

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
DENGAN *B-MUFAR* DI KELAS VII MTSN 11 CIREBON JAWA BARAT**



Oleh: Fina Nur Fadhilah

NIM: 21204021001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fina Nur Fadhillah

NIM : 21204021001

Jenjang : Magister(S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa naskah tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan *B-Mufar* di MTsN 11 Cirebon" adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 24 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Fina Nur Fadhillah
NIM. 21204021001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fina Nur Fadhilah

NIM : 21204021001

Jenjang : Magister(S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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, 24 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Fina Nur Fadhilah
NIM. 21204021001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fina Nur Fadhilah

NIM : 21204021001

Jenjang : Magister(S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata dua saya, seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Yogyakarta, 24 Mei 2023

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Fina Nur Fadhilah
NIM. 21204021001



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1448/Un.02/DT/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN B-MUFAR DI KELAS VII MTSN 11 CIREBON JAWA BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FINA NUR FADHILAH, S.Hum.,
Nomor Induk Mahasiswa : 21204021001
Telah diujikan pada : Rabu, 07 Juni 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. Nasiruddin, M. Si, M.Pd
SIGNED

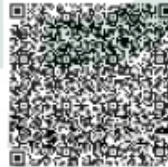
Valid ID: 6483b7b73469f



Penguji I

Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED

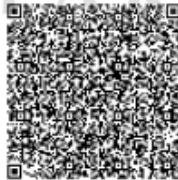
Valid ID: 64827cccc3937



Penguji II

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

Valid ID: 6481339eb4faf



Yogyakarta, 07 Juni 2023

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6483d70a93597

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB DENGAN B-MUFAR DI KELAS VII MTSN 11 CIREBON JAWA BARAT**

Nama : Fina Nur Fadhillah
NIM : 21204021001
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd

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

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



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 07 Juni 2023
Waktu : 10.00-11.00 WIB.
Hasil/ Nilai : 95,67/A
IPK : 3,91
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

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 koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN
B-MUFAR DI KELAS VII MTSN 11 CIREBON JAWA BARAT"

Yang ditulis oleh:

Nama : Fina Nur Fadhilah

NIM : 21204021001

Jenjang : Magister(S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 Mei 2023

Dosen Pembimbing



Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd.
NIP. 19820711 000000 1

MOTTO

قِيلَ مُحَمَّدُ بْنُ الْحَسَنِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ شِعْرًا:
تَعَلَّمْ فَإِنَّ الْعِلْمَ زِينٌ لِأَهْلِهِ، وَفَضْلٌ وَ عُنْوَانٌ لِكُلِّ الْمُحَامِدِ
وَكُنْ مُسْتَفِيدًا كُلَّ يَوْمٍ زِيَادَةً، مِنَ الْعِلْمِ وَاسْبَحْ فِي بُحُورِ الْفَوَائِدِ

Artinya:

Dikatakan oleh Muhammad bin al-Hasan bin Abdullah dalam syairnya:

Belajarlah! Sebab ilmu adalah penghias bagi pemiliknya, dan menjadi keutamaan

serta sebagai penolong bagi setiap hal terpuji. Jadikan hari-harimu untuk

menambah ilmu dan berenanglah di lautan ilmu yang berguna.¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Syeikh Az-Zarnuji, *Terjemah Talim Muta'allim* (Surabaya: Mutiara Ilmu, 2009).hlm.7.

HALAMAN PERSEMBAHAN

TESIS INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK:

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

DAN

KELUARGA TERCINTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah bidai syukur hanya tertuju kepada sang Khaliq Allah SWT yang telah memberikan bentangan-bentangan nikmat dan rahmat di seluruh alam karena kuasa-Nya yang tiada henti dan tiada yang bisa menandingi-Nya. Dialah yang Maha Menguasai segalanya dan Maha Sempurna di atas kesempurnaan-kesempurnaan lainnya. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sang pembawa risalah kebenaran yang penuh dengan bukti-bukti nyata. Betapa berjasanya beliau terhadap umat, sosoknya hadir membawa cahaya yang begitu terang menerangi jiwa seluruh umat manusia sehingga bangkitlah kejayaan Islam yang luar biasa.

Atas rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan *B-Mufar* di Kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis haturkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., MA, 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.
3. Dr. Muhammad Ja’far Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab dan Dosen Pembimbing

Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Lapangan pada kegiatan *Field Study* dan Ahli Media pada penelitian ini yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan selama menempuh perkuliahan sampai terselesaikannya tesis ini.

4. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama menempuh perkuliahan sampai terselesaikannya tesis ini.
5. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukannya dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
6. Segenap dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
7. Segenap staff atau pegawai UIN Sunan Kalijaga khususnya Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan terutama TU Prodi MPBA yang telah membantu mengurus administrasi selama perkuliahan.
8. Bapak Ferry Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. selaku PLP Ahli Muda UIN Sunan Kalijaga sebagai ahli media dalam proses validasi media aplikasi yang penulis kembangkan.
9. Ibu Imro'atul Rofi'ah, Lc., M.Pd. selaku dosen STEI Al-Ishlah Cirebon sebagai ahli materi dalam proses validasi materi pada aplikasi yang penulis kembangkan.

10. Drs. H. Cecep Jalaludin, M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MTsN 11 Cirebon yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di MTsN 11 Cirebon.
11. Bapak Mashuri, S.Ag, selaku guru bahasa Arab MTsN 11 Cirebon sekaligus sebagai ahli materi dan *reviewer* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan bantuan kepada penulis selama penelitian.
12. Ibu Sri Hartati, S.Pd.I. dan Ibu Azizatul Munawaroh, S.Pd. selaku guru bahasa Arab sebagai *reviewer* yang telah menguji coba dan memberikan penilaian terhadap media aplikasi *B-Mufar*.
13. M. Anas Al-Qoyyum sebagai *programmer* yang telah membantu penulis dalam merealisasikan konsep media pembelajaran menjadi aplikasi.
14. Siswa/i kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.
15. Ibunda tercinta Mamnuatin, S.Pd.I. dan ayahanda Jufriadi Rifa'i, S.Sos.I. yang senantiasa melimpahkan kasih sayang dan senantiasa bersabar mendidik dan menjaga penulis dengan setulus hati, kakak tersayang M. Alan Muhajir, S.Pd. dan keluarga kecilnya, adik tersayang Nafilah Zulfa Tamamah, bibi tersayang Mariatul Qibitiah, S.Ag., serta segenap keluarga besar bani Nawawi dan bani Rifa'i yang tak pernah henti memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan umur panjang yang penuh berkah dan semoga selalu dalam lindungan-Nya.

