

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEB GENIALLY*
DALAM PEMBELAJARAN NAHWU DI MA SUNAN PANDANARAN
YOGYAKARTA**



Oleh: Siti Alfi Aliyah

NIM: 20204022004

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 : Siti Alfī Aliyah, S.Hum.
NIM : 20204022004
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 diruuk sumbernya.

Yogyakarta, 16 Desember 2022
Saya yang menyatakan,



Siti Alfī Aliyah, S.Hum.
NIM: 20204022004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Alfi Aliyah, S.Hum.

NIM : 20204022004

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 16 Desember 2022
Saya yang menyatakan,



Siti Alfi Aliyah, S.Hum.
NIM: 20204022004

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

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

Nama : Siti Alfi Aliyah
NIM : 20204022004
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, 16 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Siti Alfi Aliyah, S.Hum.
NIM. 20204022004



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-14/Un.02/DT/PP.00.9/01/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN NAHWU DI MA SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI ALFI ALIYAH, S.Hum
Nomor Induk Mahasiswa : 20204022004
Telah diujikan pada : Rabu, 28 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

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

Valid ID: 63b393956406e



Penguji I

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

Valid ID: 63b3e5bbe00a5



Penguji II

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

Valid ID: 63b25c6b0fd8f



Yogyakarta, 28 Desember 2022

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 63b4003b8ee42

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
WEB GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN NAHWU DI MA SUNAN
PANDANARAN YOGYAKARTA

Nama : Siti Alfi Aliyah
NIM : 20204022004
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, M.S.I. 

Penguji I : Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. ()

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

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 28 Desember 2022

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 93/A-

IPK : 3,85

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Puji

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 INTERAKTIF BERBASIS *WEB GENIALLY* DALAM PEMBELAJARAN NAHWU DI MA SUNAN PANDANARAN YOGYAKARTA

yang ditulis oleh:

Nama	:	Siti Alfi Aliyah, S.Hum.
NIM	:	20204022004
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.

Yogyakarta, 16 Desember 2022
Pembimbing,



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

MOTTO

وَمَا اللَّذْهُ إِلَّا بَعْدَ التَّعَبِ

“Tidak ada kenikmatan, kecuali setelah bersusah payah”¹

¹ Tim Rene Islam, “Mahfuzhat” (Jakarta: Rene Islam, 2020).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

Almamater tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Siti Alfi Aliyah, Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Web Genially* Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran nahwu di kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Hal ini disebabkan oleh kurangnya antusias dalam pembelajaran nahwu. Di samping itu, pembelajaran dewasa ini menuntut adanya integrasi dengan teknologi. Keunggulan yang ditawarkan dengan adanya teknologi tidak hanya pada kecepatan untuk memperoleh informasi, melainkan juga terdapat fasilitas media yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga akan meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media interaktif pembelajaran nahwu berbasis *web genially* dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan dalam pembelajaran nahwu.

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk berupa media interaktif berbasis *web genially* dalam mata pelajaran nahwu untuk kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model dari Dick & Carey yang terbagi menjadi lima tahapan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development Or Production, Implementation Or Delivery, and Evaluations*). Adapun teknik dalam pengambilan data adalah dengan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan subjek uji cob akelas kelompok terbatas dan kelompok besar.

Hasil penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis *web genially* yang dikembangkan melalui lima tahapan, yakni; a) Analisis, yaitu tahap identifikasi masalah; b) Desain, meliputi materi dan tujuan pembelajaran, *flowchart*, dan tampilan produk yang akan dikembangkan; c) Pengembangan, yaitu tahap mengembangkan produk media yang sudah divalidasi oleh para validator ahli; d) Implementasi, yaitu dengan mempersiapkan pendidik dan peserta didik; e) Evaluasi, yaitu tahap menilai produk media yang dikembangkan. Dari lima tahapan yang telah dilakukan peneliti, media ini mendapatkan respon positif dan juga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* kelompok terbatas adalah 65 yang mengalami kenaikan pada hasil *post-test* sebesar 87,5. Sementara itu, hasil *pre-test* kelompok besar adalah 61,81 yang mengalami kenaikan pada hasil *post-test* sebesar 84,54.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Interaktif Berbasis *Web Genially*, Pembelajaran Nahwu.

الملخص

ستي ألف عالية. تطوير الوسيلة التفاعلية مستندا على الموقع الإلكتروني (شبكة الإنترنت) "ويب جينيالي" (*Web Genially*) في تعليم النحو في المدرسة الثانوية سونان فنداناران جوكجاكرتا . البحث. جوكجاكرتا: برنامج ماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكرتا ٢٠٢٢.

كانت خلفية مسألة البحث هي الحاجة إلى وسيلة التعليمية الجديدة في الفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية سونان فنداناران جوكجاكرتا في تعليم النحو. وهذا يحدث بسبب نقصان الحماسة في تعلم النحو. بالإضافة إلى ذلك، يتطلب التعلم اليوم التكامل مع التكنولوجيا. المزايا التي يوفرها وجود التكنولوجيا ليست فقط سرعة الحصول على المعلومات، ولكن أيضاً تسهيلات الوسائل المتعددة التي تمكن أن يجعل التعلم أكثر تشويقاً ومتعدة، بحيث تزيد من حماسة الطلاب في التعلم ونتائج تعلم الطلاب. لذلك، تطورت الباحثة وسيلة تعليم النحو التفاعلية مستندا على الموقع الإلكتروني أو "ويب جينيالي" بهدف معرفة فعالية الوسيلة المتطورة في تعليم النحو.

تهدف هذه الدراسة إلى تصميم وتطوير منتجات الوسيلة التفاعلية مستندا على "ويب جينيالي" في تعليم النحو لفصل الحادي عشر في المدرسة الثانوية سونان فنداناران جوكجاكرتا. طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير. نموذج التطوير المستخدمة في هذه الدراسة هو نموذج (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات والتوثيق. تحليل البيانات بالطرق النوعية والكمية. استخدمت هذه الدراسة موضوعات اختبار في مجموعة محددة ومجموعة كبيرة.

نتائج هذه الدراسة عبارة عن وسيلة التعليم المبنية على شبكة الإنترنت أو "ويب جينيالي" تم تطويرها من خلال خمس خطوات وهي: أ) التحليل، أي مرحلة تحديد المشكلة؛ ب) التصميم، يتكون على المواد والأهداف التعليمية والمخططات الانسيابية ومظهر المنتج المراد تطويره؛ ج) التطوير، أي مرحلة تطوير المنتجات الإعلامية التي تم التحقق من صحتها من قبل مدققين خبراء؛ د) التنفيذ، أي إعداد المعلمين والطلاب؛ هـ) التقييم أي مرحلة تقييم المنتج الإعلامي المطور. من خمس خطوات التي استخدمتها الباحثة، تناولت هذه الوسيلة استجابة إيجابية وكذلك فعالة في تحسين نتائج تعلم الطلاب، ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج الاختبار القبلي والبعدي. كانت نتائج الاختبار القبلي للمجموعة المحددة ٦٥ وحصلت زيادة في نتائج الاختبار البعدي بنسبة ٨٧,٥٪. وأما نتيجة الاختبار القبلي للمجموعة الكبيرة ٦١،٨١ وحصلت زيادة في نتيجة الاختبار البعدي ٨٤,٥٪.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسيلة الإعلام ، وسائل الإعلام التفاعلية مستندا إلى ويب جينيالي، تعليم النحو.

