

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU BERBASIS
APLIKASI BAGI MAHASISWA S1 PENDIDIKAN BAHASA ARAB FITK
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN ANGKATAN 2020**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**Oleh : Muhammad Iqbal Zamzami
NIM : 21204021009**

TESIS

**Diajukan Kepada Progam Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Sebagian Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab**

**YOGYAKARTA
2023**



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-1350/Un.02/DT/PP.00.9/05/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU BERBASIS APLIKASI BAGI MAHASISWA S1 PENDIDIKAN BAHASA ARAB FITK UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN ANGKATAN 2020

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD IQBAL ZAMZAMI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204021009
Telah diujikan pada : Jumat, 26 Mei 2023
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: 647585da07f80



Penguji I

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

Valid ID: 647544f63ea01



Penguji II

Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6475523a4f723



Yogyakarta, 26 Mei 2023
UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6476da224b6d2

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU
BERBASIS APLIKASI BAGI MAHASISWA S1 PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FITK UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN ANGKATAN 2020

Nama : Muhammad Iqbal Zamzami
NIM : 21204021009
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

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

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

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

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 26 Mei 2023
Waktu : 15.00-16.00 WIB.
Hasil/ Nilai : 95/A
IPK : 3,90
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Zamzami

NIM : 21204021009

Jenjang : Magister (S2)

Progam Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 10 Maret 2023

Menyatakan,



Muhammad Iqbal Zamzami, S. Pd

NIM: 21204021009

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Zamzami

NIM : 21204021009

Jenjang : Magister (S2)

Progam Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 10 Maret 2023



Muhammad Iqbal Zamzami, S. Pd
NIM: 21204021009

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN NAHWU BAGI
MAHASISWA S1 PENDIDIKAN BAHASA ARAB FITK UIN SUNAN
KALIJAGA YOGYAKARTA TAHUN ANGKATAN 2020

Yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Iqbal Zamzami

NIM : 21204021009

Jenjang : Magister (S2)

Progam Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 10 Maret 2023

Pembimbing,



Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 19820315 201101 1 011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

PROGAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

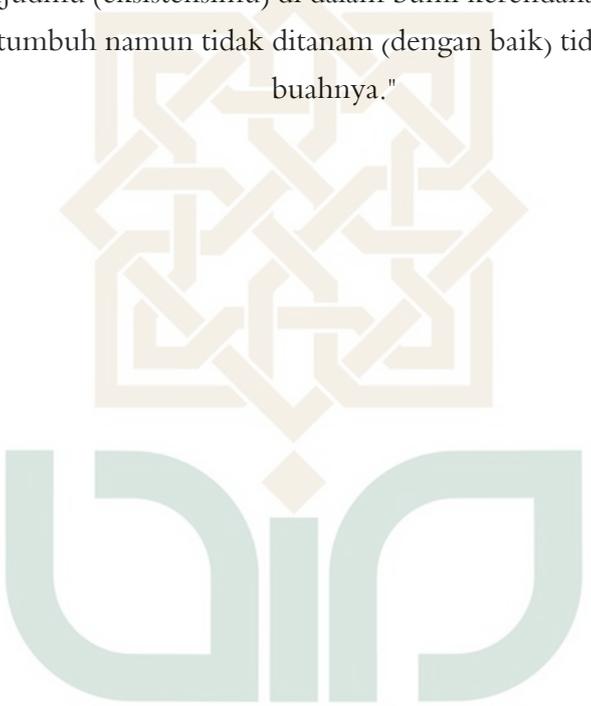


**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

MOTO

إِذْفِنْ وَجُودَكَ فِي أَرْضِ الْخُمُولِ، فَمَا نَبَتَ مِمَّالَمَ يُدْفَنُ لَا يَكْتُمُ نَتَائِجَهُ¹

"Kuburlah wujudmu (eksistensimu) di dalam bumi kerendahan (ketiadaan); maka segala yang tumbuh namun tidak ditanam (dengan baik) tidak akan sempurna buahnya."



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Abdul Aziz, *Syarh Al-Hikam Li-'Ataiyyah*, (Beirut : Dar Ibn Katsir, 1989) hlm. 24.

ABSTRAK

Muhammad Iqbal Zamzami, Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020. **Tesis : Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2022.**

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kesulitan mahasiswa semester akhir dalam menentukan kedudukan setiap kata pada abstrak skripsi berbahasa Arab. Hal ini juga didukung dengan data bahwa 65% mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga tahun angkatan 2020 mengatakan bahwa ilmu Nahwu merupakan ilmu yang sulit dan keseluruhan mahasiswa setuju dengan adanya pengembangan aplikasi pembelajaran Nahwu. Oleh sebab itu, adanya penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan aplikasi pembelajaran Nahwu 2) Mengetahui efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kemampuan nahwu mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga tahun angkatan 2020 3) Mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pengembangan aplikasi tersebut.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengujian kelayakan aplikasi dilakukan dengan meminta saran kepada ahli materi dan ahli media. Adapun untuk mengetahui efektivitas aplikasi, peneliti mengimplementasikan pada mahasiswa yang mendapatkan nilai pre-tes dibawah 75. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, angket, wawancara dan dokumentasi. Kemudian data yang berbentuk angka dianalisis menggunakan uji *Sampel Paired T-Test* dan uji *N-Gain Score* menggunakan bantuan aplikasi SPSS 18.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Pengembangan aplikasi pembelajaran Nahwu ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Impementation dan Evaluation*). Pengembangan produk ini menghasilkan aplikasi dengan nama “MaBar Nahwu” Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan struktural dan dengan menggunakan metode deduktif untuk menyampaikan materinya. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah Smart Apps Creator 3. Aplikasi ini dapat dibuka melalui berbagai jenis perangkat, seperti handphone, PC, ataupun Laptop. Materi dalam aplikasi ini dikembangkan dengan dua bahasa, yaitu bahasa Arab dan bahasa Indonesia. Bentuk latihan dan evaluasi yang dikembangkan sangat beragam, diantaranya adalah pilihan ganda, *drag and drop* dan menjodohkan. 2) Aplikasi ini efektif untuk meningkatkan kemampuan Nahwu mahasiswa dengan nilai signifikansi uji *sample paired t-test* sebesar 0.000 dan hasil uji N-Gain Score dengan nilai mean sebesar 0.6285 atau 63% dengan tafsiran nilai “cukup efektif”. 3) Kelebihan aplikasi ini dapat digunakan diberbagai perangkat dengan beragam sistem operasi serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, Sedangkan kekurangannya aplikasi ini memiliki ukuran yang cukup besar, yakni 130 MB dan keterbatasan materi yang dapat dimasukkan dalam aplikasi.

Kata Kunci : Mahasiswa, Aplikasi Pembelajaran, MaBar Nahwu, Kemampuan Nahwu.

الملخص

محمد إقبال زمزمي، تطوير وسائل تعليم النحو بناء على طلب لطلبة قسم تعليم اللغة العربية في المرحلة الجامعية في كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية سنة المرحلة ٢٠٢٠. رسالة الماجستير ، يوكياكرتا: برنامج ماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين ، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية ، ٢٠٢٣.

كانت خلفية البحث هي صعوبة تحديد تركيب كل كلمة في ملخص البحث باللغة العربية لدى طلبة الفصل الدراسي الأخير. ويؤكد ذلك بالبيانات ٦٥ % طلبة قسم التعليم اللغة العربية في المرحلة الجامعية بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية سنة المرحلة ٢٠٢٠ قالوا إن علم النحو علم صعب وجميع الطلبة متفق بتطوير طلب تعليم النحو. لذلك ، يهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير تطبيق تعليم النحو، (٢) معرفة فعالية الطلب في زيادة كفاءة النحو لطلبة قسم تعليم اللغة العربية في المرحلة الجامعية بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية سنة المرحلة ٢٠٢٠. (٣) معرفة المزايا والعيوب في تطوير الطلب

نوع هذا البحث هو بحث و تطوير (R&D) باستخدام منهج كمي. يتم اختبار جدوى الطلب بطريق طلب المشورة من خبراء المواد و خبراء الإعلام. ومعرفة فعالية الطلب، قام الباحث بتنفيذه على الطالب حصل على درجات الإختبار القبلي أقل من ٧٥. و الطريق لجمع البيانات في هذا البحث هو الإختبار و الإستبيانات و المقابلة و التوثيق. و بعد ذلك، تم تحليل البيانات في شكل أرقام باستخدام إختبار t بطريقة paired sample t-tes بمساعدة SPSS 18.