16. Ibu Nyai Hj. Luthfiah Baidlowi dan Bapak KH. Jirjis Ali, selaku Pengasuh PP. Krapyak Yayasan Ali Maksuk Komplek Gedung Putih Yogyakarta dan seluruh Asatidz di PP. Krapyak yang telah mendidik, mendo'akan, dan menginspirasi peneliti untuk tetap semangat dalam menuntut ilmu.
17. Jajaran Kyai dan Ibu Nyai, serta para guru di PP. Manba'ul 'Ulum Cirebon Jawa Barat yang telah mendidik, memotivasi, dan mendoakan penulis hingga berada di jenjang S2 ini.
18. Teman-teman seperjuangan, MPBA UIN Sunan Kalijaga Angkatan 2021 yang selalu kebersamai selama perkuliahan dengan berbagi canda tawa, dukungan, dan semangat dalam menempuh perkuliahan ini.
19. Teman-teman pondok, santri Krapyak komplek Gedung Putih, khususnya sahabat terbaik Hanafiyah Imroni, S.Gz., Dietisien. dan Zulfa Tsalitsatul Muna, S.Pd. serta teman kamar 4 Lt 2 yang telah kebersamai mengisi hari-hari selama kuliah dengan berbagi kehangatan, canda tawa, kebaikan, dukungan, dan motivasinya hingga terselesaikannya tesis ini.
20. Teman-teman ASSALAMU JOGLOSEMAR yang telah memberikan dukungan, semangat, dan do'anya selama menempuh perkuliahan hingga terselesaikannya tesis ini.
21. Orang-orang terdekat dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah berkontribusi memberikan dukungan, semangat, dan do'a hingga terselesaikan tesis ini.

22. Diri sendiri yang telah berhasil melalui perjalanan panjang menempuh perkuliahan dengan semangat pantang menyerah hingga terselesaikannya tesis ini.

Saya haturkan terimakasih sebanyak-banyaknya, *Jazākumullāhu Khairan Kasīran*. Penulis haturkan juga permohonan maaf atas segala kesalahan, kekhilafan dan kekurangan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 7 Juni 2023

Penulis,



Fina Nur Fadhilah
NIM. 21204021001



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERHIJAB	iv
PENGESAHAN.....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
ABSTRAK	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xxiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Landasan Teori	12
F. Sistematika Pembahasan.....	21
BAB II METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
C. Sumber Data.....	24
D. Prosedur Penelitian.....	25
E. Jenis Data.....	28
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
BAB III PENYAJIAN DATA DAN HASIL PEMBAHASAN	43
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab	43
B. Pembahasan.....	87

C. Keterbatasan Penelitian	99
BAB IV PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107



DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 Angket Validasi Materi	31
Tabel 2.2 Angket Validasi Media	32
Tabel 3.2 Angket <i>Peer Reviewer</i>	33
Tabel 4.2 Angket Respon Siswa	34
Tabel 5.2 Aturan Pemberian Skor	35
Tabel 6.2 Persentase Kelayakan	36
Tabel 7.2 Kategori Hasil Respon	38
Tabel 8.4 Hasil Penilaian Ahli Materi	59
Tabel 9.4 Kriteria Persentase Kelayakan	59
Tabel 10.4 Hasil Perhitungan Ahli Materi I	59
Tabel 11.4 Hasil Perhitungan Ahli Materi II	60
Tabel 12.4 Hasil Perhitungan Keseluruhan Ahli Materi	60
Tabel 13.4 Revisi Materi dan Kritik Saran	60
Tabel 14.4 Hasil Validasi Ahli Media	64
Tabel 15.4 Kriteria Persentase Kelayakan	64
Tabel 16.4 Hasil Perhitungan Ahli Media I	65
Tabel 17.4 Hasil Perhitungan Ahli Media II	65
Tabel 18.4 Hasil Perhitungan Keseluruhan Ahli Media	65
Tabel 19.4 Revisi Media dan Kritik Saran	66
Tabel 20.4 Hasil Penilaian Reviewer (Guru Bahasa Arab)	69
Tabel 21.4 Kategori Hasil Penilaian	69
Tabel 22.4 Hasil Penilaian <i>Reviewer</i> I	69
Tabel 23.4 Hasil Penilaian <i>Reviewer</i> II	70
Tabel 24.4 Hasil Penilaian <i>Reviewer</i> III	70
Tabel 25.4 Hasil Penilaian Keseluruhan <i>Reviewer</i>	70
Tabel 26.4 Data Siswa Kelas VII B	74
Tabel 27.4 Hasil Penilaian Siswa	75
Tabel 28.4 Kriteria Hasil Respon	76
Tabel 29.4 Hasil Perhitungan Respon Siswa	76
Tabel 30.4 Hasil Perhitungan validasi Isi Soal	77
Tabel 31.4 Hasil Uji Validitas Instrumen	78
Tabel 32.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen	80
Tabel 33.4 Nilai <i>Pretest Posttest</i>	81
Tabel 34.4 Hasil Uji Normalitas	82
Tabel 35.4 Hasil Uji <i>Paired T-Test</i>	84
Tabel 36.4 Hasil Uji <i>Paired T-Test</i>	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Skema Prosedur Penelitian.....	25
Gambar 2.4 Diagram Konsep Produk Media.....	46
Gambar 3.4 Tampilan awal untuk pembuatan aplikasi.....	49
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Navigator.....	50
Gambar 5.4 Proses Pembuatan Komponen.....	50
Gambar 6.4 Proses Pengaturan Kondisi Aplikasi.....	51
Gambar 7.4 Pemindahan Aset-aset Aplikasi.....	51
Gambar 8.4 Pembuatan Layar Utama.....	52
Gambar 9.4 Pembuatan Layar Bantuan.....	52
Gambar 10.4 Tampilan Pembuatan Layar Menu Belajar.....	53
Gambar 11.4 Tampilan Pembuatan Layar Belajar.....	53
Gambar 12.4 Pembuatan Level <i>Select Game</i>	54
Gambar 13.4 Pembuatan Komponen Utama <i>Memoryt Game</i>	55
Gambar 14.4 Pembuatan Komponen kartu <i>Memory Game</i>	55
Gambar 15.4 Pembuatan Komponen Utama <i>Match Up Game</i>	56
Gambar 16.4 Pembuatan Komponen <i>Board</i>	57
Gambar 17.4 Proses export <i>file</i>	57
Gambar 18.4 Proses export Berhasil.....	57
Gambar 19.4 Tampilan Intro.....	88
Gambar 20.4 Tampilan Menu Utama.....	88
Gambar 21.4 Tampilan Petunjuk Aplikasi.....	89
Gambar 22.4 Tampilan Tema Belajar.....	89
Gambar 23.4 Tampilan Judul Materi Pembelajaran.....	90
Gambar 24.4 Tampilan Materi Kosakata.....	91
Gambar 25.4 Tampilan Utama <i>Game</i>	92
Gambar 26.4 Tampilan Petunjuk Bermain.....	93
Gambar 27.4 Tampilan Pilihan Level <i>Game</i>	94
Gambar 28.4 Tampilan <i>Memory Game</i>	94
Gambar 29.4 Tampilan <i>Match Up Game</i>	95
Gambar 30.4 Tampilan <i>Game</i> Selesai.....	96
Gambar 31.4 Tampilan <i>Package Installer</i>	97
Gambar 32.4 Tampilan Proses <i>Download</i> Aplikasi.....	97
Gambar 33.4 Tampilan Konfirmasi Penginstalaan Aplikasi.....	97
Gambar 34.4 Tampilan Proses Penginstalaan Aplikasi.....	97
Gambar 35.4 Tampilan Pemberitahuan Aplikasi telah Terinstal.....	97
Gambar 36.4 Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi <i>B-Mufar</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	107
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	108
Lampiran 3. Lembar Observasi.....	109
Lampiran 4. Lembar Wawancara.....	113
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	119
Lampiran 6. Kisi-kisi Soal	129
Lampiran 7. Soal <i>Pretest-Posttest</i>	131
Lampiran 8. Lembar Jawaban Uji Coba Soal	133
Lampiran 9. Lembar Jawaban Soal <i>Pretest</i>	136
Lampiran 10. Lembar Jawaban Soal <i>Posttest</i>	138
Lampiran 11. Lembar Validasi Soal	140
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi I	144
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Materi II.....	146
Lampiran 14. Lembar Validasi Ahli Media I.....	148
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Media II	150
Lampiran 16. Lembar Penilaian <i>Reviewer 1</i>	152
Lampiran 17. Lembar Penilaian <i>Reviewer 2</i>	154
Lampiran 18. Lembar Penilaian <i>Reviewer 3</i>	156
Lampiran 19. Lembar Angket Respon Siswa	158
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	160
Lampiran 21. Lembar BTQ.....	163
Lampiran 22. Sertifikat TOAFL	164
Lampiran 23. Sertifikat TOEFL.....	165
Lampiran 24. Sertifikat <i>Field Study</i>	166
Lampiran 25. <i>Curriculum Vitae (CV)</i>	167