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	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B/b	Be
ت	Ta	T/t	Te
ث	ṣa	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J/j	Je
ح	Ha	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh/kh	Ka dan ha
د	Dal	D/d	De
ذ	Żal	Ż/ż	Zet dengan titik di atas
ر	Ra	R/r	Er
ز	Zai	Z/z	Zet
س	Sin	S/s	Es
ش	Syin	Sy/y	Es dan ye

ص	<i>Sad</i>	S/s	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Dad</i>	D/d	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ta</i>	T/t	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	Z/z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>'Ain</i>	'-	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...'	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. Ta' Marbuṭah

Transliterasi Ta' marbuṭah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbuṭah hidup

Ta' marbuṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah,

dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

2. Ta' marbuṭah mati

Ta' marbuṭah yang mati atau mendapat harakat sukun,

transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan ta'

marbuṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta

bacaan kedua kata itu terpisah maka ta' marbutah itu di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -rauḍah al-afāl

-rauḍatul afāl

المَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ -al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةُ -ṭalḥah

C. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

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

Contoh:

-kataba كَتَبَ -يَذْهَبُ -yažhabu

-fa'ala فَعَلَ -ذَكَرٌ -žukiro

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
ي -	fathah dan ya	Ai	a dan i
ؤ -	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
ي - ـ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ي - ـ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ؤ - ـ	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:

أَكَلَضٌ - akala

تُكْلُونَ - 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

نَّازِلٌ

- nazzala

الْحَجُّ

- al-hajju

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

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

Contoh:

الرَّجُلُ

- ar-rajulu

الشَّمْسُ

- asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

الْقَلْمَنْ - al-qalamu

الْبَدِينْ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

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

إِبْرَاهِيمُ الْخَالِلُ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web *Genially* Dalam Pembelajaran Nahwu Di Ma Sunan Pandanaran Yogyakarta” sebagaimana yang diharapkan. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Baginda Rasulullah SAW yang telah memberikan nikmat iman dan Islam berupa ajaran yang sempurna.

Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, tugas akhir ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Pembimbing Tesis yang telah banyak meluangkan waktu dalam membimbing, mengarahkan, mendukung peneliti dengan penuh kesabaran, keikhlasan, serta rasa tanggung jawab sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.

4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab serta sebagai validator ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberi masukan dan saran pada penelitian ini.
5. Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. selaku pranata Laboratorium Pendidikan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli media yang telah memberikan arahan, motivasi, serta masukan pada penelitian ini.
6. Bapak Dr. Radjasa, M.SI. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti.
7. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dari semester pertama hingga akhir kepada peneliti dari aspek pengalaman dan ilmu pengetahuan lainnya sejak awal kuliah hingga ditahap akhir penulisan tesis ini.
8. Segenap karyawan dan staf tata usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan pelayanan terbaik kepada mahasiswa/mahasiswi.
9. Ibu Hj. Ainun Hakiemah, M.S.I. selaku Kepala Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran, rekan-rekan guru dan karyawan, serta seluruh peserta didik kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta yang telah bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
10. Ibu Hidayatul Khoiriyah, M.Pd. selaku guru mata pelajaran nahwu yang telah memberikan masukan, arahan, dan bekerjasama dengan peneliti selama penelitian ini.

11. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Anom Bagja dan Ibunda Siti Basiroh, serta adikku Muhammad Abdur Rozaq. Terimakasih atas dukungan, doa, kasih sayang, motivasi, nasihat, serta bimbingan yang telah diberikan.
12. Teman-teman seperjuangan MPBA Angkatan 2020 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yaitu Nida, Raihan, Yuni, Malyuna, Nisaul, Uswah, Desy, Nisa Azzah, Yusuf, Ami, Sabiq, Fahmi, Suharsono yang telah mengisi hari-hari selama perkuliahan, sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyusunan tesis ini.

Semoga semua hal yang diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini jauh dari kata sempurna. Semoga semua yang terkandung dalam tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
SURAT PERSETUJUAN PENGUJI.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Kajian Pustaka.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13

G. Landasan Teori.....	14
H. Sistematika Pembahasan	30
 BAB II METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Model Pengembangan.....	32
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Prosedur Pengembangan	44
E. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Sampel.....	47
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	57
H. Hipotesis Penelitian.....	66
 BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Deskripsi Hasil Penelitian	69
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	69
2. Desain (<i>Design</i>).....	76
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	86
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	104
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	123
B. Pembahasan	132
 BAB IV PENUTUP	133
A. Kesimpulan	133
B. Keterbatasan dan Saran Penelitian	135
C. Kata Penutup	136
 DAFTAR PUSTAKA	137
 LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah peserta didik MA Sunan Pandanaran	40
Tabel 2.2 Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan MA Sunan Pandanaran	40
Tabel 2.3 Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran	42
Tabel 2.4 Koleksi Perpustakaan Madrasah Aliyah Sunan Panadanaran.....	43
Tabel 2.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	51
Tabel 2.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	52
Tabel 2.7 Kisi-Kisi Angket Guru Bahasa Arab	53
Tabel 2.8 Skala Skor Penilaian	58
Tabel 2.9 Panduan konversi data kualitatif ke data kuantitatif dengan skala lima	60
Tabel 2.10 Skala Skor Penilaian	60
Tabel 2.11 Kriteria Kelayakan Media.....	61
Tabel 2.12 Skala Skor Penilaian	62
Tabel 2.13 Kriteria Kelayakan Media.....	63
Tabel 3.1 Panduan konversi data kualitatif ke data kualitatif dengan skala lima	74
Tabel 3.2 Hasil Validitas Angket Kebutuhan	75
Tabel 3.3 Indikator Pencapaian Kompetensi Nahwu.....	78
Tabel 3.4 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran	93
Tabel 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi	93
Tabel 3.6 Skor Rata-Rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Materi	94
Tabel 3.7 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pembelajaran.....	95
Tabel 3.8 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Media	96
Tabel 3.9 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Desain	97
Tabel 3.10 Skor Rata-Rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Media.....	98
Tabel 3.11 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi.....	99
Tabel 3.12 Data Siswa Uji Coba Kelompok Terbatas	106
Tabel 3.13 Data Siswa Uji Coba Kelompok Besar	108
Tabel 3.14 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Terbatas.....	109
Tabel 3.15 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar.....	112
Tabel 3.16 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Terbatas.....	114
Tabel 3.17 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	115

Tabel 3.18 Hasil Respon Guru Aspek Materi dan Pembelajaran.....	121
Tabel 3.19 Hasil Respon Guru Aspek Media	122
Tabel 3.20 Skor Rata-Rata Setiap Aspek Penilaian Guru.....	123
Tabel 3.21 Evaluasi Formatif dari Tiap Tahapan Penilaian.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	33
Gambar 2.2 Struktur Organisasi MA Sunan Pandanaran.....	39
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Media Interaktif Pembelajaran Nahwu.....	79
Gambar 3.2 Desain Halaman Utama.....	80
Gambar 3.3 Desain Halaman Menu	81
Gambar 3.4 Desain Halaman Doa Sebelum Belajar	81
Gambar 3.5 Desain Halaman Petunjuk Penggunaan	82
Gambar 3.6 Desain Halaman KI, KD, Indikator Pencapaian Kompetensi	83
Gambar 3.7 Desain Halaman Materi dan Kuis	84
Gambar 3.8 Desain Halaman Evaluasi	85
Gambar 3.9 Desain Halaman Profil	85
Gambar 3.10 Desain Halaman “Finish”.....	86
Gambar 3.11 Tampilan Pendaftaran <i>Web Genially</i>	88
Gambar 3.12 Tampilan Pesan Gmail	88
Gambar 3.13 Tampilan Awal <i>Web Genially</i>	89
Gambar 3.14 Tampilan Konfigurasi Media Pembelajaran	89
Gambar 3.15 Tampilan Menu <i>Web Genially</i>	91
Gambar 3.16 Hasil Uji Normalitas.....	117
Gambar 3.17 Hasil Uji Homogenitas	118
Gambar 3.18 Uji Paired Sample T-test	120
Gambar 3.19 Rata-Rata Skor Penilaian Tiap Tahapan	129

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Kesediaan Menjadi Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Transkip Wawancara Pendidik
- Lampiran 4 Kisi-kisi Kuesioner Angket Kebutuhan Peserta Didik
- Lampiran 5 Angket Kebutuhan Peserta Didik
- Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 7 Instrumen Respon Guru
- Lampiran 8 Instrumen Validasi Materi
- Lampiran 9 Instrumen validasi Media
- Lampiran 10 Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 11 Hasil Uji Validasi Angket Kebutuhan
- Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kebutuhan
- Lampiran 13 Dokumentasi
- Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era disrupsi sekarang ini, perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat, membuat jarak tidak lagi menjadi penghalang untuk menerima informasi dari seluruh penjuru dunia. Oleh karena itu, kemampuan dalam menguasai bahasa menjadi sangat esensial karena berfungsi sebagai alat untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, berbagi ide atau pendapat, menyampaikan maksud dan tujuan.² Asumsi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan bahasa asing merupakan hal yang sangat penting dipelajari, salah satunya adalah bahasa Arab. Banyak sekali informasi-informasi terkait ilmu pengetahuan yang bersumber dari buku-buku berbahasa Arab.³ Oleh karena itu, diperlukan pengajaran pendidikan yang dapat memanfaatkan terobosan-terobosan baru yang ada seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan yang semakin kompleks, sehingga teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif penunjang pembelajaran.⁴

² Uswatunnisa Usman, “Assessing and Analysing Students’ Vocabulary Understanding Through 6 Kinds of Tasks,” in *International Conference on Educational, Management, Administration and Leadership* (Atlantis Press, 2016), hlm. 276–279.