نتائج هذا البحث تدل على (١) يستخدم تطوير طلب تعليم النحو بنموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقويم). نتائج هذا التطوير يحصل على الطلب باسم "مبار نحو". تم تطوير هذا الطلب باستخدام المدخل

التركبي و استخدام الطريقة القياسية لنقل المادة . البرنامج المستخدم لتطوير هذا الطلب هو Smart Apps Creator 3. يمكن فتح هذا الطلب من الأجهزة المختلفة ، مثل الهاتف أو الحاسوب أو الحاسوب المحمول. تم تطوير المواد في هذا الطلب بلغتين ، هما العربية والإندونيسية. إن أشكال التدريب والتقييم متنوعة، يعني إختبار متعددة الخيارات والسحب والإفلات والمطابقة. (٢) يعد هذا الطلب فعالاً في زيادة كفاءة نحو الطلبة بنتائج إختبار t بطريقة paired sample t-tes على Sig.(2-tailed) هو 0.000 و على إختبار N-Gain Score قيمة متوسطة (mean) 0.6285 أو ٦٣٪. بتفسير القيمة "فعالية الى حد ما". (٣) فضيلة هذا الطلب أنه يمكن استخدامه على أجهزة مختلفة مع أنظمة التشغيل المختلفة و يمكن استخدامه في أي مكان و زمان . من ناحية أخرى، فإن عيب هذا الطلب هو أن هذا الطلب له حجم كبير إلى حد ما، و هو ١٣٠ ميغابايت و محدود المواد التي يمكن تضمينها في التطبيق

الكلمات المفتاحية: طلاب الجامعة، طلب التعليم، مابار نحو، كفاءة النحو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keterangan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987. Secara garis besar urutannya sebagai berikut:

1. Huruf Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem selain tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	..’..	Koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

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

a) Vokal tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
-----	Fathah	A	A
-----	Kasrah	I	i
-----	Dammah	U	u

b) Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي.....	Fathah dan ya	Ai	a dan i
و.....	Fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
Yang	Fatḥah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
ي---	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
و.....	Ḍammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua, yaitu:

1) Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fatḥah, kasrah dan ḍammah. Transliterasinya adalah /t/.

2) Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh: رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ – raudah al-aṭfāl / raudatul aṭfāl.

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda syaddah dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh: رَبَّنَا – rabbanā

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال. Namun, dalam sistem transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

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

Contoh: الرَّجُلُ – ar-rajulu

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

Contoh: الْقَلَمُ – al-qalamu

Baik diikuti oleh syamsiah ataupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung / hubung.

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata, maka tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa Alif.

Contoh: أَكَلَ – akala

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisanya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasinya ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh: **وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ**

- Wa innalāha lahuwa khair ar-rāziqīn
- Wa innalāha lahuwa khairur-rāziqīn

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam tulisan huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri 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

Penggunaan huruf kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَرْسَلَ رَسُولَهُ بِالْهُدَىٰ وَدِينِ الْحَقِّ لِيُظْهِرَهُ عَلَى الدِّينِ كُلِّهِ وَلَوْ كَرِهَ
الْكَافِرُونَ وَلَوْ كَرِهَ الْمُشْرِكُونَ وَلَوْ كَرِهَ الْمُنافِقُونَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ ﷺ
وَعَلَىٰ آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أما بعد.

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan pertolongannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda nabi agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dipenuhi dengan nuansa keislaman.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan

peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.

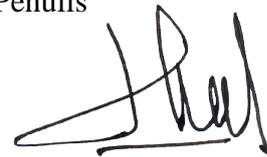
4. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Dr. Agung Setyawan, M. Pd, Dosen program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli materi.
6. Dr. Adhi Setyawan, S.Pd., M.Pd., Dosen program studi Pendidikan Bahasa Arab dan Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli media.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
8. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun salam mengurus tugas akhir.
9. Keluarga tercinta, untuk bapak tercinta Alm. H. M. Damami dan Ibu Hj. Inayatur Rohmah, kakak Fadiyah Yumnani, kakak Abdul Wahab Sya'roni dan Adik Ahmad Rifqi Malkan Syifa', terimakasih untuk segala kasih sayang, perhatian, kebersamaan, semangat dan juga do'a yang diberikan kepada peneliti.

10. Mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Arab Progam S1 Tahun Angkatan 2020 UIN Sunan Kalijaga yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
11. Teman-teman seperjuangan, Kelas A MPBA angkatan 2021 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
12. Sahabat santri PP Al Munawwir Komplek L dan Pengurus Madrasah Diniyyah Salafiyah IV yang telah menjadi keluarga yang ada disaat suka maupun duka.
13. Seluruh keluarga besar civitas Pondok Pesantren Harapan Ar-Risalah.
14. Izzah Naelun Ni'mah, yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, kebahagiaan dan seluruh hal positif yang diberikan kepada peneliti dalam proses menyelesaikan penelitian ini dan dalam menjalani kehidupan yang indah ini.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah.

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

Yogyakarta, 10 Maret 2023

Penulis



Muhammad Iqbal Zamzami

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTO.....	viii
ABSTRAK.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xii
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	7
E. Kerangka Teori	9
F. Sistematika Pembahasan.....	29
BAB II METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan.....	31
B. Prosedur Pengembangan.....	31
C. Desain Uji Coba Produk	34
D. Subjek Uji Coba.....	35
E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan	36
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	36
G. Uji Validitas Instrumen.....	41
H. Teknik Analisis Data.....	41

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi	46
B. Efektivitas Aplikasi Pembelajaran MaBar Nahwu Pada Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020	88
C. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pembelajaran MaBar Nahwu.....	101
D. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan	103
BAB IV PENUTUP	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sejarah Perkembangan Android.....	18
Tabel 2.1 Timeline Penelitian	36
Tabel 2.2 Kisi-kisi Tes Mahasiswa	37
Tabel 2.3 Kisi-kisi Angket Respon Mahasiswa Terhadap Aplikasi	38
Tabel 2.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 2.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	39
Tabel 2.6 Kategori Penilaian Produk Oleh Ahli	42
Tabel 2.7 Kategori Penilaian Produk Oleh Mahasiswa	43
Tabel 2.8 Kriteria Perolehan Skor <i>N-Gain</i>	45
Tabel 2.9 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	45
Tabel 3.1 Data Responden Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga	48
Tabel 3.2 Tujuan Pembelajaran Aplikai MaBar Nahwu	52
Tabel 3.3 Susunan Materi Aplikasi Pembelajaran Nahwu.....	54
Tabel 3.4 Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-1 Kuisioner Kebutuhan.....	59
Tabel 3.5 Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-2 Kuisioner Kebutuhan.....	60
Tabel 3.6 Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-3 Kuisioner Kebutuhan.....	60
Tabel 3.7 Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-4 Kuisioner Kebutuhan.....	61
Tabel 3.8 Hasil Analisis Butir Pertanyaan ke-5 Kuisioner Kebutuhan.....	61
Tabel 3.9 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 3.10 Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 3.11 Pre-Tes Pemilihan Sampel Penelitian.....	81
Tabel 3.12 Hasil Evaluasi Perbab Mahasiswa	84
Tabel 3.13 Kisi-kisi Instrumen Tes	89
Tabel 3.14 Hasil Uji Validitas Instrumen	91
Tabel 3.15 Hasil Pre-tes dan Post-tes Mahasiswa.....	92
Tabel 3.16 Statistfk Deskriptif Hasil Pre-tes dan Post-tes	94
Tabel 3.17 Hasil Uji Normalittas Data Pre-tes dan Post-tes	95

Tabel 3.18 Hasil Uji <i>Sampel Paired T-Tes</i>	97
Tabel 3.19 Hasil <i>N-Gain Score</i> Mahasiswa	98
Tabel 3.20 Hasil Respon Mahasiswa Dalam Rata-Rata Setiap Pernyataan.....	100
Tabel 3.21 Hasil Total Perhitungan Penilaian Angket Respon Mahasiswa.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>ADDIE</i>	32
Gambar 2.2 Desain Uji Coba Produk.....	35
Gambar 2.3 Rumus Skor Angket Mahasiswa	43
Gambar 2.4 Rumus <i>N-Gain Score</i>	44
Gambar 3.1 Presentase Anggapan Mahasiswa Tentang Kesulitan Mempelajari Nahwu	49
Gambar 3.2 Presentase Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Nahwu	50
Gambar 3.3 <i>Flowchat</i> Aplikasi Pembelajaran MaBar Nahwu.....	58
Gambar 3.4 Prototipe Tampilan Awal	62
Gambar 3.5 Prototipe Halaman Awal	62
Gambar 3.6 Prototipe Halaman Menu	63
Gambar 3.7 Prototipe Panduan Petunjuk	63
Gambar 3.8 Prototipe Menu Tujuan Pembelajaran.....	64
Gambar 3.9 Prototipe Tujuan Pembelajaran	64
Gambar 3.10 Prototipe Menu Materi Pembelajaran	65
Gambar 3.11 Prototipe Materi Pembelajaran.....	65
Gambar 3.12 Prototipe Menu Video Pembelajaran	66
Gambar 3.13 Prototipe Video Pembelajaran.....	66
Gambar 3.14 Prototipe Menu Evaluasi Pembelajaran	67
Gambar 3.15 Prototipe Evaluasi Pembelajaran Perbab.....	67
Gambar 3.16 Prototipe Halaman Awal Evaluasi Pilihan Ganda.....	68
Gambar 3.17 Prototipe Soal Pilihan Ganda	68
Gambar 3.18 Prototipe Skor Evaluasi	69
Gambar 3.19 Prototipe Evaluasi <i>Drag and Drop</i>	69
Gambar 3.20 Prototipe Evaluasi <i>Google Form</i>	70
Gambar 3.21 Prototipe Referensi	70
Gambar 3.22 Prototipe Evaluasi <i>Google Form</i>	71
Gambar 3.23 Prototipe Referensi	71