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Fina Nur Fadhilah, 2023, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan *B-Mufar* di Kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat. Tesis : Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Media merupakan salah satu penunjang keberhasilan pada proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan ini, media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat, masih didapati bahwa guru bahasa Arab menggunakan media seadanya seperti LKS dan alat tulis dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga guru tersebut masih kurang memanfaatkan penggunaan media yang bervariasi terutama yang berkaitan dengan teknologi. Selain itu, minat dan pemahaman bahasa Arab siswa kelas VII juga masih kurang sehingga. Sebagai upaya untuk memecahkan problematika tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *B-Mufar*.

Rumusan masalah yang perlu dijawab pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana desain pengembangan aplikasi *B-Mufar* sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat?, 2) Bagaimana implementasi dan hasil pengembangan media pembelajaran *mufradāt* dalam bentuk aplikasi *B-Mufar* sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat?, 3) Apa saja kelebihan dan kelemahan media aplikasi *B-Mufar*?. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu kelas VII B MTsN 11 Cirebon yang berjumlah 32 siswa.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Aplikasi *B-Mufar* didesain dengan berbagai fitur menarik yang didalamnya terdapat menu belajar yang berisi materi kosakata bahasa Arab dan menu bermain yang berisi permainan kosakata yaitu *match up game* dan *memory game*. Aplikasi ini memiliki tampilan warna dan gambar-gambar yang menarik serta dilengkapi dengan petunjuk dan *backsound*. 2) Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *B-Mufar* menunjukkan bahwa aplikasi *B-Mufar* dikategorikan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase 93% dan ahli media dengan persentase 90% sehingga media tersebut dapat digunakan atau diuji cobakan di lapangan. Adapun hasil implementasi media pembelajaran dengan aplikasi *B-Mufar* di kelas VII B menunjukkan bahwa aplikasi *B-Mufar* mendapatkan respon positif dari *reviewer* dengan jumlah rata-rata penilaian 4,80 dengan persentase 96% sehingga dikategorikan sangat baik. Sedangkan dari siswa juga mendapatkan respon positif dengan jumlah rata-rata penilaian 4,38 dengan persentase 88% sehingga dikategorikan sangat baik. Selain itu, dari hasil *pretest posttest* yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata dari sebelum penerapan media sebesar 49,84 menjadi 78,44 setelah dilakukan penerapan media. 3) Media aplikasi *B-Mufar* memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan dan fitur yang menarik, dapat digunakan secara mandiri atau sebagai variasi pembelajaran di kelas, dan mudah diakses. Adapun kekurangannya yaitu tidak dapat diakses pada *handphone* berbasis IOS dan ukuran aplikasi yang cukup besar (124 MB).

Kata Kunci: *Aplikasi, B-Mufar, Bahasa Arab, Media Pembelajaran*

تجريد

فيينا نور فضيلة. ٢٠٢٣. تطوير وسائل تعليم اللغة العربية بالاعتماد على *B-Mufar* في الصف السابع مدرسة المتوسطة ١١ تشربون بجاوى الغربية. الأطروحة: قسم دراسة تعليم اللغة العربية، كلية التربية و تدريب المعلمين، جامعة سونان كاليجاغا، يوجياكارتا.