³ Nginayatul Khasanah, “Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua: Uregensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia,” *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam* Vol.3, no. 2 (2016): hlm. 39–52.

⁴ Nihla Afdaliah, Rina Marliana, and Uswatunnisa, “The Use Of Google Docs To Improve Student’s Writing Ability,” *Inspiring: English Education Journal* Vol.2, no. 1 (2019): hlm. 73–80.

Bahasa memiliki posisi yang sangat penting dalam berbagai ranah kehidupan manusia dan berfungsi sebagai lebih dari sekedar media komunikasi. Di antara bahasa-bahasa di dunia, bahasa Arab merupakan bahasa tertua dan paling lama digunakan. Tantangan terbesar bagi pembelajaran bahasa Arab di Indonesia adalah keterampilan berbicara, berinteraksi, dan bernegosiasi dengan sebagian besar dunia Arab.⁵ Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab sangat dibutuhkan sebagai pijakan untuk mengembangkan diri. Interaksi pembelajaran bahasa Arab akan berlangsung dengan baik jika digunakan metode, materi, dan media pembelajaran yang menarik, terutama di era digital ini. Pembelajaran, yang awalnya dimulai dengan teknik manual seperti menyampaikan materi melalui papan tulis, kini semakin beralih ke sistem digital di mana siswa dan pendidik dapat menggunakan perangkat elektronik dalam pembelajaran mereka. Selain itu pendidik maupun peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Dalam hal ini, guna menunjang proses pembelajaran yang menarik dan interaktif perlu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, terlebih pada generasi era sekarang, khususnya yang mencakup siswa-siswi sekolah menengah atas saat ini atau bisa juga disebut sebagai generasi milenial sudah sangat mumpuni dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.⁶ Oleh karena itu, para pendidik harus

⁵ Ubaid Ridlo, “Bahasa Arab Dalam Pusaran Arus Globalisasi: Antara Pesimisme Dan Optimisme,” *Ikhya Al-Arabiyyah* Vol.1, no. 2 (2015): 210–24.

⁶ Balqis Husain and Megawati Basri, “Pembelajaran E-Learning Di Masa Pandemi” (Surabaya: Pustaka Aksara, 2021), 1.

memperbarui proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kekinian dan berkaitan dengan teknologi. Hal ini harus dilakukan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, terciptanya suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, banyak sekali media pembelajaran yang inovatif yang dapat dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan hakikat proses pembelajaran tersebut, media pembelajaran dianggap sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik.⁷ Selanjutnya, menurut Abdul Alim Ibrahim yang dirujuk oleh Maksudin dalam bukunya Azhar Arsyad, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan menimbulkan perasaan senang dan gembira bagi peserta didik, serta merevitalisasi energi dan memperkuat informasi mereka.⁸ Adapun Azhar Arsyad dalam Aminudin mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Arab menjadi sangat penting, karena dalam pembelajaran bahasa Arab memiliki banyak kerumitan yang

⁷ Teni Nurrita, “Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Misykat* Vol.03, no. 01 (2018): hlm. 171–87.

⁸ Maksudin dan Qoim Nurani, “Pengembangan Kuriulum Pembelajaran Bahasa Arab Teori Dan Praktik” (Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 24.

menjadikan siswa jenuh dan kesulitan dalam memahaminya, sehingga agar tercapainya keberhasilan pembelajaran bahasa Arab, selain guru yang menjadi faktor terpenting, media pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran dalam memotivasi belajar serta memberikan stimulus kemauan belajar siswa.⁹

Media pembelajaran seperti buku cetak, LKS, dan papan tulis menawarkan sumber pengetahuan yang terbatas di antaranya yaitu kurang atraktif, kurang memberikan materi secara rinci, dan tentu saja hal tersebut kurang sesuai dengan laju teknologi saat ini. Ditambah pula, sumber belajar berbasis digital sangat penting dalam mengembangkan pendidikan berbasis informasi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis web diperlukan untuk menjangkau informasi yang lebih besar dan berkualitas. Media web adalah jenis layanan pendidikan yang menggunakan internet untuk menghubungkan pendidik dan peserta melalui *edutainment*. Sehingga dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan peserta duduk dalam belajar bahasa Arab dengan tersedianya fitur multimedia yang menarik dan interaktif.¹⁰

Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti mengusulkan media pembelajaran bahasa Arab interaktif berbasis web yang dapat membantu proses pembelajaran. Media interaktif adalah kumpulan foto, teks, gambar, suara,

⁹ Aminudin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Munzir* Vol.7, no. 2 (2014): 13–27.

¹⁰ Erwin Januarisman and Anik Ghufron, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Vol.3, no. 2 (2016): hlm. 167–81.

gerak, video, dan bentuk media lainnya yang digabungkan menjadi dokumen digital dan digunakan untuk berkomunikasi dengan khalayak umum.¹¹ Adapun salah satu alternatif media interaktif berbasis web dapat menggunakan *web genially*. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran menggunakan *web genially* dalam mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia telah berhasil dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan beberapa artikel jurnal di antaranya yang ditulis oleh Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba mengatakan bahwa *web genially* cocok digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif.

Genially merupakan website online gratis yang dapat dimanfaatkan majalah digital, e-paper, e-modul, presentasi video, infografis, game instruksional, dan CV yang mengesankan. *Genially* dapat diakses secara online melalui website www.genial.ly. Website *Genially* menyediakan tayangan slide dengan berbagai fitur interaktif yang dapat membantu anak-anak meningkatkan bakat kinestetik mereka, termasuk fitur gambar, game interaktif, kegiatan pendidikan, dan banyak lagi. Hal ini juga didukung oleh mudahnya aksesibilitas *Genially* yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan hanya membutuhkan koneksi internet.¹² Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan media interaktif berbasis *web genially* dalam

¹¹ Deni Darmawan, “Inovasi Pendidikan” (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 55–56.

¹² Stefanni Viga Gracia Permatasari, Pujayanto, and Ahmad Fauzi, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning,” *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika* Vol.11, no. 2 (2021): hlm. 102–9.

pembelajaran bahasa Arab, dimana fokus penelitiannya yaitu pada pembelajaran nahwu.

Ilmu nahwu adalah dasar untuk mempelajari bahasa Arab, dan menjelaskan prinsip-prinsip tata bahasa. Namun, melihat realitas saat ini, banyak individu yang kurang mendalamai dan mengalami kesulitan untuk memahami ilmu nahwu.¹³ Di antaranya juga dirasakan oleh siswa MA Sunan Pandanaran kelas XI, yang menganggap bahwa ilmu nahwu merupakan ilmu yang sulit untuk dipahami dan dimengerti. Beberapa metode pengajaran ilmu ini cukup banyak dipraktekkan para pendidik, namun siswa masih mengalami kesulitan untuk menguasainya. Saat ini, pengajaran nahwu dengan efektif serta menyenangkan sangat minim dilakukan, disebabkan karena dalam pembelajarannya dirasa menjemuhan. Banyaknya media cetak yang sulit dipahami juga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam mempelajari materi tersebut.¹⁴ Dengan demikian, seiring berkembangnya teknologi saat ini, media pembelajaran interaktif berbasis digital dirasa mampu mengembalikan minat serta semangat peserta didik dalam mempelajari kaidah nahwu. Sebab bagi para pendidik, komunikasi lisan saja untuk menyampaikan ajaran tidaklah cukup. Akan tetapi, diperlukan juga penggunaan suatu media yang dikenal sebagai media penyalur pesan dari apa yang disampaikan dan

¹³ Astuti Syifaurohmah et al., “Pembelajaran Dasar Ilmu Nahwu Dan Shorof Dengan Media Cakram Pada Pemula Guna Optimalisasi Bilingual Area,” in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, vol. 13 (Malang: Universitas Negeri Malang, 2019), hlm. 836–46.