Gambar 3.24 Revisi Penambahan Bagan	78
Gambar 3.25 Revisi Penambahan Konsep Penggunaan	79
Gambar 3.26 Sebelum Revisi.....	79
Gambar 3.27 Setelah Revisi.....	79
Gambar 3.28 Sebelum Revisi.....	80
Gambar 3.29 Setelah Revisi.....	80
Gambar 3.30 Data Statistik <i>N-Gain Score</i>	98



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Kuisisioner Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Aplikasi Pembelajaran Mabar Nahwu	116
Lampiran 2 Kuisisioner Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Aplikasi Pembelajaran Nahwu	117
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Kuisisioner Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Aplikasi Pembelajaran Mabar Nahwu	119
Lampiran 4 Kuisisioner Respon Mahasiswa Terhadap Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Mabar Nahwu	120
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Tes	122
Lampiran 6 RPS Mata Kuliah <i>An-Nahwu An-Nazary</i> dan <i>An-Nahwu Al-Wazify</i>	125
Lampiran 7 Soal Ujian Materi Aplikasi Mabar Nahwu	125
Lampiran 8 Hasil Validasi Instrumen Tes Oleh Ahli.....	130
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	135
Lampiran 11 Data Mahasiswa Tahun Angkatan 2020 Dan Pre Tes Awal	138
Lampiran 12 Data Skor Evaluasi Mahasiswa Setiap Babnya	140
Lampiran 13 Data Pre-Tes Dan Post-Tes Mahasiswa.....	141
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas Pre-Tes Dan Post-Tes Kemampuan Nahwu Mahasiswa.....	142
Lampiran 15 Hasil Uji Sample Paired T-Test Pada Pre-Tes Dan Post-Tes Kemampuan Nahwu Mahasiswa.....	143
Lampiran 16 Hasil Uji N-Gain Score Pada Efektifitas Produk Aplikasi Pembelajaran Mabar Nahwu	144
Lampiran 17 Transkrip Wawancara Mahasiswa	145
Lampiran 18 Foto/Dokumentasi	147
Lampiran 19 Surat Permohonan Izin Penelitian	149
Lampiran 20 Curriculum Vitae	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat cepat dan berpengaruh pada banyak sisi kehidupan, bahkan merupakan hal yang sangat familiar di kalangan masyarakat². Bahkan kalau kita amati sekarang, sudah hampir tidak ada kesenjangan dalam bidang teknologi dalam kehidupan masyarakat, baik mulai dari yang kaya sampai dengan yang miskin, semua dapat merasakan manfaat dari sebuah teknologi. Dalam kehidupan sekarang teknologi setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.³

Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Dua hal ini sangat berkaitan satu sama lain.⁴ Dalam rangka mempermudah akses dalam dunia pendidikan, pada abad 21 ini para pengembang media pembelajaran mulai melirik alternatif baru berupa media berbasis teknologi. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong

² Purwo Riwayadi PLS UM, *Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kemajuan Pendidikan Di Indonesia* dalam *Jurnal Academia*, hlm. 1.

³ Sudarsri Lestari, *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*, *Jurnal Edurelegia* Vol 2 No. 2 2018 hlm. 95.

⁴ Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hlm. 3-4.

terjadinya proses belajar.⁵ Dengan adanya media berbasis teknologi harapannya pembelajar semakin tertarik untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan karena mudahnya akses untuk mendapatkan teknologi tersebut. Salah satu bentuk teknologi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat zaman sekarang adalah *smartphone*.⁶

Indonesia mendapatkan peringkat yang tinggi dalam hal kepemilikan *smartphone* khususnya *smartphone* berbasis android. Hasil dari survei dan riset yang dilakukan oleh Pew Research Center, Indonesia menempati peringkat 6 pada kategori negara berkembang. Sebagian besar user *smartphone* di Indonesia adalah kaum milenial dengan rentan usia 18-34 tahun.⁷ Tingginya angka penggunaan *smartphone* juga harus diimbangi dengan kebermanfaatan *smartphone*. *Smartphone* atau telepon pintar ini bagaikan tombak yang memiliki dua mata pisau, bisa menjadi alat untuk mengeksplor hal positif dan juga bisa melukai diri dengan mengakses hal yang negatif. Namun, belakangan ini *smartphone* hanya digunakan untuk sosial media saja dan hanya sebagian kecil yang memanfaatkan untuk keperluan belajar.⁸ Oleh karena itu pengembangan pada *smartphone* dalam bidang pendidikan dapat menutup peluang negatif dalam penggunaan *smartphone*.

⁵ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa* dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2 Nomor 2, 2018, hlm. 106.

⁶ Fahdian Rahmandani, Analisis Dampak Penggunaan Gadget (*Smartphone*) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang, *Jurnal Civic Hukum* Vol. 3 No. 1, 2018, hlm. 19.

⁷ Alfian Afifi Kurniawan, "*An Nahwu Sahl*": *Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Mukatsaf II Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab* dalam *Jurnal Prossiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 2019. hlm. 31.

⁸ Mega Musyaroh, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi* dalam *Jurnal IJCET UNNES* Vol. 6, Nomor 2, Desember 2017, hlm. 80.

Kementrian Agama sebagai lembaga yang menaungi pendidikan dalam bidang keagamaan mulai menempatkan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang setara dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini bisa diketahui melalui mata pelajaran wajib yang mencantumkan bahasa Arab di berbagai tingkatan jenjang pendidikan keagamaan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyyah sampai dengan Perguruan Tinggi Agama (PTA). Selain sebagai sebuah mata pelajaran, Bahasa Arab juga menjadi salah satu progam studi di beberapa perguruan tinggi agama baik negeri maupun swasta, seperti prodi Pendidikan Bahasa Arab dan Bahasa dan Sastra Arab.

Prodi yang mengkaji tentang bahasa Arab tentunya tidak hanya melihat bahasa Arab sebagai sebuah pengetahuan saja, akan tetapi jauh daripada itu bahasa dipelajari sebagai sebuah keterampilan atau kemahiran. Seorang pembelajar bahasa Arab harus menguasai empat kemahiran (maharah) yang harus dimiliki oleh seorang pembelajar bahasa terlebih untuk pembelajar yang fokus pada bahasa Arab. Keempat maharah tersebut adalah maharah *kalām*, maharah *qirā'ah*, maharah *kitābah*, dan maharah *istimā'*.⁹ Dari keempat kemahiran tersebut kemahiran *qirā'ah* menjadi salah satu kemahiran yang penting untuk menjadi jalan terbukanya kemahiran yang lain. Dalam pembelajaran *qirā'ah* terdapat salah satu cabang ilmu yang penting untuk dikuasai, yaitu ilmu *naḥwu*. Ilmu *naḥwu* adalah dalil-dalil yang memberi tahu kepada kita bagaimana seharusnya keadaan akhir kata-kata itu setelah tersusun

⁹ Ibtisam Mahfudz, *Al-Maharah Al-Lughawiyah*, (Riyadh : Dar At-Tadmuriyyah, 2017), hlm. 15.

dalam kalimat, atau ilmu yang membahas kata-kata Arab dari segi i'rab dan bina'.¹⁰ Oleh karena itu kemampuan berbahasa Arab seseorang sangat terpengaruh dari seberapa besar penguasaannya terhadap *nahwu*.