الوسائل هي احدى عماد الإنتاج في عملية التعليم بما في تعليم اللغة العربية. وبهذا، الوسائل مهمة لتحسين نتائج تعلم الطلاب . في الصف السابع مدرسة المتوسطة ١١ تشربون بجاوى الغربية وجد أن معلم اللغة العربية استخدم الوسائل المؤقتة مثل أوراق العمل و القرطاسية في عملية التعليم في الفصل حيث لا يزال المعلم في استخدام الوسائل المختلفة خاصة المتعلقة بالتكنولوجيا. ومع ذلك، لا يزال هناك نقص في اهتمام طلاب الصف السابع وفهمهم عن اللغة العربية. في محاولة لحل هذه المشكلات، طورت المؤلفة وسائل تعليم اللغة العربية قائمة على تطبيق تسمى *B-Mufar*.

فتحديد البحث الذي يحتاج إلى إجابة هو: (١) كيف تصميم تطوير تطبيق *B-Mufar* ووسائل لتعليم اللغة العربية في الصف السابع مدرسة المتوسطة ١١ تشربون بجاوى الغربية، (٢) كيف تنفيذ و نتائج تطوير وسائل تعليم المفردات بشكل تطبيق *B-Mufar* ووسائل لتعليم اللغة العربية في الصف السابع مدرسة المتوسطة ١١ تشربون بجاوى الغربية، (٣) ما فضيلة و نقيصة وسائل تطبيق *B-Mufar*؟. وأما مناهج البحث المستخدمة في هذا البحث هي: مناهج البحث والتطوير بنموذج ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم). كانت العينة المأخوذة في هذه البحث هي ٣٢ طلاب الصف السابع مدرسة المتوسطة ١١ تشربون.

نتائج هذه الدراسة هي: (١) صمم تطبيق *B-Mufar* بميزات متنوعة مثيرة للاهتمام حيث توجد قائمة التعلم تحتوي على مفردات اللغة العربية وقائمة اللعبة تحتوي على ألعاب المفردات ، وهي ألعاب *Match up* وألعاب *Memory*. يحتوي هذا التطبيق على شاشة ملونة وصور جذابة ومجهز بالتلميحات والصوت الخلفي. (٢) بناءً على نتائج تطوير وسائل تعليم اللغة العربية باستخدام تطبيق *B-Mufar*، يظهر أن هذا التطبيق مصنف على أنه ممكن جداً من قبل خبراء المواد بنسبة ٩٣٪ وخبراء الإعلام بنسبة ٩٠٪ لذلك أنه يمكن استخدام الوسائل أو اختبارها في الميدان. أظهرت نتائج تطبيق وسائل التعليم بتطبيق *B-Mufar* في الصف السابع ، أن تطبيق *B-Mufar* تلقى

استجابة إيجابية من المراجعين بمتوسط عدد تقييمات ٤,٨٠ بنسبة ٩٦٪ بحيث تم تصنيفها على أنها جيدة جدًا. وفي الوقت نفسه ، تلقى الطلاب أيضًا استجابة إيجابية بمتوسط تقييم ٤,٣٨ بنسبة ٨٨٪ ، لذلك تم تصنيفها على أنها جيدة جدًا. بالإضافة إلى ذلك، من نتائج الاختبار القبلي والبعدي التي تم إجراؤها ، فقد أظهرت زيادة مهمة، حيث كان متوسط القيمة من قبل تطبيق الوسائل ٤٩,٨٤ إلى ٧٨,٤٤ بعد تطبيق الوسائل (٣) لوسائل تطبيق *B-Mufar* فضيلة هي تتمتع بمظهر وميزات جذابة ، ويمكن استخدامها بشكل مستقل أو كتتبع من التعلم في الفصل، ويمكن الوصول إليها بسهولة. أما نقيصتها هي لا تمكن الوصول إليها على الهواتف التي تعمل بنظام IOS.

الكلمات المفتاحية: التطبيق ، *B-Mufar* ، اللغة العربية ، وسائل التعليم

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Pedoman transliterasi Arab Latin yang sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987 adalah sebagai berikut.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B/b	Be
ت	Ta'	T/t	Te
ث	Ṡa'	Ṡ/s	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J/j	Je
ح	Ḥa'	Ḥ/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh/kh	Ka dan ha
د	Dal	D/d	De
ذ	Zal	Ẓ/z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R/r	Er
ز	Zai	Z/z	Zet
س	Sin	S/s	Es
ش	Syin	Sy/sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ/s	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ/d	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ/z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G/g	Ge
ف	Fa'	F/f	Ef

ق	Qaf	Q/q	Qi
ك	Kaf	K/k	Ka
ل	Lam	L/l	El
م	Mim	M/m	Em
ن	Nun	N/n	En
و	Wawu	W/w	W
هـ	Ha'	H/h	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y/y	Ye

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap termasuk tanda *syaddah* ditulis rangkap, contoh:

أَحْمَدِيَّةٌ ditulis *Aḥmadiyyah*

C. Ta' Marbutah di Akhir Kata

1. Ta' marbūṭah yang mati ditulis /h/, kecuali untuk kata-kata Arab yang telah diserap menjadi bahasa Indonesia, seperti salat dan zakat. Contoh:

جَمَاعَةٌ ditulis *Jamā'ah*

2. Ta' marbūṭah yang hidup ditulis dengan /t/. Contoh:

نِعْمَةٌ بِاللَّهِ ditulis *Ni'matullāhi*

D. Vokal Pendek

Huruf yang berharakat fathah panjang ditulis /a/, huruf yang berharakat kasrah ditulis /i/, dan huruf yang berharakat dammah ditulis /u/.

E. Vokal Panjang

Huruf yang berharakat fathah panjang ditulis /ā/, huruf yang berharakat kasrah ditulis /ī/, dan huruf yang berharakat dammah ditulis /ū/.

F. Vokal-vokal Rangkap

1. Fathah dan ya' mati ditulis /ai/, contoh:

بَيْنَكُمْ ditulis *Bainakum*

2. Fathah dan wawu mati ditulis /au/, contoh:

قَوْلٌ ditulis *Qaulun*

G. Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof (‘)

Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata ditulis dengan cara dipisahkan dengan apostrof (‘), contoh:

أَنْتُمْ ditulis *A‘antum*

H. Kata sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang alif dan lam yang diikuti huruf *qamariyah*, contohnya:

الْقُرْآنُ ditulis *Al-Qur‘ān*

2. Kata sandang alif dan lam yang diikuti huruf *syamsiyyah*, ditulis dengan menggandakan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya serta menghilangkan huruf /l/. Contoh:

الشَّمْسُ ditulis *Asy-syams*

I. Huruf Besar

Huruf besar digunakan untuk menuliskan huruf awal di permulaan kalimat dan nama diri. Apabila nama diri didahului oleh kata sandang, maka huruf awal nama diri ditulis dengan huruf besar, sedangkan huruf awal kata sandang ditulis dengan huruf kecil. Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ ditulis *wa mā Muḥammadun illā rasūl*

J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

1. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat berdasarkan penulisan.