¹⁴ Atik Husna, Iin Baroroh Ma’arif, and Akhmad Kanzul Fikri, “Pengembangan Media Nahshorna” Dengan Menggunakan Dua Bahasa Untuk Pembelajaran Nahwu-Shorof Dasar,” in *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin* (Jombang: Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2019), hlm. 39–46.

dipaparkan seorang guru. Pembelajaran kaidah nahwu berbasis multimedia mungkin jarang kita kenal namun ini menjadi solusi yang sangat baik mengingat kemajuan teknologi yang sudah sangat mutahir saat ini dan bisa menjadikan pembelajaran kaidah nahwu lebih efektif dan interaktif.

Dalam hal ini, seorang pendidik harus kreatif dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik, yang mana hal tersebut nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam perkembangannya, pembelajaran nahwu menjadi kurikulum dan pelajaran wajib di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta. Dan berdasarkan observasi, pembelajaran nahwu di kelas XI Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta belum memanfaatkan media secara optimal dalam proses pembelajaran di dalam kelas, meskipun sebenarnya fasilitas media pembelajaran sudah tersedia di sekolah seperti laboratorium computer, LCD/proyektor. Hal itu membuat tujuan pembelajaran bahasa Arab belum tercapai secara sempurna. Beberapa siswa kelas XI banyak yang mengeluh dalam pembelajaran nahwu karena terkesan membosankan, sukar untuk dipelajari dan terlebih siswa juga tidak memiliki buku ajar secara individu. Di sisi lain, dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, beberapa siswa juga tidak memperhatikan penjelasan guru, karena melakukan aktivitas lain, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tersebut kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kendati demikian, peneliti juga menyadari apabila siswa kelas XI diberikan bahan ajar nahwu terbitan Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2020

maka hal tersebut kurang relevan, karena materi yang terkandung dalam bahan ajar nahwu tersebut tidak disajikan secara mendetail, terlalu rumit, tidak menghadirkan contoh-contoh sebuah kalimat yang singkat dan mudah dipahami, menggunakan bahasa yang terlalu tinggi, dan penjelasan yang kurang spesifik.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, sebagai wujud untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, kesemangatan, kemauan, kesenangan dalam proses kegiatan pembelajaran, serta respon positif di kalangan siswa dalam mempelajari nahwu, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta, karena pemanfaatan media interaktif berbasis *web genially* belum pernah diterapkan di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta. Web *genially* telah diakui sebagai “The Best Educational Technology Initiative” di Global EdTech Startup Awards pada tahun 2020. Selanjutnya pada tahun 2021 *Genially* kembali mendapatkan penghargaan dari EdTechX All Stars Startup Awards pada kategori Startup Innovation & Growth.

Dengan media pembelajaran nahwu interaktif berbasis *web genially* tersebut, peneliti akan membuat materi-materi presentasi, video, latihan soal berbasis game edukasi sesuai dengan bahan ajar yang sudah ada sebagai penunjang proses pembelajaran nahwu, sedangkan dalam mengaksesnya siswa hanya perlu laman *web genially* atau link yang nantinya diberikan oleh guru. Di sisi lain, pengembangan media interaktif ini diharapkan mampu membantu

guru ataupun siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab secara menarik dan interaktif baik dalam kondisi *daring* ataupun *luring*, serta diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar bahasa Arab khususnya nahwu untuk kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang ada pada latar belakang masalah, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektifitas media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektifitas media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu untuk kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

D. Kegunaan Penelitian:

1. Memberikan kontribusi sebagai bahan masukan bagi para pendidik bahasa Arab khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas dalam mengkreasikan media pembelajaran nahwu baik secara daring ataupun luring, sehingga dapat menciptakan ruang belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Memberikan sumbangsih pada ilmu pendidikan, khususnya pendidikan Bahasa Arab dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin canggih.

3. Memperkaya khazanah keilmuan serta literatur bagi pembaca mengenai konsep pengembangan media interaktif berbasis *web genially*.

E. Kajian Pustaka

Agar tidak terjadi pengulangan pembahasan maupun pengulangan penelitian, maka sangat penting untuk melakukan studi kepustakaan. Berdasarkan penelusuran literatur sebelumnya, peneliti belum menemukan beberapa pembahasan terkait permasalahan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *web genially*, namun terdapat penelitian sebelumnya yang dianggap memiliki relevansi. atau kesamaan dengan variabel yang akan diteliti, di antaranya yaitu:

Pertama, jurnal yang ditulis oleh Jhon Enstein, Vera Rosalina Bulu, Roswita Lioba Nahak dari Universitas Citra Bangsa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially”.¹⁵ Penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan Genially pada materi bilangan pangkat dan akar, dimana media tersebut layak digunakan bagi para siswa untuk menambah pengetahuan tentang bilangan pangkat dan akar, dengan hasil skor setiap validator dapat dikatakan baik sehingga memiliki validitas yang tinggi. Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama mengembangkan media interaktif melalui *web genially* dalam pembelajaran. Adapun yang menjadi perbedaan dengan penelitian yang akan

¹⁵ Jhon Enstein et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially,” *Jurnal Jendela Pendidikan* Vol.02, no. 01 (2022): hlm. 101–9.

dilakukan yaitu penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan Genially yang hanya terfokus pada game edukasi yang digunakan dalam pembelajaran Matematika, sedangkan penulis mengembangkan media interaktif baik berupa video, game, ataupun materi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Nur Afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII Sekolah Dasar”.¹⁶ Hasil penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan dengan judul “Genially Dongeng” mendapat skor dari validator dan praktisi dengan kategori sangat valid, dan terbukti bahwa materi dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk anak kelas III SD menggunakan *Genially* sangat menarik dan menyenangkan. Adapun persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu karena keduanya sama-sama mengkaji pengembangan media pembelajaran interaktif. Sedangkan yang menjadi perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian tersebut difokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk tingkat Sekolah Dasar dan hasil pengembangan yang dilakukan yaitu berupa cerita dongeng berbasis

¹⁶ Nur Afifah, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* Vol.1, no. 1 (2022): hlm. 33–42.

video, di sisi lain penelitian yang dilakukan saat ini terfokus pada pembelajaran nahuw dengan media yang bervariasi yang akan dihasilkan dari *genially*.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang”.¹⁷ Penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran berbasis *web genially* mampu membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia, dengan kategori baik dari hasil skor masing-masing validator, sehingga menunjukkan validitas dan reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, produk dari penelitian tersebut layak digunakan. Adapun persamaannya dengan dengan penelitian ini yaitu karena keduanya memanfaatkan *Genially* dalam proses pembelajarannya. Sedangkan perbedaannya, pembelajaran dalam penelitian sebelumnya difokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan pembelajaran pada penelitian yang dilakukan difokuskan pada pembelajaran nahuw.

Keempat, jurnal yang ditulis oleh Amalia Firdausia, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang”.¹⁸ Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media

¹⁷ Nurlaily Khoirun, Warisman, and Titik Hermiati, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang,” *Journal Metamorfosa* Vol. 10, no. 1 (2022): hlm. 01–10.

¹⁸ Amalia Firdausia, Imam Asrori, and Mohammad Ahsanuddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang,” *Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training* Vol.2, no. 2 (2020): hlm. 89–100.

pembelajaran bahasa Arab berbasis web offline dalam pembelajaran layak digunakan karena dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memudahkan mereka untuk memahami materi serta mengerjakan soal. Kajian pembelajaran bahasa Arab ini memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan, namun yang membedakannya adalah penelitian yang dilakukan mengevaluasi pembelajaran nahwu dengan memanfaatkan *Genially*.