MaBar Nahwu adalah nama aplikasi pembelajaran nahwu yang akan penulis kembangkan untuk mengembangkan pembelajaran nahwu berbasis teknologi. Istilah MaBar Nahwu penulis adopsi dari istilah yang sering digunakan kaum milenial untuk mengajak dalam bermain game. Oleh karena itu penulis mengambil kepanjangan lain dari istilah "MaBar" sebagai "Mari Belajar". Harapannya nama aplikasi ini akan menarik perhatian dari penggunanya nanti. Aplikasi ini merupakan software pembelajaran yang memiliki beberapa konten seperti materi nahwu, latihan dan evaluasi. Aplikasi ini bisa diakses melalui sistem operasi android, iOS ataupun windows.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan penulis pada mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga. Hasil pengamatan yang dilakukan penulis ditemukan ada banyak mahasiswa yang kesulitan dalam memberikan *tarkīb* pada abstrak berbahasa Arab ketika penyusunan tugas akhir. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan kedudukan pada setiap *kalimat* yang sudah diterjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Arab.¹¹ Abstrak berbahasa Arab ini yang kemudian akan menjadi salah satu bentuk ujian tugas akhir. Mahasiswa akan membacakan abstrak tersebut tanpa adanya

¹⁰ Ana Wahyuning Sari, *Analisis Kesulitan Pembelajaran Nahwu Pada Siswa Kelas VIII MTs Al Irsyad Gajah Demak Tahun Ajaran 2015/2016* dalam *Jurnal Lisanul Arab* Vol. 6 Nomor 1, 2017, hlm. 19.

¹¹ Hasil Wawancara dengan Muarifatul Maulidiana salah satu mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga pada hari Rabu, 24 Juni 2020 pada pukul 12.00

harakat didalamnya. Idealnya mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi sudah memiliki modal untuk menentukan kedudukan setiap *kalimat* berbahasa Arab karena sudah menempuh 6 SKS mata kuliah *An-Nahwu*. Selain itu mahasiswa merasa bahwa jarangya membuka materi nahwu menyebabkan ingatan terhadap kaidah-kaidah menjadi berkurang, sehingga membutuhkan alternatif pembelajaran yang mudah dijangkau seperti penggunaan aplikasi pembelajaran.¹²

Oleh karena itu penulis mencoba untuk meneliti lebih jauh faktor penyebab hal tersebut dan juga membuat alternatif media pembelajaran nahwu yang mudah digunakan oleh mahasiswa sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Dalam hal ini penulis tertarik untuk membuat perangkat berbasis bisa diakses melalui sistem operasi android, iOS ataupun windows, karena memiliki fitur yang lebih canggih dibanding dengan media-media zaman dahulu, seperti kertas, buku, kitab dan lain sebagainya. Penulis akan melakukan penelitian pada mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga tahun angkatan 2020. Penulis memilih mahasiswa tahun angkatan 2020 dikarenakan kebijakan prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga mewajibkan angkatan tersebut untuk menuliskan skripsi dengan bahasa Arab. Harapanya dengan aplikasi tersebut, akan membantu mahasiswa dalam menguasai kaidah bahasa Arab yang akan digunakan dalam penulisan skripsi. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu*

¹² Hasil Wawancara dengan Muarifatul Maulidiana salah satu mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga pada hari Selasa. 17 Januari 2023 pada pukul 1.00

Berbasis Aplikasi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020'

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka masalah peneltian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi pada mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun angkatan 2020?
3. Apa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi pada prestasi belajar nahwu mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun angkatan 2020.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi.

Adapun kegunaan dari penelitian ini baik secara teoritik akademik maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

- a. Media pembelajaran ini dapat menjadi sumbangsih dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang bahasa Arab, terlebih pada materi nahwu.
- b. Sebagai batu sandungan penulis untuk dapat mengembangkan aplikasi Nahwu yang bertemakan bahasa Arab.
- c. Sebagai media pembuktian apakah aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.
- d. Dapat memudahkan dalam membantu proses belajar bahasa Arab dimanapun dan kapanpun aplikasi ini digunakan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pendidik dan praktisi ini dapat digunakan sebagai rujukan inovasi perkembangan media pembelajaran bahasa Arab.
- b. Sebagai masukan bagi penyusun dan pengembang pembelajaran yang relevan dan fleksibel dengan tuntutan zaman dan dapat berorientasi kedepan.

D. Kajian Pustaka

Untuk mendukung penulisan karya ini, maka penulis melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian yang berhubungan dengan media pembelajaran nahwu. Diantara banyaknya karya ilmiah yang telah membahas

tentang pengembangan media pembelajaran, penulis menemukan beberapa karya yang terkait dengan tema yang diangkat, diantaranya:

Pertama, tesis yang ditulis oleh Noer Azizah, S. Pd. I, Mahasiswi Progam Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2018, dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android”. Jenis penelitian ini adalah penelitian berbasis pengembangan (R&D). Tesis ini mengembangkan media pembelajar sharaf berbasis android. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah tidak adanya variabel lain yang dihubungkan dengan media ini. Penelitian ini hanya membahas tentang pengembangan medianya saja. Sedangkan dalam penelitian penulis dihubungkan dengan prestasi belajar siswa.

13

Kedua, tesis yang ditulis oleh Abrar Sulhadi, S. Pd, Mahasiswa Progam Magister Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2019, dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplikasi Ar-Ruz Untuk Penguasaan Kamus Nahwu Di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Jenis penelitian ini adalah penelitian berbasis pengembangan (R&D). Tesis ini mengembangkan media pembelajaran nahwu berbasis android yang dikhususkan pada peningkatan hasil belajar nahwu. Penulis lebih berfokus pada pembuatan

¹³ Noer Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*, Tesis, (Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2018)

jumlah dalam nahwu, sedangkan penelitian ini membahas tentang kamus nahwu secara umum.¹⁴

Ketiga, artikel ilmiah yang ditulis oleh Alfian Afifi Kurniawan, Syatibi Nawawi dan Yusuf Hanafi di Jurnal Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V 5 Oktober 2019 dengan judul: “An-Nahwu Sahl”: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Muktastaf II Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab”. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran nahwu pada mata kuliah Tarkib Muktastaf II. Perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah tidak adanya variabel penelitian yang menghubungkan dengan prestasi belajar nahwu. Dalam aplikasinya masih belum ada aspek evaluasi secara menyeluruh, hanya terapat latihan-latihan setelah materi saja.¹⁵

E. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media secara bahasa berarti alat, perantara dan penghubung. Sedangkan secara istilah media adalah Menurut AECT (Association for Education and Communication), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran

¹⁴ Abrar Sulhadi, *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplikasi Ar-Ruz Untuk Penguasaan Kamus Nahwu Di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* Tesis, (Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2019)

¹⁵ Alfian Afifi Kurniawan, dkk. *An-Nahwu Sahl”: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Muktastaf II Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab* dalam *Jurnal Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* Vol. 5 Oktober 2019.

informasi.¹⁶ Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berasal dari kata وسائل *wasail* yang merupakan bentuk plural dari وسيلة *wasila* yang memiliki arti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁷

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang mendapat imbuhan pe-an yang menunjukkan proses. Secara bahasa pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistim pendidikan nasional adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Adapun penjabaran tokoh-tokoh tentang pengertian media pembelajaran antara lain:

- a. Menurut H. Malik mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- b. Menurut Abdul Wahab Rasyidi kata “media pembelajaran” mempunyai banyak definisi. Diantaranya ialah definisi secara luas dan sempit.

¹⁶ Aminudin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* dalam *Jurnal Al-Munzir* Vol. 7 Nomor 2, 2014, hlm. 18.

¹⁷ Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*. (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2008), hlm. 168.

Media pembelajaran dapat didefinisikan secara luas sebagai setiap individu, benda, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam arti sempit, “media pembelajaran” mengacu pada alat non personal (bukan manusia) yang digunakan guru yang ikut serta dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu definisi ini secara umum berpendapat bahwa media adalah alat elektronik atau grafik untuk menangkap dan mengatur ulang informasi verbal atau visual.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses untuk berkomunikasi. Ada tiga bagian penting yang berperan dalam proses komunikasi adalah kurikulum sebagai pesan yang ingin disampaikan, guru bertindak sebagai komunikator dan siswa bertindak sebagai media. Oleh karena itu suatu alat yang disebut dengan media pembelajaran diperlukan agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar atau efektif dan efisien.¹⁸

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:¹⁹

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

¹⁸ Siti Mahmuda, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* dalam *Jurnal An-Nabighah* Vol. 20 Nomor 1, 2018, hlm. 130.

¹⁹ Asyar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Grafindo Persada, 2002), hlm. 41.