Contoh:

ذَوِي الْفُرُوضِ ditulis *Ẓawī al-furūd*

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut,

contoh:

شَيْخُ الْإِسْلَامِ ditulis *Syaikh al-Islām* atau *Syaikhul-Islām*



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terus mengalami perkembangan yang signifikan dari masa ke masa, bahkan di era modern ini TIK termasuk bidang yang berkembang paling pesat diantara bidang-bidang lainnya dalam kehidupan. Teknologi informasi mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi pada media. Teknologi membantu umat manusia di berbagai kalangan untuk mempermudah pekerjaan dan dan kebutuhan lainnya, serta menyediakan beragam hiburan bagi yang menginginkannya.² Adanya perkembangan ini mendorong berbagai upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi di dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut setiap lembaga pendidikan untuk dapat memanfaatkan penggunaan alat-alat teknologi sesuai dengan tuntutan zaman sehingga dapat dijadikan sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.³

Penggunaan TIK sangat dibutuhkan seorang guru untuk membantunya dalam mengurus administrasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan TIK juga dapat menciptakan berjalannya proses pembelajaran secara

² Irkham Abdaul Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2(1) (2020): 121–125.

³ Cecep Kuntandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020).hlm.3.

efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik.⁴ Selain itu, penggunaan TIK telah menjadi bagian dari revolusi belajar mengajar konvensional yang dapat mengubah pola belajar di kalangan peserta didik.⁵ Oleh sebab itu, Teknologi informasi yang terus mengalami kemajuan tersebut sangatlah disayangkan jika tidak dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat khususnya para akitifis pendidikan. Dengan ini, seorang guru atau pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai TIK agar dapat menerapkan dan memanfaatkannya semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran dan agar guru dan peserta didik dapat melek teknologi serta tidak tertinggal oleh arus perkembangan zaman.

Pembelajaran pada hakikatnya tersusun dari unsur-unsur yang saling berpadu. Adapun unsur tersebut yaitu adanya guru dan siswa, material berupa buku, bahan ajar, materi, serta adanya fasilitas yang memadai meliputi ruang belajar (kelas), media serta adanya proses pembelajaran yang saling memberikan pengaruh positif antara yang satu dengan yang lainnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Unsur-unsur tersebut juga dapat berlaku pada pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, kualitas pembelajaran akan tampak dengan adanya dukungan elemen-elemen yang meliputi tenaga kependidikan (guru), peserta didik (siswa), tujuan

⁴ Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar."hlm.122.

⁵ Intan Farahana Kamsin et al., "Learning Styles Integration in ICT Literacy Module (MLICT-OA) Development for Orang Asli Students," *International Journal of Information and Education Technology* 12(11) (2022): 1254.

⁶ Ramadhani Rahmi et al., *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dan Pengembangan* (Yayasan Kita Menulis, 2020).hlm.21.

pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi belajar yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.⁷

Media merupakan salah satu penunjang keberhasilan dan penunjang efektifitas berlangsungnya suatu pembelajaran.⁸ Alat teknologi yang sering digunakan sebagai media pembelajaran yaitu berupa komputer atau android, di sinilah media berarti sebagai alat yang digunakan untuk tujuan menyampaikan suatu pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini telah diteliti oleh beberapa ahli dengan hasil laporan keberhasilan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa.⁹ Dengan ini, media teknologi khususnya berbasis android dapat dimanfaatkan sebagai basis pengembangan media pembelajaran.

Berbagai macam media berbasis teknologi sudah banyak tersedia di mana-mana. Namun, masih banyak pendidik terutama guru bahasa Arab masih fokus dengan metode dan media pembelajaran tradisional¹⁰ dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik.¹¹ Hal ini bisa jadi disebabkan karena kurangnya pengetahuan pendidik mengenai teknologi atau karena lembaga pendidikan yang masih kekuarangan sarana yang memadai, dengan kata lain

⁷ Sutrisno, Tri, *Keterampilan Dasar Mengajar (The Art of Basic Teaching)* (Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2019).hlm.45.

⁸ Muhammad Ahsan, Marhani, and Nasruddin, *Penerapan Media Pembelajaran Dalam Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Arab* (Jawa Timur: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019).hlm.8.

⁹ Wakhidati Nurrohmah Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3(2) (2019): 163–179.

¹⁰ Gesta Lestari, Ana Mahbubah, and M. Fadhil Masykuri, "Pembelajaran Bahasa Arab Digital Dengan Menggunakan Media Padlet Di Madrasah Aliyah Bilingual Batu," *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)* 4(1) (2019): 238–244.

¹¹ Nurhidayati et al., "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dalam Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab," *Jurnal Karinov* 2 (3) (2019): 181–184.

sekolah belum menyediakan sarana fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran teknologi. Sehingga sulit bagi mereka menggunakan sarana pendukung untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi terutama sekolah yang berada jauh dari kota.

Di samping itu, minat dan motivasi siswa di sekolah-sekolah umum dalam mempelajari bahasa Arab masih pada kategori kurang atau rendah,¹² bahkan dapat dikatakan peminat belajar bahasa Arab masih kalah jauh dari bahasa Asing lainnya seperti bahasa Inggris.¹³ Dengan kata lain mata pelajaran bahasa Arab dianggap sulit, tidak terlalu penting untuk dipelajari dan membosankan sehingga mereka kurang minat dan dukungan motivasi belajar bahasa Arab. Hal ini kemungkinan dapat disebabkan oleh kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Arab.¹⁴ Maka dari itu, pengembangan media yang menyenangkan bisa menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa.

Pada MTsN 11 Cirebon, terdapat berbagai mata pelajaran yang dipelajari siswa yang meliputi pengetahuan umum dan pengetahuan agama Islam. Sekolah ini mengikuti kurikulum yang ditentukan oleh Kementrian Agama, sehingga salah satu pelajaran yang mereka pelajari di sekolah adalah bahasa Arab. Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat *mufradāt* yang harus dipahami dan dikuasai, karena

¹² Faturahman Fuadi, "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab:(Studi Di MTs. N. 1 Bandar Lampung)," *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4(2) (2019): 161–169.