Setelah peneliti melakukan analisis komparatif dengan penelitian sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *web genially*. Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandanaran” berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut terlihat dari segi pokok bahasan, lokasi dan fokus penelitian dan subjek penelitiannya. Dengan hal itu peneliti berasumsi bahwa penelitian ini layak untuk dikaji.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

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

1. Media pembelajaran nahwu berbasis *web genially* dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam meningkatkan antusias belajar dan hasil belajar peserta didik.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka dalam memahami materi yang ada.

3. Siswa membutuhkan pengalaman menggunakan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan seperti yang terdapat dalam media interaktif.
4. Siswa membutuhkan latihan-latihan sebagai penguatan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan mendapatkan *feedback* secara langsung.
5. Guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik minat dan antusiasme siswa, serta membantu guru dalam menilai latihan-latihan siswa.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran nahwu berbasis *web genially* ini, antara lain:

1. Media pembelajaran ini hanya dapat diakses secara online melalui laptop, komputer, tablet, dan seluler.
2. Guru dan siswa membutuhkan koneksi internet yang stabil.
3. Dalam tahap implementasi, waktu yang dibutuhkan terbatas.

G. Landasan Teori

1. Pengembangan

a) Pengertian Pengembangan

Pengembangan menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada atau menghasilkan teknologi baru dengan menerapkan prinsip dan teori ilmiah yang telah terbukti

kebenarannya. Pendidikan dan pelatihan digunakan untuk meningkatkan bakat teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan juga merupakan metode yang logis dan sistematis untuk menentukan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tetap mempertimbangkan potensi dan kompetensi siswa dalam rangka peningkatan kualitas proses pembelajaran.¹⁹

Di samping itu penelitian pengembangan dapat dikatakan sebagai suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.²⁰ Sedangkan tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menyempurnakan produk yang telah ada dengan cara dikembangkan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan merupakan suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dari yang sebelumnya dengan cara disempurnakan dan dikembangkan sehingga menghasilkan suatu produk yang bisa dijadikan sebagai produk baru ataupun sebagai produk pendukung dari bahan ajar yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Adapun tahap penelitian yang juga dikenal sebagai proses pengembangan, dimana terdiri atas kajian tentang temuan penelitian dari produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan

¹⁹ Abdul Majid, “Perencanaan Pembelajaran” (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

²⁰ Hamdani Hamid, “Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia” (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hlm. 125.

tersebut, melakukan uji coba lapangan, dan memodifikasi hasil uji lapangan.²¹

b) Prinsip-Prinsip Pengembangan

Prinsip-prinsip pengembangan yang biasa digunakan yaitu: kelayakan isi/materi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Dengan uraian sebagai berikut²²:

- 1) Kelayakan bahan ajar atau isi ditentukan dengan kriteria sebagai berikut: kelengkapan, kesesuaian, kecukupan, kemudahan, dan relevansi dengan bahan ajar yang akan digunakan.
- 2) Penyajian dibangun di atas ide-ide yang menarik, kreatif, dan inovatif, serta sistematis dan aktif.
- 3) Bahasa diproduksi atas dasar kepraktisan dan komunikatif.
- 4) Grafik dibuat dengan tujuan menarik, artistik, dan orisinal, serta fungsional. Akibatnya, setiap aspek dikembangkan sesuai dengan konsep pembangunan yang berbeda.

2. Media Interaktif

a) Pengertian Media

²¹ Punaji Setyosari, “Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan” (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 222–23.

²² Meilan Arsanti, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA,” *Jurnal Kredo* Vol.1, no. 2 (2018): hlm. 71–90.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar dalam bahasa Latin.²³ Media pembelajaran menurut Arsyad adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan, membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kesediaan peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat yang membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih efektif. Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad juga mencakup alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar, seperti buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (bingkai gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.²⁴

Di dalam kelas, media berfungsi sebagai alat untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran individu adalah salah satu fungsi lain dari media, di mana posisi media sepenuhnya memenuhi tuntutan belajar siswa. Secara umum, menurut Edgar Dale dalam Sigit Prasetyo, tugas media antara lain: memperjelas pesan agar tidak terlalu bertele-tele, mengatasi kendala ruang, tenaga, waktu, mananamkan keinginan belajar, menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan

²³ Iwan Falahudin, “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Lingkar Widya Iswara* Vol.1, no. 4 (2014): hlm. 104–17.

²⁴ Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran” (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 4.

kemampuannya, mempersamakan pengalaman & menimbulkan pemahaman yang sama.²⁵

Menurut beberapa pandangan yang dikemukakan di atas, media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pengajaran yang merupakan aspek terpenting dalam menjamin keberhasilan proses belajar mengajar. Adapun manfaat dari media pembelajaran dalam proses atau kegiatan belajar mengajar antara lain:²⁶

- 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 3) Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajarannya.
- 4) Metode pengajaran akan lebih beragam, daripada hanya komunikasi verbal melalui tuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kelelahan, apalagi jika guru mengajar setiap pelajaran.
- 5) Siswa dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran tambahan karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, mereka juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan bertindak.

²⁵ Sigit Prasetyo, “Pembelajaran Multimedia Di Sekolah” (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 6.

²⁶ Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha, and Rosarina Giyartini, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT),” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.7, no. 4 (2020), hlm. 20–31.

- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

b) Pengertian Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media interaktif adalah metode penyampaian konten kepada audiens dalam bentuk video atau gambar yang dapat dikendalikan oleh komputer. Tidak hanya dengan melihat, tetapi juga dengan mendengar audio dan melihat efek grafis yang dibuat untuk mendapatkan respon aktif dalam penyajiannya. Dan Multimedia adalah bentuk media interaktif yang dimaksud. Multimedia adalah jenis media yang mengintegrasikan dua atau lebih elemen media, seperti teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Artinya media pembelajaran interaktif merupakan cara pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik dengan menggunakan sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi dan penggunaan media elektronik sebagai bagian dari metode pembelajarannya.²⁷ Melalui media pembelajaran yang interaktif, memungkinkan peserta didik untuk merespon dengan baik dan optimal terkait informasi pembelajaran yang dipaparkan oleh pendidik.²⁸

²⁷ Nihayatul Husniah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN 4 Tulungagung” (Tulungagung: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2019), hlm. 21.

²⁸ Muhammad Istiqlal, “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika,” *Jipmat: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Vol.2, no. 1 (2017): hlm. 43–45.

Berbeda dengan papan tulis dan kapur, belajar dengan media interaktif menawarkan banyak keunggulan. Hampir semua indera terlibat dalam pembelajaran ini. Penggunaan media interaktif dapat memudahkan peserta didik untuk belajar sekaligus meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu yang digunakan. Selain itu, secara signifikan akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana ketika peserta didik lebih termotivasi, maka mereka akan lebih optimal dalam mencapai tujuan mereka. Penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar juga akan membuat peserta didik mengenal pada teknologi sedini mungkin.²⁹

Sebelum menerapkan pembelajaran dengan media interaktif, maka terdapat tiga komponen yang harus dipenuhi oleh suatu lembaga atau sekolah. Pertama, harus ada perangkat yang mengkoordinasikan media yang akan digunakan. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pengguna dengan pembuat media dalam mengakses informasi. Ketiga, media yang digunakan mampu menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Oleh karena itu, apabila digunakan sebagai media pembelajaran, media interaktif berbasis *web genially* ini, khususnya pada mata pelajaran nahwu, dirasa cukup menarik, karena dilengkapi dengan gambar, audio, musik, dan video pembelajaran yang akan membuat peserta didik lebih mudah memahami dan lebih terlibat dalam pembelajarannya. Selain itu,

²⁹ Agung Wijoyo, "Pengaruh Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multi Media," *Jurnal Informastika Universitas Pamulang* Vol.3, no. 1 (2018): hlm. 46–55.

dikarenakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat bagi kehidupan manusia, para teknisi pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam ilmu nahwu, harus mengerahkan upaya dan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran menggunakan media interaktif atau berbasis multimedia tidak langsung dapat diimplementasikan di semua sekolah ataupun lembaga pendidikan lainnya. Seorang pendidik harus mempertimbangkan keadaan peserta didik, serta sumber daya dan infrastruktur yang tersedia. Ada berbagai keuntungan belajar melalui media interaktif, antara lain sebagai berikut:³⁰

- 1) Kegiatan belajar mengajar dapat menjangkau audiens secara lebih luas.
- 2) Memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa.
- 3) Dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
- 4) Memfasilitasi belajar aktif.
- 5) Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya keterlibatan langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, serta penyesuaian pembelajaran dengan bakat, minat, dan batasan waktu masing-masing siswa..