- b. Media pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, yang dapat berakibat pada peningkatan motivasi belajar, peningkatan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta kesempatan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Indra, ruang, dan waktu semuanya dapat dibatasi oleh media pembelajaran.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang kejadian di lingkungannya dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya seperti halnya karya wisata, kunjungan ke kebun binatang dan museum.

Secara umum media pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis , yaitu; (1) media perangkat/peralatan (*al-ajhizah*), (2) media materi pembelajaran (*al-mawād at-ta'limiyyah at-ta'allumiyyah*), dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran (*al-nasyathāth at-ta'allumiyyah*)²⁰

Media jenis perangkat/peralatan (*al-ajhizah*) dibagi menjadi dua kategori, yakni:

- a. Alat teknis yang meliputi; a) Alat bantu audiolingual (*al-ajhizah as-sam'iyyah*) seperti tape recorder, radio, CD dan lab bahasa, b) Alat bantu visual (*al-ajhizah al-baṣariyyah*) seperti perangkat yang digunakan menampilkan alat peraga, gambar, proyekto, dan c) Alat bantu audio

²⁰ Abdul Hamid, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab...*, hlm. 174.

visual (*al-ajhizah as-sam'iyyah al-baṣariyyah*) seperti video, LCD dan lain-lain.

- b. Alat elektronik, seperti halnya komputer.

Ada tiga jenis media yang digunakan dalam materi pembelajaran (*al-mawād at-ta'limiyyah at-ta'allumiyyah*).

- a. Media berupa materi cetak (*mawād maṭbū'ah*), seperti buku, peta, leaflet, transparan, kartu, dan simbol.
- b. Media berupa materi pandang-dengar yang tidak dapat tidak bergerak (*mawād sam'iyyah baṣariyyah sābitah*), seperti film diam dan sejenisnya,
- c. Media berupa materi pandang yang dapat bergerak (*mawād sam'iyyah baṣariyyah mutaḥarrikah*), seperti VCD dan film-film.

Sedangkan media yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran (*al-nasyathāth at-ta'allumiyyah*) antara lain kunjungan, wisata, drama, pameran, perkemahan bahasa, perlombaan dan jalan sehat.

Di sisi lain media yang berhubungan dengan indera yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu; media visual (*baṣariyyah*), media audio (*sam'iyyah*) dan media audio-visual (*sam'iyyah - baṣariyyah*).

Berikut adalah penjelasan dari macam-macam media pembelajaran tersebut: ²¹

²¹ Aminuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab dalam Jurnal Al-Munzir* Vol. 7 Nomor 2, 2014, hlm 27.

a. Media *Başariyyah* (Media pandang-visual)

Media visual (*başariyyah*) dapat berupa alat bantu visual seperti fenomena alam, individu, dan peristiwa dan animasi dari fenomena alam, individu, dan peristiwa.

b. Media *Sam'iyyah* (Dengar/audio)

Media audio (*sam'iyyah*) seperti radio, tape recorder, dan lab bahasa (sederhana) dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa.

c. Media *Sam'iyyah - Başariyyah* (Dengar-pandang/Audio-Visual)

Dikarenakan terjadi proses saling membantu antara indera penglihatan dan pendengaran, maka media audio visual (*sam'iyyah - başariyyah*) merupakan sarana belajar bahasa yang paling lengkap. Televisi, kaset video, komputer, handphone dan laboratorium bahasa modern adalah contoh media audio visual.

Dengan berbagai sumber literatur yang penulis cantumkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Tujuan adanya media pembelajaran ini secara umum

adalah untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dilihat dari berbagai macam media pembelajaran yang berkembang, media *sam'iyah basariyyah* (audio-visual) memiliki fitur lebih lengkap karena mengandalkan berbagai macam indra dalam proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi

Konsep penyelenggaraan pendidikan telah bergeser ke arah upaya pembelajaran modern sejalan dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya penggunaan produk dan teknologi informasi. *Mobile learning* berdampak besar pada modernitas di dunia pendidikan. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile disebut *mobile learning*. Perangkat tersebut dapat berupa apa saja mulai dari asisten digital pribadi (PDA), ponsel, laptop, tablet, komputer dan lain-lainnya. Dengan menggunakan *mobile learning*, pengguna tidak perlu pergi ke lokasi tertentu untuk mengakses konten pembelajaran. Pengguna sekarang dapat mengakses konten pendidikan dari mana saja dan kapan saja.

Pada saat pengguna dalam posisi menggunakan smartphone atau handphone, *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang bisa dilakukan antar lokasi dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa. *Mobile learning* diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas belajar siswa karena potensi aplikasinya yang sangat banyak. Sistem e-learning merupakan kumpulan

dari berbagai strategi dan pola yang semakin banyak digunakan dalam pendidikan untuk memanfaatkan TIK. Suatu jenis pendidikan yang dikenal sebagai e-learning memanfaatkan media digital, pembelajaran seluler, dan perangkat elektronik yang dirancang khusus untuk komunikasi dan teknologi.²²

Android merupakan salah satu jenis sistem operasi mobile learning. Sejak pertama kali memperkenalkan Open Handset Alliance pada akhir tahun 2007, sistem operasi Android telah berkembang pesat. Android adalah sistem operasi gratis yang dipromosikan Google secara agresif. Android digunakan oleh banyak peralatan nirkabel di berbagai negara. Sistem operasi Android juga digunakan oleh berbagai perangkat lain seperti tablet, netbook, dan set-top box..²³

Menurut Istiyanto, berikut adalah alasan popularitas sistem operasi Android::²⁴

a. Faktor kecepatan

Efisiensi sistem operasi Android dapat memberikan data secara tepat sesuai dengan keinginan pengguna. Aplikasi mobile dirancang lebih sederhana daripada aplikasi PC yang dirancang untuk memenuhi persyaratan khusus.. Sehingga pengguna dapat memperoleh data yang mereka butuhkan dengan cepat dan mudah.

²² Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, (Bandung : PT. Rosdakarya, 2014), hlm.

²³ Steele & To, *The Android developer's cookbook: building applications with the Android SDK*. Pearson Education. 2010. hlm. 1

²⁴ Jazi Eko Isyanto, *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 16.

b. Aspek produktivitas

Berbagai aplikasi yang tersedia bagi pengguna membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi sehari-hari. Aplikasi mobile saat ini melayani berbagai kebutuhan bersama, mulai dari game hingga video instruksi memasak. Memanfaatkan aplikasi yang tersedia saat ini memungkinkan penyelesaian berbagai masalah umum.

c. Kreatifitas desain

Desain yang ditawarkan ramah dalam penggunaannya (*user freindly*). Pengembang juga dapat berkontribusi pada penyesuaian khusus sesuai keinginan pengguna. Pengguna dapat melakukan aktivitas seluler dengan kemampuan beradaptasi yang lebih besar sebagai hasil dari penyesuaian berdasarkan usia, pendidikan, dan kalangan.

d. Fleksibilitas dan keandalan

Setiap aplikasi yang disebarkan hanya difungsikan untuk keperluan tertentu. Pengguna sering mengeluh tentang batasan ini. Namun, jika pengguna bisa mencari alternatif yang memenuhi persyaratannya, batasan fitur aplikasi ini dapat dihindari.

Android dianggap sebagai platform masa depan karena karena merupakan platform seluler pertama yang lengkap, terbuka, dan gratis. (1) Lengkap (*complete platform*): Pengembang perangkat lunak bebas menggunakan metode apa pun yang mereka inginkan. Selain itu, Android adalah sistem operasi yang aman dengan banyak alat untuk pengembangan

perangkat lunak.. (2) Terbuka (*Open Source Platform*): Android disediakan untuk pengembang secara bebas sehingga mereka dapat membuat aplikasi secara personal. (3) Gratis (*free platform*): Aplikasi dapat dibuat secara bebas oleh pengembang tanpa harus membayar biaya lisensi atau royalti, biaya pengembalian, biaya pengujian, atau kontrak. Aplikasi tersebut juga dapat didistribusikan dan dijual secara bebas dalam bentuk apa pun.²⁵

Sistem operasi Android telah mengalami pembaharuan dari waktu ke waktu. Berikut ini adalah tabel pembaharuan (*update*) sistem operasi android sejak pertama kali diluncurkan hingga sekarang.