¹³ Muhammad Zainuri, "Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia," *Tarling:Journal of Language Education* 2(2) (2019): 231–248.

¹⁴ Badriyah Widi Andari, "Pengembangan Media Permainan Arabic Ludo Untuk Pembelajaran Maharah Kalam Siswa Kelas IV MI Nahdlatul Ulama'Bululawang," *Semnasbama* 4(2) (2020): 182–194.

penguasaan *mufradāt* merupakan hal terpenting dalam menguasai empat keterampilan bahasa yang meliputi *mahāratu al-istimā'*, *mahāratu al-kalām*, *mahāratu al-qirā'ah*, dan *mahāratu al-kitābah*.¹⁵

Proses pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut khususnya pada kelas VII ditemukan beberapa problematika yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ataupun siswa. Adapun problematika yang dihadapi guru bahasa Arab yaitu minimnya penggunaan media yang bervariasi terutama yang berkaitan dengan teknologi. Sejauh ini, media yang digunakan yaitu dengan media seadanya yakni hanya sebatas buku paket bahasa Arab dari sekolah dan peralatan mengajar yang ada di kelas seperti papan tulis, kapur tulis, dan sebagainya sehingga belum memanfaatkan media teknologi yang tersedia seperti laptop dan proyektor dengan baik. Sedangkan problematika pada siswa yaitu minimnya pengetahuan terkait bahasa Arab dan minimnya minat untuk belajar bahasa Arab karena masih menganggap bahasa Arab sebagai bahasa Asing yang sulit untuk dipelajari, sehingga mereka masih mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab dan memahami teks atau wacana bahasa Arab.¹⁶

Seiring dengan adanya problematika yang telah dipaparkan tersebut, mendorong penulis untuk menawarkan upaya dengan memberikan ide sebagai jalan keluar dari problematika yang dihadapi. Upaya yang ditawarkan tersebut yaitu dengan memberikan sebuah inovasi dan kreatifitas terhadap media pembelajaran. Kemudian, upaya pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis

¹⁵ Nurul Isnaini and Nurul Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route," *Al-Mi'yar* 3, no. 1 (2020): 5–9.

¹⁶ Wawancara guru bahasa Arab kelas VII MTsN 11 Cirebon: Mashuri, 30 Desember 2022.

teknologi juga sangat diperlukan. Hal ini sangatlah penting untuk keluar dari proses pembelajaran yang bersifat kaku dengan media seadanya dan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan tekesan, serta tidak membosankan. Adapun salah satu alternatif media pembelajaran inovatif tersebut yaitu menggunakan media teknologi berbasis aplikasi android yang diberi nama *B-Mufar*.

B-Mufar (singkatan dari Belajar Mufradat Arab) merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang dilengkapi *game* interaktif yang dapat digunakan untuk media pembelajaran bahasa Arab. aplikasi ini mengintegrasikan media teknologi dengan bahan ajar terkait materi *mufradāt* yang disesuaikan dengan kurikulum di sekolah. Aplikasi ini menggunakan media berupa *handphone* atau android yang dapat digunakan secara *offline* (tanpa jaringan internet). Selain itu, aplikasi *B-Mufar* didesain dengan berbagai fitur menarik yang berisikan menu belajar dan bermain. Aplikasi ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan pilihan menu. Pada menu belajar terdapat daftar kosakata bergambar diiringi audio untuk cara bacanya sebagai bahan belajar mandiri dan sebagai bahan sebelum bermain, serta pada menu bermain terdapat tingkatan (level) permainan dan laman inti yaitu bagian permainan yang dilengkapi dengan *backsound* pendukung, pengatur waktu, dan nilai peringkat 1-3. *Game* edukasi android ini didesain dengan elemen-elemen yang menarik dan isi materi belajar disesuaikan dengan buku paket bahasa Arab yang dipakai guru bahasa Arab kelas VII di MTsN 11 Cirebon.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi android bernama *B-Mufar* ini bertujuan untuk meningkatkan

penguasaan *mufradāt* dan meningkatkan motivasi siswa kelas VII di MTsN 11 Cirebon Jawa Barat. Adanya pengembangan media pembelajaran ini juga agar peserta didik mampu mengaplikasikan media teknologi dengan baik, menguasai kosakata bahasa Arab sehingga dapat memahami teks bahasa Arab dari kosakata yang dipelajari, serta dapat mempelajari bahasa Arab atas dorongan minat dan motivasi belajar bahasa Arab.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang masalah di atas, maka dapat disampaikan rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan aplikasi *B-Mufar* sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat?
2. Bagaimana hasil pengembangan dan implementasi media pembelajaran *mufradāt* dalam bentuk aplikasi *B-Mufar* sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan media aplikasi *B-Mufar*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan aplikasi *B-Mufar* sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat

- b. Untuk mengetahui bagaimana hasil pengembangan dan implementasi media pembelajaran *mufradāt* dalam bentuk aplikasi *B-Mufar* sebagai media pembelajaran bahasa Arab di kelas VII MTsN 11 Cirebon Jawa Barat
- c. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media aplikasi *B-Mufar*

2. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi ini memiliki manfaat yang dapat diklasifikasikan secara teoritis dan secara praktis yaitu:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya wawasan keilmuan dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dorongan bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian pengembangan yang serupa.

b. Secara Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan peneliti dalam karya tulis ilmiah ini ditujukan kepada beberapa pihak, yaitu:

- 1) Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan dan memberikan kontribusi dalam hal meningkatkan kreatifitas guru untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran bahasa Arab

(pembelajaran *mufradāt*) berbasis aplikasi yang dapat mendukung berlangsungnya pembelajaran yang terkesan.

