.

Dalam Rosnelly, Rika (Eds). Seminar Nasional Informatika (SNIf). Medan : STMIK Potensi Utama