Versi Android	Tanggal Peluncuran	Nama Kode
Beta	5 November 2007	-
1.0	23 September 2008	Alpha
1.1	9 Februari 2009	Beta
1.5	30 April 2009	Cupcake
1.6	15 September 2009	Donut
2.0/2.1	26 Oktober 2009	Eclair
2.2	20 Mei 2010	Froyo
2.3	6 Desember 2010	Gingerbread
3.0	22 Februari 2011	Honeycomb
4.1	19 Oktober 2011	Ice Cream Sandwich
4.4	31 Oktober 2013	Kit Kat
5.0	15 Oktober 2014	Lollipop
6.0	Oktober 2015	Marshmallow
7.0	23 Agustus 2016	Nougat
8.0	21 Agustus 2016	Oreo
9.0	6 Agustus 2018	Pie
10.0	3 September 2019	Q
11.0	8 September 2020	-
12.0	18 Mei 2021	Snow Cone

Tabel 1.1
Sejarah Perkembangan Android

²⁵ Nazrudin Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. (Bandung: Informatika, 2012), hlm. 3.

Dari berbagai sumber yang membahas aplikasi pembelajaran berbasis android, penulis membuat sintesis kreatif tentang aplikasi pembelajaran berbasis android. Aplikasi pembelajaran berbasis android adalah sistem platform dengan operasi terbuka yang secara agresif dipopulerkan oleh Google yang digunakan sebagai sarana dalam *mobile learning* (pembelajaran berbasis teknologi) menggunakan perangkat smartphone untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Nahwu itu sendiri merupakan ilmu yang membahas kaidah-kaidah tentang keadaan akhir kata dalam bahasa Arab yang terdiri dari tarkib, I'rab dan bina'. Tujuan pembelajaran nahwu secara umum adalah menjaga lisan dari kesalahan dalam ungkapan. Abdurrahman mengutip dari Sunarto dengan mengatakan bahwa Nahwu sarana untuk memelihara kalam, membenarkan pengucapan dan tulisan.²⁶

Dalam pembelajaran bahasa, ada banyak sekali pendekatan yang bisa digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa tersebut. Kaitanya dengan pembelajaran Nahwu, maka pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan struktural. Pendekatan Struktural merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang dilandasi oleh asumsi yang menganggap bahasa sebagai kaidah. Atas dasar anggapan tersebut timbul pemikiran bahwa pembelajaran bahasa harus mengutamakan penguasaan kaidah-kaidah bahasa atau tata bahasa. Oleh sebab itu,

²⁶ Rizki Abdurrahman, "Konsep Pembelajaran Qowâid Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran," *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* Vol. 6, No. 2 (2020).hlm. 46.

pembelajaran bahasa perlu dititik beratkan pada pengetahuan tentang struktur bahasa yang tercakup dalam fonologi, morfologi, dan sintaksis. Dalam hal ini pengetahuan tentang pola-pola kalimat, pola kata, dan suku kata menjadi sangat penting. Dengan struktural, pembelajar akan menjadi cermat dalam menyusun kalimat, karena mereka memahami kaidah-kaidahnya.²⁷

Pendekatan struktural menuntut para pelajarnya untuk memahami rumus-rumus dan istilah-istilah bahasa, dan pelajar diharuskan untuk menghafalkan model-model kalimat atau fungsi kata. Dalam bahasa Arab bisa kita lihat pembelajaran dengan pendekatan structural dituntut untuk mengetahui fi'il, faa'il, maf'ul dan masih banyak istilah-istilah ilmu bahasa yang lain.²⁸

Dalam pembelajaran Nahwu juga dikenal dengan adanya metode deduktif. Metode ini dilakukan dengan penyajian kaidah terlebih dahulu, kemudian diikuti contoh-contoh dan dijelaskan kaidah yang dipelajari. Secara implikasi metode deduktif ini dinilai tepat sasaran jika digunakan oleh peserta didik dewasa atau yang sudah lancar membaca dan berbahasa Arab sebagai penguatan teori. Karena dalam aplikasinya metode ini dinilai untuk mengafirmasi dan memperkuat penguasaan kaidah, sebagai legitimasi

²⁷ Munir, Pendekatan Struktural dalam Pelajaran Bahasa Arab, Jurnal Shout al-Arabiyyah Vol. 6 No. 1 (2018), hlm 14.

²⁸ *Ibid.*

dan kerangka teori yang dibutuhkan. Metode ini akan mampu menumbuhkan penguasaan kaidah yang memperkuat materi.²⁹

Aplikasi yang akan di kembangkan peneliti adalah aplikasi dengan nama “MaBar Nahwu”. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran yang dirancang dan dibuat untuk meningkatkan minat dan kemampuan seseorang dalam memahami ilmu Nahwu. Objek dari pembuatan aplikasi ini adalah mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga. Melalui aplikasi ini diharapkan minat mahasiswa dalam mempelajari ilmu Nahwu ini dapat meningkat. Mengingat perkembangan teknologi yang sudah maju, maka belajar tidak hanya terpaku pada kitab-kitab turast yang tidak semua mahasiswa dapat memilikinya secara gratis. Begitu juga efisiensi waktu yang dibutuhkan apabila mahasiswa menghendaki untuk mempelajarinya di perpustakaan kampus. Dengan adanya aplikasi ini, belajar ilmu Nahwu dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dan bisa menyesuaikan keinginan dari mahasiswa.

Aplikasi ini dibuat dengan bantuan software Canva, Corel Draw X7 dan Smart Apps Creator. Canva digunakan untuk membuat asset (bahan) yang akan dimasukkan dalam aplikasi. Aset ini berbentuk file PNG yang disesuaikan dengan ukuran dan dimensi aplikasi yang dirancang. Begitu juga dengan aplikasi Corel Draw X7 digunakan juga dalam pembuatan aset dengan tingkat kesulitan yang lebih rumit, seperti memasukkan font

²⁹ Adi Supardi, dkk, Pembelajaran Nahwu Dengan Metode Deduktif Dan Induktif , Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan Vol. 3 No. 1 (2022), hlm. 30

tententu pada aset yang tidak bisa dimasukkan pada canva *free*. Smart Apps Creator digunakan untuk memberikan perintah-perintah (*coding*) setelah memasukkan dan menyusun aset-aset yang telah dibuat.

Aplikasi ini dibuat dengan format .apk (Android), HTML 5 dan .exe (Executable). Format .apk hanya bisa diinstall pada perangkat besistem operasi android, sedangkan HTML 5 bisa dibuka pada semua perangkat yang mendukung format tersebut seperti iPhone, Android, ataupun Windows. Sedangkan format .exe hanya bisa dibuka pada komputer baik dengan sistem operasi Android, Linux dan lain sebagainya.

Rancang bangun aplikasi ini terdiri dari 7 Section, yang akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

a. Main Menu

Pada section ini berisi menu navigasi yang bisa diarahkan kepada section-section yang lain. Tombol home yang ada pada setiap halaman juga akan dikembalikan kepada main menu ini. Fungsi dari main menu ini adalah mempermudah pengguna untuk berpindah section dalam waktu singkat.

b. Tujuan Pembelajaran

Dalam section ini berisi tentang tujuan pembelajaran dari materi yang disajikan.

c. Materi Pembelajaran

Dalam section ini berisi tentang materi pembelajaran yang diambil dari kitab-kitab yang masyhur digunakan dalam mempelajari ilmu Nahwu.

d. Video Pembelajaran

Dalam section ini berisi video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Wondershare Filmora. Dalam hal video ini berisi webcam pemateri dan presentasi materi menggunakan Microsoft Power point.

e. Evaluasi Pembelajaran

Dalam section ini berisi latihan-latihan soal yang berjumlah 10 dengan bentuk pilihan ganda. Setiap soal memiliki 10 point dengan maksimal poin adalah 100. Latihan ini berfungsi untuk membantu pengguna untuk mengukur seberapa jauh pemahaman pengguna terhadap materi yang disajikan.

f. Referensi

Dalam section ini berisi referensi apa saja yang digunakan penulis dalam menyusun materi yang disajikan

g. Developer

Dalam section ini berisi biografi singkat dari pengembang aplikasi ini.

3. Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa belanda "*perstatie*", kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti "hasil usaha" dalam

Kamus Umum Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa kata prestasi berarti hasil yang telah dicapai.³⁰

Sutratinah Tirtonegoro mendefinisikan prestasi belajar sebagai “penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk lambang, angka, huruf, atau kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai setiap anak dalam kurun waktu tertentu”.³¹ Di sisi lain Oemar Hamalik berpendapat bahwa prestasi belajar adalah perilaku seseorang yang berubah ketika mencapai fase tertentu, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau tidak mengerti menjadi paham.³² Prestasi Belajar, menurut Syaiful Bahri Djamarah, adalah hasil penilaian pendidikan terhadap kemajuan seorang siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.³³

Individu yang sedang belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada di dalam diri orang tersebut. Ada tiga jenis faktor internal dan eksternal:³⁴

- a. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern meliputi tiga faktor, yaitu:
 - 1) Faktor yang bersifat fisik, seperti: aspek kecacatan dan kesehatan.
 - 2) Faktor psikologis, seperti: kematangan, kebugaran, perhatian, minat, bakat, dan motivasi.