- 2) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran bahasa Arab (*mufradāt*) dengan media yang menyenangkan, dan dapat membantu meningkatkan siswa dalam menguasai *mufradāt* secara mandiri serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab siswa. Dengan adanya media berbasis aplikasi juga dapat menjadikan siswa melek terhadap teknologi.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam hal pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang inovatif dan lebih baik lagi.
- 4) Bagi penulis, penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai inovasi dan kreatifitas dalam dunia pendidikan bahasa Arab untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran berbagai penelitian terdahulu yang telah dilakukan, penulis menemukan beberapa penelitian sejenis yang memiliki persamaan dan perbedaan variabel dengan penelitian ini. Diantaranya yaitu:

Pertama, penelitian berupa thesis yang dilakukan oleh Aisyam Mardliyyah (2021), berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *MuQaw7* untuk Penguasaan *Mufradāt* dan *Qawaid* pada Kelas VII MTS

Assalafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021”.¹⁷ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang berbasis aplikasi *MuQaw7* mendapatkan respon positif dari siswa (sebagai target) dengan rata-rata presentase 93% (Sangat Baik), sehingga media yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan media dengan menghasilkan produk berupa aplikasi untuk meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa. Adapun perbedaan dalam penelitiannya yaitu produk beserta seluruh komponennya dan aplikasi tersebut kajiannya bukan hanya fokus pada *mufradāt* saja tapi fokus pada penguasaan *Qawaid* juga, sedangkan penelitian ini hanya fokus pada penguasaan *mufradāt* dan peningkatan motivasi belajar siswa.

Kedua, penelitian berbentuk jurnal yang ditulis oleh Ahmad Zubaidi dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok”.¹⁸ Penelitian tersebut menghasilkan respon positif dengan presentase 86,9% yang berarti media tiktok ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran *Mahārah* secara daring (dalam jaringan). Penelitian tersebut memiliki persamaan dalam menghasilkan pengembangan produk media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu penggunaan media yang berbasis media sosial dan fokus pada aspek keterampilan berbicara (*Mahārah Al-Kalām*) dan objek penelitiannya yaitu pada tingkat

¹⁷ Aisyam Mardliyyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi MuQaw7 Untuk Penguasaan Mufradāt Dan Qawaid Pada Kelas VII MTS Assalafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021).

¹⁸ Ahmad Zubaidi and M Ja'far Shodiq, “Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok,” *Arabi: Journal of Arabic Studies* 6, no. 1 (2021): 119–134.

universitas. Adapun pada penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi permainan yang fokus pada penguasaan *mufradāt* dan objeknya pada tingkat MTs.

Ketiga, penelitian tesis yang diteliti oleh Fadilah Dwi Aryani (2020), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Iquiz.sg Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok”.¹⁹ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media terkait termasuk kategori sangat baik dengan kata lain layak digunakan dalam pembelajaran namun web iquiz.sg ini menghasilkan pengaruh yang lemah dalam peningkatan motivasi siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu mengembangkan produk media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa. Adapun perbedaannya yaitu penelitian tersebut yaitu bentuk produknya dan fokus pada peningkatan motivasi siswa serta objek penelitian yang dituju adalah tingkat SMK. Sedangkan penelitian ini selain untuk peningkatan motivasi juga untuk penguasaan *mufradāt* dan objeknya pada tingkat MTs.

Keempat, penelitian berupa jurnal yang ditulis oleh Wakhidati Nurrohmah Putri (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains berbasis Mobile Android”.²⁰ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media android yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Arab mencapai hasil sangat baik. Persamaan penelitian ini yaitu sam-sama menghasilkan produk pembelajaran bahasa Arab berupa android. Adapun perbedaannya ada pada

¹⁹ Fadilah Dwi Aryani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Iquiz.Sg Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok” (UIN Sunan Kalijaya Yogyakarta, 2020).

²⁰ Nurrohmah Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android.”

bentuk dan konsep media yang dikembangkan dan fokus kajian yang berbeda. Selain itu, objek penelitian tersebut yaitu pada tingkat perguruan tinggi, sedangkan penelitian ini pada tingkat MTs.

Dengan pemaparan beberapa tinjauan pustaka di atas, maka penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi *B-Mufar* ini belum pernah dilakukan oleh pihak lain. Sehingga masih terbuka kesempatan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *B-Mufar* di MTsN 11 Cirebon”.

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Secara leksikal, media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti “antara”. Menurut Atwi Suparman, media merupakan alat yang difungsikan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.²¹ Dikemukakan juga oleh Amaldino, Loether, dan Russel, media merupakan instrumen yang dapat menyampaikan informasi dari sumber belajar yang dibawa oleh pengajar kepada para pembelajar.²² Demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan pengajar untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada para pembelajar.

Media pembelajaran diartikan oleh Yusuf Hadi Miarso dengan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan yang dapat

²¹ Muh. Arif and Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Padang: Balai Insan Cendikia Mandiri, 2020).hlm.3-4.

²² Putri Kumala Dewi and Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: UB Press, 2018).hlm.4.

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar hingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Nasution mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam mengajar, yakni sebagai penunjang metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar. Kemudian, H. Malik menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk penyampaian suatu pesan ataupun informasi (bahan ajar) pada proses kegiatan belajar mengajar yang dapat menarik perhatian dan minat, serta merangsang pikiran dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²³ Berdasarkan definisi yang dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penunjang yang digunakan pengajar kepada pembelajar untuk menyampaikan segala informasi (materi) dari bahan ajar dalam proses pembelajaran agar berjalan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tujuan adanya media pembelajaran menurut Sanaky yaitu untuk mentransfer materi pembelajaran yang disiapkan pengajar untuk para pembelajar dengan mudah dan efisien, menjaga konsentrasi, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.²⁴ Dengan ini, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan berbagai materi pembelajaran yang menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan

²³ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017).hlm.10.

²⁴ Kumala Dewi and Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*.hlm.5.

dan berarti. Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yang tertulis dalam bukunya Wina Sanjaya²⁵, yaitu:

- 1) Fungsi Komunikatif: Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah komunikasi antar individu dalam menyampaikan suatu pesan.
- 2) Fungsi Motivasi: Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk semangat belajar. Dengan ini, adanya pengembangan media pembelajaran bukan hanya mengandung unsur artistic saja, namun dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu materi hingga menimbulkan peningkatan motivasi untuk terus belajar.
- 3) Fungsi Kebermaknaan: Media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni dapat meningkatkan informasi sekaligus meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sesuatu.
- 4) Fungsi Penyamaan Persepsi: Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi terkait suatu informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi Individualis: Media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap individu yang mempunyai perbedaan minat dan gaya belajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa asing termasuk bahasa Arab bagi semua pembelajar di berbagai kalangan, baik itu kalangan anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orang tua.²⁶

Media pembelajaran jika ditinjau dari macam dan jenisnya, terbagi menjadi 5,

²⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm.73-74.