³⁰ Wayan Santiyasa, “Media Pembelajaran Di Era Modern” (Jakarta: Al-Husna Zikra, 2007), hlm. 37–40.

3. Web *Genially*

Genially merupakan platform gratis yang ditujukan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Menurut Eric Kunto Aribowo, *genially* merupakan website yang didalamnya dapat digunakan untuk membuat konten interaktif, baik dalam bentuk poster, infografik, presentasi, kuis, CV, dan lain sebagainya. Konten yang akan kita buat juga dapat ditambahkan fitur unik seperti tautan ke jejaring sosial, peta, kuesioner, video atau audio, dan lain sebagainya. Selain itu setiap elemen yang terdapat pada platform *genially* dapat dimodifikasi tinggi atau lebarnya, serta dapat dipindahkan atau dihapus secara langsung. Keunggulan lainnya yaitu dapat menggabungkan sistem kerja kolaboratif dimana kita dapat bekerja secara bersamaan dengan orang lain di proyek yang sama, dapat mengubah konten dengan memberikan ide bersama dalam suatu proyek.³¹ Maka dari itu, dengan adanya *web genially* ini proses belajar mengajar akan semakin menyenangkan, karena tersedianya fitur-fitur dan template-template dengan berbagai tema yang sangat menarik dan bervariatif, sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar.³² Adapun beberapa penghargaan yang diraih oleh *web genially* ini yaitu diantaranya; *genially* diakui sebagai “The Best Educational Technology Initiative” di Global EdTech Startup Awards. Pada

³¹ Eric Kunto Aribowo, “Portal Belajar Genially,” 2018, dalam <https://www.erickunto.com/p/genially.html>. Diakses pada tanggal 28 Juli 2022.

³² Afifah, Kurniaman, dan Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar", hlm. 33-43"

tahun 2020. Selanjutnya pada tahun 2021 *Genially* kembali mendapatkan penghargaan dari EdTechX All Stars Startup Awards pada kategori Startup Innovation & Growth.³³

Website *Genially* ini dapat diakses secara online melalui web www.genial.ly menggunakan smartphone Android, iOS, maupun laptop. Hal tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses materi di dalam platform *Genially* dengan hanya melalui gawai atau laptop masing-masing di mana saja dan kapan saja.³⁴ Bagi pendidik yang ingin membuat berbagai macam konten untuk dapat diakses oleh peserta didik, maka harus mempunyai akun terlebih dahulu, adapun langkah-langkah dalam membuat akun *Genially*, yaitu:

1. Membuka website www.genial.ly
2. Buat akun (sign up), yaitu mendaftar melalui email dengan cara memasukkan nama lengkap, alamat email dan password.
3. Periksa notifikasi email dari *Genially*, selanjutnya apabila sudah masuk, klik “Confirm your email address” dan *Genially* pun siap digunakan.
4. Pilih “education”, dikarenakan *Genially* akan digunakan untuk keperluan pendidikan.

³³ Muhamad Aditya, “Genially, Platform Untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan Dan Interaktif,” HTT.ID, 2021, <https://hightechteacher.id/genially>. Diakses pada tanggal 28 Juli 2022.

³⁴ Khoirun, Warisman, and Hermati, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang,” hlm. 13-28.

5. Pilih peran, apabila sebagai guru maka pilih peran a teacher.
6. Pilih tingkatan studi yang akan diampu, apabila untuk tingkat SMA maka pilih high school.
7. Apabila sudah lengkap, maka laman *Genially* akan secara otomatis mengarahkan pada menu “strat”, dan akun pun akan siap digunakan.

Sedangkan apabila akun telah dibuat, dan anda ingin mengaksesnya, maka berikut langkah-langkahnya:

1. Silahkan masuk pada web www.genial.ly dan klik log in pada menu dikanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman sign in.
2. Masuk menggunakan account yang telah dibuat dengan 2 pilihan cara, yaitu melalui akun google atau memasukkan email dan passwordnya.
3. Anda akan memasuki halaman utama *Genially*. Apabila sudah memasuki halaman utama, maka anda sudah siap untuk menggunakan *Genially*.

4. Pembelajaran Nahwu

Pembelajaran hakikatnya merupakan kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar peserta didik yang diajarkan materi tertentu dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik mungkin. Pembelajaran menurut Departemen Pendidikan Nasional adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar baik di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal.³⁵ Dengan kata lain, pembelajaran

³⁵ Depdiknas, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” 2008, hlm. 21.

merupakan kegiatan belajar mengajar, dimana seorang guru berupaya dalam menciptakan kegiatan belajar dan interaksi belajar yang efektif, kondusif, dan interaktif terhadap peserta didik dengan suatu tujuan yang baik.

Sementara itu, pembelajaran bahasa Arab sendiri merupakan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik untuk mengajarkan bahasa Arab kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Arab yaitu dapat menguasai ilmu bahasa dan kemahiran atau keterampilan berbahasa Arab.³⁶ Kemahiran atau keterampilan berbahasa terdiri dari 4 aspek, yaitu:³⁷

1) Keterampilan mendengar (*Mahārah al-Istimā'*)

Mendengarkan adalah keterampilan yang membantu pengguna bahasa untuk memahami bahasa lisan. Untuk mempelajari bahasa asing atau bahasa ibu para pembelajar bahasa harus bisa mendengarkan dengan baik.

2) Keterampilan berbicara (*Mahārah al-Kalām*)

Kemampuan berkomunikasi secara efektif adalah bakat terpenting dalam bahasa apa pun. Karena berbicara merupakan salah satu kemampuan yang dipelajari oleh pembelajar produktif, yang menghasilkan atau menyampaikan informasi berupa bunyi bahasa kepada orang lain (pendengar).

³⁶ Azhar Arsyad, "Bahasa Arab Dan Metode Pengajaran" (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 19.

³⁷ Abd Wahab Rosyidi and Mamlu'atul Ni'mah, "Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab" (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm. 83–97.

3) Keterampilan membaca (*Mahārah al-Qirā'ah*)

Keterampilan membaca adalah keterampilan reseptif yang memungkinkan Anda menerima informasi tertulis dari orang lain (penulis). Membaca adalah aktivitas kognitif yang melibatkan memeriksa, menganalisis, dan memecahkan masalah.

4) Keterampilan menulis (*Mahārah al-Kitābah*)

Keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang memungkinkan Anda menghasilkan atau menyampaikan informasi tertulis kepada orang lain (pembaca). Menulis adalah sistem untuk mengekspresikan bunyi ujaran yang mengikuti seperangkat aturan. Artinya, seluruh konsep, pemikiran, dan gagasan pengarang disampaikan melalui lambang-lambang bahasa yang berpola. Pembaca dapat memahami apa yang penulis katakan dengan melihat simbol-simbol tersebut.

Selain ke-4 keterampilan di atas, terdapat 3 unsur yang wajib diketahui dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya yaitu:³⁸

1) Al-Āṣwat (bunyi)

Saat belajar bahasa, pengetahuan tentang bunyi sangat penting. Tujuan pembelajaran bunyi secara umum adalah menguasai keseluruhan tata bunyi baik dalam hal mengidentifikasi dan memahami bunyi secara

³⁸ Abdul Wahab Rosyidi, “Media Pembelajaran Bahasa Arab” (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 53–60.

reseptif, dalam hal melafalkan, serta menggunakan bunyi bahasa secara aktif.

2) Al-Mufradāt (Kosa Kata)

Untuk mengungkapkan makna yang dimaksudkan, pengguna harus dapat memilih terminologi yang sesuai dan relevan saat menyampaikan pesan linguistik.

3) Al-Qawā'id (Tata Bahasa)

Al- Qawā'id adalah salah satu komponen penting dan selalu berkaitan dengan penyusunan kata-kata dalam merangkai suatu kalimat yang benar. Selain itu, perubahan bentuk kata dalam bahasa Arab pastinya selalu berkaitan dengan tata bahasa. Pemahaman dan penerapan bentuk kata, frasa, dan kalimat adalah salah satu tujuan studi tata bahasa.