³⁰ W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 768.

³¹ Sutratinah Tirtonegoro, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. (Surabaya : Usaha Nasional, 2001), hlm. 43.

³² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 30.

³³ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 24.

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 54.

- 3) Faktor yang berhubungan dengan kelelahan seperti:
 - a) Kelelahan fisik, termasuk kelemahan tubuh dan kecenderungan untuk berbaring.
 - b) Kelesuan dan kebosanan adalah tanda-tanda kelelahan rohani, yang berarti tidak ada lagi keinginan untuk menghasilkan sesuatu
- b. Faktor eksternal adalah hal-hal yang terjadi di luar diri seseorang. Tiga faktor eksternal berikut dihilangkan:
 - 1) Faktor pribadi seperti: cara orang tua mendidik anaknya, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan keuangan keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya.
 - 2) Faktor pribadi seperti: cara orang tua mendidik anaknya, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan keuangan keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya.
 - 3) Faktor masyarakat seperti : Media, pergaulan, dan berbagai bentuk kehidupan masyarakat bagi siswa.

Penulis membuat sintesis kreatif dari berbagai sumber yang sudah ada, bahwa prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha yang dilakukan dengan proses kegiatan belajar, sehingga dapat diketahui hasil pencapaian dari tidak tahu menjadi tahu setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam pemerolehan prestasi belajar, siswa memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi hasilnya, baik dari faktor internal maupun eksternal.

4. Pembelajaran Andragogi

Secara etimologi, andragogi berasal dari kata Yunani “anere” yang berarti “dewasa” dan “agogus” yang berarti “mendidik atau mengajari.”³⁵ Pada awal masa penggunaan istilah andragogi di Indonesia, dikenal dengan pembelajaran orang dewasa. Kemudian, istilah tersebut berkembang menjadi pendidikan orang dewasa.

Knowles yang juga dikenal sebagai Bapak Andragogi mengartikan andragogi sebagai “seni dan ilmu tentang mengajar orang dewasa atau yang biasa disebut the art and science of teaching adult.”³⁶ Pengertian ini menunjukkan Knowles dengan pemahamannya bahwa mendidik orang dewasa tidak sekedar “mengajar” akan tetapi perpaduan antara penerapan garis-garis keilmuan dan kreatifitas pendidik dalam upayanya membantu orang dewasa belajar. Maka, pendidik dikatakan berhasil apabila pendidik mampu membawa kecakapan keilmuan yang dimiliki dengan sentuhan “seni” sehingga dapat menarik minat pelajar dewasa untuk belajar dan menjadi pembelajar.

Di samping pendapat di atas, ada pendapat lain yang mendefinisikan andragogi dalam jargon lebih kompleks. Seperti, UNESCO mendefinisikan pendidikan dewasa sebagai Keseluruhan proses pendidikan yang diorganisasikan, apapun isi, tingkatan, metodenya, baik formal atau tidak, yang melanjutkan maupun menggantikan pendidikan semula di

³⁵ Sudarwan Danim dan Khairil Haji, *Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 127.

³⁶ M. Saleh Marzuki, *Pendidikan Nonformal: Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan, dan Andragogi*, (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 185.

sekolah, akademi, universitas serta latihan kerja, yang membuat orang yang dianggap dewasa oleh masyarakat mengembangkan kemampuannya, memperkaya pengetahuannya, meningkatkan kualifikasi teknis atau profesionalnya, dan mengakibatkan perubahan pada sikap dan perilakunya dalam perspektif rangkap perkembangan pribadi secara utuh dan partisipasi dalam mengembangkan sosial, ekonomi, dan budaya yang seimbang dan bebas.³⁷

Sementara menurut Suprijanto, andragogi atau pendidikan orang dewasa adalah: Pendidikan bagi orang dewasa yang menggunakan sebagian waktunya dan tanpa dipaksa ingin meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan mengubah sikapnya dalam rangka pengembangan dirinya sebagai individu dan meningkatkan partisipasi dalam pengembangan sosial, ekonomi, dan budaya secara seimbang dan utuh.³⁸

Belajar bagi orang dewasa berhubungan bagaimana mengarahkan diri sendiri untuk bertanya dan mencari jawabannya sendiri. Perbedaan antara anak-anak dan dewasa dapat ditinjau dari tiga hal yaitu: a) sosiologi, individu telah mampu melakukan peran-peran sosial yang biasa dibebankan kepadanya; b) psikologis, individu yang dapat mengarahkan diri sendiri, tidak selalu tergantung dengan orang lain, bertanggungjawab, mandiri, berani mengambil resiko, mampu mengambil keputusan merupakan ciri

³⁷ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa : Dari Teori Hingga Aplikasi*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm. 12.

³⁸ *Ibid*, 14.

orang dewasa; serta c) biologis, individu dikatakan dewasa apabila telah menunjukkan tanda-tanda kelamin sekunder.³⁹

Proses belajar orang dewasa tentu sangat terkait dengan karakteristik usia perkembangannya. Oleh karena itu diperlukan juga pemahaman mengenai bagaimana orang dewasa belajar untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Pannen dan Malati, proses belajar orang dewasa mempunyai beberapa tahapan, yaitu :⁴⁰

- a. Kesadaran, yaitu pengenalan terhadap materi yang dipelajari
- b. Pemahaman, mulai dapat memahami konsep atau prinsip bahan yang dipelajari
- c. Keterampilan, bila di dalam proses pembelajaran diberikan kesempatan untuk praktek, peserta akan dapat mencapai tahap penguasaan keterampilan.
- d. Penerapan pengetahuan dan keterampilan
- e. Sikap, setelah menerapkan pengetahuan dan mempraktekkan peserta akan mempunyai sikap tertentu.

Dari pemaparan diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran andragogi merupakan proses pendidikan yang diorganisasikan baik formal atau tidak bagi orang dewasa yang menggunakan sebagian waktunya dan tanpa dipaksa ingin meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan

³⁹ Ahmad Syahrudin, dkk. *Penerapan Konsep Andragogi Oleh Tutor Kesetaraan Paket C Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Warga Belajar dalam Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* Vol. 4 Nomor 1, Juni 2019, hlm. 28.

⁴⁰ Rosita, *Pemahaman Perilaku Dan Strategi Pembelajaran Bagi Orang Dewasa dalam Artikel Disampaikan 18 Mei 2011*, hlm. 3.

mengubah sikapnya dalam rangka pengembangan dirinya sebagai individu dan meningkatkan partisipasi dalam pengembangan sosial, ekonomi, dan budaya secara seimbang dan utuh.

Dari berbagai pemaparan beberapa landasan teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini, maka penulis memberikan sintesis komprehensif tentang penelitian ini. Penelitian ini akan membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk media sam'iyah-bashariyyah atau audio-visual yang menggunakan aplikasi dengan sistem operasi yang dikembangkan oleh Google, yaitu android dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa terhadap ilmu nahwu dengan pendekatan pembelajaran orang dewasa (andragogi) yang akan ditreatmenkan pada mahasiswa prodi S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

F. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang ditulis secara rinci dan sistematis. Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan. Oleh sebab itu, penulis membagi sistematika penulisan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bagian awal, terdiri dari beberapa halaman yang berisi halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.
2. Bagian kedua, terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : Pendahuluan yang berisi antara lain, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kajian teori serta sistematika pembahasan.

BAB II: Berisi tentang metode penelitian dan analisis data yang digunakan.

BAB III : Pembahasan hasil penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020”

BAB IV : Penutup meliputi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.

3. Bagian akhir, berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran Nahwu berbasis aplikasi yang diterapkan pada mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan aplikasi pembelajaran Nahwu ini menghasilkan aplikasi dengan nama “MaBar Nahwu”. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan struktural dan menggunakan metode deduktif untuk menyampaikan materinya. Aplikasi ini dikembangkan melalui software Smart Apps Creator 3. Aplikasi ini dapat dibuka melalui berbagai jenis perangkat, seperti handphone, laptop, ataupun PC. Pengembangan aplikasi ini dibuat dengan model ADDIE yang diawali dengan melakukan analisis, yaitu menganalisis kebutuhan mahasiswa melalui kuisisioner dimana, 65% mahasiswa mengatakan bahwa ilmu Nahwu merupakan keilmuan yang sulit. Senada dengan hal ini, 61% mahasiswa sangat setuju dan 39% mahasiswa setuju dengan adanya pengembangan aplikasi pembelajaran Nahwu. Tahap selanjutnya adalah desain, peneliti menyusun materi yang akan dicantumkan didalam aplikasi. Materi ini disusun berdasarkan RPS mata kuliah *An-Nahwu An-Nazary* dan *An-Nahwu Al-Wazify* yang sudah ditempuh mahasiswa pada semester sebelumnya.

Materi Tahap berikutnya adalah *development*/pengembangan. Peneliti mengembangkan aplikasi pembelajaran yang diberikan nama MaBar Nahwu dengan mempertimbangkan pendapat mahasiswa mengenai konsep didalam aplikasi mulai dari tujuan pembelajaran hingga halaman tentang aplikasi. Materi dalam aplikasi ini dikembangkan dengan dua bahasa, yaitu bahasa Arab dan bahasa Indonesia. Bentuk latihan dan evaluasi yang dikembangkan sangat beragam, diantaranya adalah pilihan ganda, *drag and drop* dan menjodohkan. Kemudian peneliti melakukan beberapa tahap uji kelayakan, yakni melalui ahli media dan ahli materi. Ahli materi memberikan nilai dengan rata-rata presentase 82% atau dapat diartikan “sangat layak”. Adapun ahli media memberikan nilai dengan rata-rata presentase sebesar 85% dengan predika “sangat layak” juga. Tahap selanjutnya adalah implementasi. Aplikasi pembelajaran MaBar Nahwu diimplementasikan kepada mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga tahun angkatan 2020. Pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran secara mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa di tempat masing-masing. Pada tahap terakhir peneliti melakukan evaluasi untuk merefleksikan keseluruhan tahapan yang sudah peneliti lakukan.

2. Hasil uji efektivitas aplikasi ini adalah sebagai berikut:
 - a. Penulis menguji efektivitas aplikasi pembelajaran MaBar Nahwu terhadap peningkatan kemampuan nahwu mahasiswa dengan memberikan pre-tes dan juga post-tes. Hasil uji t terhadap data kemampuan mahasiswa menunjukkan ada perbedaan yang signifikan

dengan nilai signifikansi pada Sig.(2-tailed) 0.000. Selanjutnya penulis juga melakukan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Hasil uji menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran MaBar Nahwu “cukup efektif” dengan presentase sebesar 63%.

- b. Penulis memberikan angket respon mahasiswa terhadap aplikasi pembelajaran MaBar Nahwu sebagai bentuk penilaian afektif. Hasil penilaian tersebut mendapatkan respon sangat positif dengan nilai presentase keseluruhan aspek yang dinilai sebesar 90% atau dapat dikategorikan “sangat baik”.
3. Aplikasi MaBar Nahwu memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Di antara kelebihan aplikasi ini dapat digunakan diberbagai perangkat dengan beragam sistem operasi serta dapat digunakan dimana saja, Sedangkan kekurangannya aplikasi ini memiliki ukuran yang cukup besar, yakni 130 MB dan keterbatasan materi yang dapat dimasukkan dalam aplikasi

B. Saran

1. Bagi mahasiswa dan pembelajar Nahwu lainnya, aplikasi pembelajaran MaBar Nahwu dapat diakses melalui PC, Laptop ataupun *smartphone*. Akan tetapi untuk *user experience* (kenyamanan penggunaan) lebih baik pengguna disarankan untuk menggunakan *smartphone* dengan system operasi Android atau PC dengan system operasi Windows. Sebab itu,

penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat mengoptimalkan akses aplikasi dengan system operasi iOS dengan lebih baik.

2. Bagi peneliti dalam bidang keilmuan Nahwu, pengembangan aplikasi ini masih terbatas pada bab-bab tertentu serta dengan evaluasi dengan model-model tertentu, penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada dunia teknologi untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran Nahwu agar aplikasi dapat dikembangkan dengan lebih menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Rizki, “Konsep Pembelajaran Qowâid Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran,” dalam *Jurnal Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* Vol. 6, No. 2, 2020.
- Aminudin, “Media Pembelajaran Bahasa Arab” dalam *Jurnal Al-Munzir* Vol. 7 Nomor 2, 2014.
- Anshor, Ahmad Muhtadi, *Pengajaran Bahasa Arab dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta : Teras, 2009).
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998).
- Arsyad, Asyar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Grafindo Persada, 2002).
- Aziz, Abdul, *Syarh Al-Hikam Li-‘Ataiyyah*, (Beirut : Dar Ibn Katsir, 1989).
- Azizah, Noer, *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*, Tesis, (Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2018)
- Dalyono, M., *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Danim, Sudarwan dan Khairil Haji, *Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi*, (Bandung : Alfabeta, 2013).
- Darmawan, Deni, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, (Bandung : PT. Rosdakarya, 2014).
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2011).
- Dick and Carey, *The Systematic Design of Intruction*, (New York : Ha Yorrper Colins Publisher, 1996)
- Hajar, Ibnu, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996).
- Hake, Richard R., *Analyzing Change/Gain Scores*, (Indiana: Indiana University, 1999)
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008).
- Hamid, Abdul, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*. (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2008).

- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa” dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, Nomor 4, 27 Juli 2021
- Isyanto, Jazi Eko, *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).
- Kurniawan, Alfian Afifi, “An Nahwu Sahl”: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Mukatsaf II Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab” dalam *Jurnal Prossiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 2019.
- Inayah, Laela Sani Nur, *Wawancara Semi Terstruktur*, 16 Mei 2023.
- Lestari, Sudarsri, “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi”. *Jurnal Edurelegia* Vol 2 No. 2 2018.
- Mahmuda, Siti, “Media Pembelajaran Bahasa Arab” dalam *Jurnal An-Nabighah* Vol. 20 Nomor 1, 2018.
- Mahfudz, Ibtisam, *Al-Maharah Al-Lughawiyah*, (Riyadh : Dar At-Tadmuriyyah, 2017)
- Marzuki, M. Saleh, *Pendidikan Nonformal: Dimensi dalam Keaksaraan Fungsional, Pelatihan, dan Andragogi*, (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2010).
- Maulidiana, Muarrifatul, *Wawancara Semi Terstruktur*, 18 April 2020.
- Melini, Anton M, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996).
- Munir, “Pendekatan Struktural dalam Pelajaran Bahasa Arab”, dalam *Jurnal Shout al-Arabiyyah* Vol. 6 No. 1 2018.
- Musyaroh, Mega, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi” dalam *Jurnal IJCET UNNES* Vol. 6, Nomor 2, Desember 2017.
- Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995).
- Rahmandani, Fahdian. “Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang” dalam *Jurnal Civic Hukum* Vol. 3 No. 1, 2018.

- Riwayadi, Purwo, "Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Kemajuan Pendidikan Di Inodensia" dalam *Jurnal Academia*.
- Safaat, Nazrudin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. (Bandung: Informatika, 2012).
- Sari, Ana Wahyuning, "Analisis Kesulitan Pembelajaran Nahwu Pada Siswa Kelas VIII MTs Al Irsyad Gajah Demak Tahun Ajaran 2015/2016" dalam *Jurnal Lisanul Arab* Vol. 6 Nomor 1, 2017.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).
- Steele & To, *The Android developer's cookbook: building applications with the Android SDK*. Pearson Education. 2010.
- Sudaryono, *Statistik II Statistik Inferensial Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2021)
- Sukirin, *Pokok Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: FIP-IKIP, 1981).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2012).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: PT Alfabet, 2016)
- Sulhadi, Abrar, *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplikasi Ar-Ruz Untuk Penguasaan Kamus Nahwu Di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tesis*, (Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2019
- Sundayana, Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Supardi, Adi, dkk, "Pembelajaran Nahwu Dengan Metode Deduktif Dan Induktif", dalam *Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan* Vol. 3 No. 1, 2022.
- Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa : Dari Teori Hingga Aplikasi*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007).
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dalam Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002).

- Syahrudin, Ahmad, dkk, “Penerapan Konsep Andragogi Oleh Tutor Kesetaraan Paket C Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Warga Belajar” dalam *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* Vol. 4 Nomor 1, Juni 2019.
- Tahun Angkatan 2020 S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga, Mahasiswa, *Wawancara Tidak Terstruktur, 17 Januari 2023*.
- Tahun Angkatan 2016 S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga, Mahasiswa, *Wawancara Tidak Terstruktur, 17 Januari 2023*.
- Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2 Nomor 2, 2018.
- Tirtonegoro, Sutratinah, *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. (Surabaya : Usaha Nasional, 2001).
- Yusuf, A. Muri, *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. (Jakarta: Kencana, 2014).
- “Instrumen_Pengumpulan_Data_Penelitian-with-cover-page-v2.pdf” dalam <https://osf.io/s3kr6/download>. Diakses Tanggal 13 Februari 2023.