Pembelajaran nahwu pada penelitian ini yaitu siswa mempelajari kaidah-kaidah tata bahasa Arab sesuai dengan jenjangnya yang didukung dengan media pembelajaran kekinian sesuai perkembangan zaman. Maka pembelajaran nahwu dalam hal ini merupakan proses penyampaian bahan pembelajaran yang berupa penataan kata dalam merangkai kata-kata sebagai unsur dalam pembelajaran bahasa Arab. Sementara itu, nahwu sendiri menurut bahasa adalah *الجهة والطريق* (jalan dan arah).³⁹ Menurut istilah ulama klasik, nahwu terbatas pada permasalahan yang membahas tentang (*i'rab* dan *bina*), yang mengharuskan penetapan dalam menentukan

³⁹ al-Shaykh Majd al-Din Muhammad bin Ya'qub al-Fayruz Abadi, "Qamus Al-Muhit," V (Beirut: Darl al-Fikr, 1983), hlm. 394.

harakat akhir kata berdasarkan tempatnya dalam sebuah frasa. Sehingga, baik dari segi i’rab maupun bina’, nahwu didefinisikan sebagai aturan-aturan yang dapat mengenali hal-hal terkait kata-kata bahasa Arab.⁴⁰

Ilmu nahwu merupakan salah satu sarana untuk memperbaiki ucapan dan tulisan dengan benar, serta meluruskan dan menjaga lidah kita dari kesalahan. Selain itu, juga membantu memperjelas kata atau kalimat yang benar. Adapun tujuan dalam mempelajari nahwu diantaranya yaitu:⁴¹

- 1) Mengembangkan kebiasaan berbahasa yang cakap dengan tetap menjaga dan menghindari kesalahan berbahasa lisan dan tulisan. Karena itu, selain menjaga bahasa Al-Qur'an dan Hadits Nabi Muhammad SAW, para ulama Arab dan Islam klasik berupaya merumuskan ilmu nahwu.
- 2) Mengajarkan para pembelajar bahasa Arab tentang bagaimana membuat pengamatan terus-menerus, berpikir rasional dan konsisten, dan keterampilan lain yang akan membantu mereka dalam menyelesaikan penilaian kritis terhadap tata bahasa Arab.
- 3) Membantu para pembelajar bahasa Arab dalam memahami ungkapan-ungkapan bahasa Arab sehingga mereka dapat memahami makna percakapan dalam bahasa Arab dengan lebih cepat.

⁴⁰ Biek, Hifny, and Dkk, “Qawa’id Al-Lughah Al-‘Arabiyah” (Surabaya: Maktabah Al-Hidayah, 2000), hlm. 1.

⁴¹ A. Mualif, “View Metadata, Citation and Similar Papers at Core.Ac.Uk,” *Jurnal AL-HIKMAH* Vol.1, no. 1 (2019): hlm. 26-36.

- 4) Mengajarkan pembelajar bahasa Arab terkait bagaimana menggunakan norma-norma bahasa Arab dalam berbagai situasi kebahasaan.
- 5) Membantu pembelajar bahasa Arab mempertajam pikiran mereka dan meningkatkan khazanah linguistik mereka.

5. Media Interaktif Dalam Pembelajaran Nahwu

Dalam proses pembelajaran, media interaktif termasuk salah satu komponen di dalamnya. Penggunaan media membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran dalam rumpun materi apapun tentunya tidak bisa dilepaskan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang ini. Para pendidik berinovasi dan berkreasi menciptakan media pembelajaran berbasis digital dengan tujuan terciptanya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Ilmu nahwu adalah kumpulan tata bahasa untuk memahami dan menjelaskan (meng-i'rob) kedudukan serta bentuk akhiran setiap kalimah (kata) di dalam jumlah (kalimat), dengan demikian ilmu nahwu sangat diperlukan dalam memahami literatur-literatur berbahasa Arab.⁴² Dari sudut pandang pembelajar bahasa Arab, pembelajaran ilmu nahwu selama ini tampaknya menjadi tantangan, terutama bagi peserta didik, bahasa Arab sebagai bahasa kedua atau bahasa asing. Hal ini disebabkan banyaknya kaidah-kaidah yang harus dipahami dan sebagian besar pembelajaran ilmu nahwu

⁴² Sahrah, “Pembelajaran Nahwu DI Madrasah Quran Wa Al Hadits (MQWH) Pondok Pesantren AlAziziyah Kapek Gunungsari Kabupaten Lombok Barat,” *El-Tsaqafah Jurnal Jurusan Bahasa Arab* Vol.16, no. 2 (2017): hlm. 189-210.

diajarkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mempraktikan ilmu nahwu serta menciptakan suasana belajar yang menarik adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan serta motivasi dalam pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini dapat menghasilkan penulisan yang terstruktur dengan baik, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, dan sistematika pembahasan

BAB II. METODE PENELITIAN. Bab ini memuat tentang jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik dan instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN. Bab ini berisikan hasil penelitian dan klasifikasi bahasan yang disesuaikan dengan rumusan masalah atau fokus penelitiannya, yaitu: 1) Kelayakan media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu untuk kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. 2) Efektifitas media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu untuk kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

BAB IV. PENUTUP; Bab terakhir berisi kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian, saran-saran, serta disertai dengan lampiran-lampiran dan daftar pustaka yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* di kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Adapun domain atau url yang dihasilkan adalah https://s.id/Nahwu_XI, domain atau alamat url tersebut dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, tablet, ataupun *handphone*. Penelitian pengembangan produk media pembelajaran ini melalui lima tahapan yaitu:

- a. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan peserta didik, dimana peserta didik memerlukan media pembelajaran baru berbasis web.
- b. *Design*, merupakan tahapan perancangan produk yang terdiri dari pembuatan rancangan produk media (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, juga pengumpulan background, backsound, gambar, animasi, dan tombol navigasi.
- c. *Development*, merupakan tahap pengembangan produk media dimulai dari pembuatan produk, validasi oleh ahli media dan materi.

- d. *Implementation*, merupakan tahap pengimplementasian produk media, yang terdiri dari uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar.
- e. *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* yang terdiri dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* baik dari uji coba kelompok terbatas ataupun kelompok besar.

Setelah melalui lima tahapan pengembangan, media interaktif yang dikembangkan ini mendapatkan respon positif dan sangat efektif digunakan. Efektivitas terkait produk yang dikembangkan dalam pembelajaran nahwu dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Hal ini mengacu pada hasil *pre-test* dan *post-test* baik dari peserta didik kelompok terbatas ataupun peserta didik kelompok besar. Rata-rata hasil *pre-test* peserta didik kelompok terbatas terdiri dari 6 peserta didik yaitu dengan rata-rata 65 dengan jumlah nilai 390, sedangkan rata-rata hasil *post-test* peserta didik kelompok terbatas yaitu dengan rata-rata 87,5 dengan jumlah nilai 525. Begitu juga dengan rata-rata hasil *pre-test* peserta didik kelompok besar terdiri dari 22 peserta didik yaitu dengan rata-rata 61,81 dengan jumlah nilai 1360, sedangkan rata-rata hasil *post-test* peserta didik kelompok besar yaitu dengan rata-rata 84,54 dengan jumlah nilai 1860. Maka, dengan demikian produk media yang dikembangkan berbasis *web genially* dikatakan efektif dalam pembelajaran nahwu kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

B. Keterbatasan dan Saran Penelitian

Berdasarkan dari kesimpulan yang sudah dipaparkan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan dan perlu adanya beberapa saran, berikut beberapa saran yang diajukan:

1. Bagi pendidik diharapkan dapat memanfaatkan produk media pembelajaran berbasis *web genially* yang telah dikembangkan dan teruji kelayakannya.
2. Materi pembelajaran yang disajikan pada penelitian ini, juga diharapkan dapat dikembangkan dengan lebih menarik lagi.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan inovasi baru bagi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *web genially* ini.
4. Untuk tampilan yang lebih baik dalam mengakses media pembelajaran ini, pengguna disarankan menggunakan komputer, laptop, atau tablet. Dengan demikian media pembelajaran ini kurang optimal apabila diakses menggunakan perangkat mobile. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengoptimalkan akses menggunakan perangkat mobile.
5. Efektivitas penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar peserta didik, maka untuk penelitian selanjutnya selain mengukur efektivitas hasil belajar peserta didik juga dapat mengukur efektivitas dalam variabel lainnya.

C. Kata Penutup

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia-Nya, selesailah tahap-tahap penelitian dan penyusunan tesis ini. Peneliti menerima segala kritik dan saran

yang diberikan agar tersusunnya laporan karya ilmiah yang lebih baik. Peneliti berharap tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi kemajuan dunia pendidikan Islam, khususnya pendidikan bahasa arab.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mualif. “View Metadata, Citation and Similar Papers at Core.Ac.Uk.” *Jurnal AL-HIKMAH* Vol.1, no. 1 (2019).
- Abadi, al-Shaykh Majd al-Din Muhammad bin Ya’qub al-Fayruz. “Qamus Al-Muhit,” V. Beirut: Darl al-Fikr, 1983.
- Afdaliah, Nihla, Rina Marliana, and Uswatunnisa. “The Use Of Google Docs To Improve Student’s Writing Ability.” *Inspiring: English Education Journal* Vol.2, no. 1 (2019).
- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* Vol.1, no. 1 (2022).
- Aminudin. “Media Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Munzir* Vol.7, no. 2 (2014).
- Arikunto. “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. “Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan,” III. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Arsanti, Meilan. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA.” *Jurnal Kredo* Vol.1, no. 2 (2018).
- Azhar Arsyad. “Bahasa Arab Dan Metode Pengajaran”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- . “Media Pembelajaran”. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Azka, Hanna Haristah Al, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab. “Pengembangan Model Pembelajaran.” *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol.1, no. 5 (2019). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>.
- Biek, Hifny, and Dkk. “Qawa’id Al-Lughah Al-‘Arabiyyah”. Surabaya: Maktabah Al-Hidayah, 2000.
- Darmawan, Deni. “Inovasi Pendidikan”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Daryanto. “Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar”. Yogyakarta: Gaya Media, 2013.
- Depdiknas. “Kamus Besar Bahasa Indonesia”. 2008.
- Enstein, Jhon, Universitas Citra, Bangsa Vera, Rosalina Bulu, Bangsa Roswita, and Lioba Nahak. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially.” *Jurnal Jendela Pendidikan* Vol.02, no. 01 (2022).

- Eric Kunto Aribowo. “Portal Belajar Genially,” 2018. <https://www.erickunto.com/p/genially.html>.
- Falahudin, Iwan. “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widya Iswara* Vol.1, no. 4 (2014).
- Firdausia, Amalia, Imam Asrori, and Mohammad Ahsanuddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang.” *Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training* Vol.2, no. 2 (2020).
- Hamid, Hamdani. “Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia”. Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Hamzah, Amir. “Metode Penelitian & Pengembangan”. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- . *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Husain, Balqis, and Megawati Basri. “Pembelajaran E-Learning Di Masa Pandemi”. Surabaya: Pustaka Aksara, 2021.
- Husna, Atik, Iin Baroroh Ma’arif, and Akhmad Kanzul Fikri. “Pengembangan Media Nahshorna” Dengan Menggunakan Dua Bahasa Untuk Pembelajaran Nahwu-Shorof Dasar.” In *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*. Jombang: Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2019.
- Husniah, Nihayatul. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN 4 Tulungagung”. Tulungagung: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2019.
- Imam Gunawan. “Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik”. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Islam, Tim Rene. “Mahfuzhat.” Jakarta: Rene Islam, 2020.
- Istiqlal, Muhammad. “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika.” *Jipmat: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Vol.2, no. 1 (2017).
- Januarisman, Erwin, and Anik Ghufron. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Vol.3, no. 2 (2016).
- Khasanah, Nginayatul. “Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua: Uregensi Bahasa Arab Dan Pembelajarannya Di Indonesia.” *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam* Vol.3, no. 2 (2016).
- Khoirun, Nurlaily, Warisman, and Titik Hermati. “Upaya Meningkatkan Minat

- Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang.” *Journal Metamorfosa* Vol. 10, no. 1 (2022).
- Magdalena, Ina, Annisa Rachmadani, and Mita Aulia. “Penerapan Pembelajaran Dan Penilaian Secara Online Di Masa Pandemi Sdn Karang Tengah 06 Tangerang.” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* Vol.2, no. 2 (2020). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Majid, Abdul. “Perencanaan Pembelajaran”. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Martono, Nanang. “Metodologi Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder”. Jakarta: Raja Grafindo, 2010.
- Muhamad Aditya. “Genially, Platform Untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan Dan Interaktif.” HTT.ID, 2021. <https://hightechteacher.id/genially>.
- Muhtar, Nurul Azizah, Akhmad Nugraha, and Rosarina Giyartini. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT).” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.7, no. 4 (2020).
- Mulyatiningsih. “Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik”. Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Mulyatiningsih, Endang. “Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan”. Yogyakarta: Alfabeta, 2013.
- Noor, Juliansyah. “Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah”. Jakarta: Kencana, 2012.
- Nurani, Maksudin dan Qoim. “Pengembangan Kuriulum Pembelajaran Bahasa Arab Teori Dan Praktik”. Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Permatasari, Stefanni Viga Gracia, Pujayanto, and Ahmad Fauzi. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi Dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning.” *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika* Vol.11, no. 2 (2021).
- Prasetyo, Sigit. “Pembelajaran Multimedia Di Sekolah”. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.
- Purwanto. “Statistik Untuk Penelitian”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Rosyidi, Abd Wahab, and Mamlu’atul Ni’mah. “Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab”. Malang: UIN Maliki Press, 2011.
- Rosyidi, Abdul Wahab. “Media Pembelajaran Bahasa Arab”. Malang: UIN Malang Press, 2009.

- Saebeni, Beni Ahmad, and Kadar Nurjaman. "Manajemen Penelitian". Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Sahrah. "Pembelajaran Nahwu DI Madrasah Quran Wa Al Hadits (MQWH) Pondok Pesantren AlAziziyah Kapek Gunungsari Kabupaten Lombok Barat." *El-Tsaqafah Jurnal Jurusan Bahasa Arab* Vol.16, no. 2 (2017).
- Santiyasa, Wayan. "Media Pembelajaran Di Era Modern". Jakarta: Al-Husna Zikra, 2007.
- Selegi, Susanti Faipri. "Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi," Vol.15. Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2017. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>.
- Setyosari, Punaji. "Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan". Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Siregar, Syofian. "Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif". Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV, 2016.
- . "Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D". Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharsimi Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung: Rosdakarya, 2009.
- Sulaiman, Wahid. "Statistik Non-Parametik: Contoh Kasus Dan Pemecahan Dengan SPSS". Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005.
- Sumanto. "Statistik Terapan". Yogyakarta: CAPS, 2014.
- Supangat, Andi. "Statistik: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, Dan Nonparametrik". Jakarta: Kencana, 2017.
- Syamsudin, and Vismaya Damaianti. "Metode Penelitian Pendidikan Bahasa". Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Syifaurohmah, Astuti, Nimas Wahyu Maharadika, Nanda Mia, and Intan Fasya Z. "Pembelajaran Dasar Ilmu Nahwu Dan Shorof Dengan Media Cakram Pada Pemula Guna Optimalisasi Bilingual Area." In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 13. Malang: Universitas Negeri Malang, 2019.
- Teni Nurrita. "Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misyat* Vol.03, no. 01 (2018).
- Ubaid Ridlo. "Bahasa Arab Dalam Pusaran Arus Globalisasi: Antara Pesimisme

- Dan Optimisme.” *Ikhya Al-Arabiyyah* Vol.1, no. 2 (2015).
- Usman, Uswatunnisa. “Assessing and Analysing Students’ Vocabulary Understanding Through 6 Kinds of Tasks.” In *International Conference on Educational, Management, Administration and Leadership*. Atlantis Press, 2016.
- Wijoyo, Agung. “Pengaruh Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multi Media.” *Jurnal Informastika Universitas Pamulang* Vol.3, no. 1 (2018).
- Yusuf, Muri. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan”. Jakarta: Prenada Media Group, 2014.