²⁶ Adtman A. Hasan and Umi Baroroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Lisanuna* 9(2) (2019): 145.

yaitu: media yang berbasis manusia, berbentuk cetakan, gambar, audio-visual, dan laptop/komputer.²⁷ Adapun macam-macam media dalam pembelajaran bahasa Arab²⁸ yaitu sebagai berikut:

- 1) Media visual yang meliputi media cetak seperti gambar, majalah, dan media proyeksi (*slide proyektor*, film strip, dsb).
- 2) Media audio, seperti CD, program radio, dan sebagainya.
- 3) Laboratorium bahasa dengan berbagai macamnya. Media ini dapat dimanfaatkan pengajar untuk pembelajaran *istima* ' kepada pembelajar.
- 4) Media audio-visual, dapat mengirim serta memancarkan suara dan gambar seperti film bersuara, video, televisi.
- 5) Media lain, seperti barang, model, pameran, dan museum.

Dengan macam-macam media tersebut, dapat membantu seorang pendidik/guru untuk menyampaikan materi dan meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran merupakan proses yang berisi aktivitas belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik atas bantuan

²⁷ Siti Maisaroh, Amrini Shofiyani, and Siti Sulaikho, "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Allahjah* 5(2) (2020): 3.

²⁸ Ahsan, Marhani, and Nasruddin, *Penerapan Media Pembelajaran Dalam Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Arab*.hlm.15.

pendidik sebagai fasilitator sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik.²⁹ Bahasa Arab merupakan bahasa dari rumpun bahasa Semit yang digunakan oleh penutur Arab. Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan di dalam al-Qur'an sebagai kitab suci umat Islam, sehingga bahasa Arab tidak dapat dipisahkan dari kehidupan umat Islam. Pada zaman sekarang bahasa Arab merupakan bahasa Asing yang mendunia sehingga termasuk bahasa Internasional yang digunakan di berbagai negara.³⁰ Demikian pembelajaran bahasa Arab dapat diartikan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan terkait bahasa Arab dan penguasaan kemahiran bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan yang sama dengan pembelajaran bahasa Asing lainnya yaitu untuk menjadikan pembelajar memiliki kemampuan berbahasa yang terdiri dari kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca.³¹ Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat keterampilan bahasa dan unsur-unsur bahasa. Keterampilan bahasa dalam bahasa Arab terdiri dari keterampilan menyimak (*mahārah al-istimā'*), keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*), keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*), dan keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*). Adapun unsur-

²⁹ Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018). Hlm.7.

³⁰ Moh. Fery Fauzi and Irma Anindiati, *E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UMM Press, 2020).hlm.13.

³¹ Amin. Irsal, *Strategi Penerapan Lingkungan Bahasa Arab (Biah Lughah Arabiyah) Di Ma'had Al-Jami'ah Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKIN): Teori Dan Aplikasi* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021).hlm.7.

unsur bahasa Arab terdiri dari kosakata (*mufradāt*), tata bahasa, fonologi, dan tata tulis.³²

Mufradāt (kosakata) merupakan salah satu unsur bahasa Arab yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa untuk memperoleh empat keterampilan bahasa tersebut.³³ Penguasaan *Mufradāt* merupakan tolak ukur untuk menentukan seberapa banyak pemahaman pembelajar dalam berbahasa. Akan tetapi, kuantitas tersebut tidak sepenuhnya sebagai tolak ukur kecakapan pembelajar dalam menguasai suatu bahasa, melainkan dapat diukur dengan seberapa sering memakai padanan kata yang sesuai dan komunikatif.³⁴ Dalam pembelajaran bahasa Arab, untuk menguasai *Mufradāt* bukan hanya dilakukan dengan cara menghafal, namun pembelajar bahasa Arab harus menguasai *Mufradāt* dengan berbagai indikator yaitu kemampuan siswa dalam penerjemahan, pengucapan, penulisan, dan penggunaan *Mufradāt* secara baik dan benar.³⁵ Dengan ini, dalam mempelajari bahasa Asing (bahasa Arab), menguasai *Mufradāt* sangatlah penting agar dapat memahami dan menggunakan bahasa tersebut dengan baik dan benar.

³² Muhammad Syaiful Bahri Hidayat, “Pembelajaran Fonologi Arab Dengan Minimal Praise Dan Tongue Twister,” *Tarling : Journal of Language Education* 2, no. 2 (2019): 197–216.

³³ Moh Faizin and M D. H. Al-Ghazali, “Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodāt Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTs Tarbiyatus Shiblyan Surabaya,” *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab* 1(2) (2020): 119–127.

³⁴ Helmanto Fachri, “Flashcard: Belajar Mufrodāt Bahasa Arab Semakin Menantang,” *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1(2) (2020): 141–151.

³⁵ Hendri Hermawan Adinugraha and Dkk, *Tetap Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 1)* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021).hlm.55.

3. Aplikasi Android

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar atau *gadget*, komputer, dan tablet. Android awalnya dikembangkan oleh android, inc., dengan dukungan finansial dari *google*, didirikan oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White di California pada bulan oktober 2003 yang kemudian dibeli pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007 bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel android mulai dipasarkan pada tahun 2008.³⁶

Dalam pengembangan aplikasi android, disediakan sumber kode terbuka di bawah lisensi APACHE 2.0. Android menyediakan SDK (*Software Development Kit*) sebagai sumber kode pendukung pengembangan aplikasinya yang dikemas ke dalam API (*Application Programming Interface*) dengan level yang berbeda-beda sesuai versinya.³⁷ Adapun dalam perangkat android terdapat fitur-fitur perangkat keras yang dapat dimanfaatkan oleh pengembang (*developer*) dalam menciptakan aplikasi. Fitur-fitur tersebut diantaranya sebagai berikut³⁸:

³⁶ Yudha Yudhanto and Ardhi Wijayanto, *Mudah Membuat Dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017).hlm.1.

³⁷ Hardiansah and Sigit Suryono, *Panduan Praktis Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio (Kotlin)* (Indonesia: PT. Lawba Techno Indonesia, 2020).hlm.3.

³⁸ Yudhanto and Wijayanto, *Mudah Membuat Dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio*.hlm.4-5.

1. *Touchscreen*. Perangkat android memiliki fitur layar sentuh yang berfungsi sebagai alat interaksi pada aplikasi menggunakan jari. Pengguna aplikasi android dapat melakukan *swip*, *flip*, *drag*, dan *pinch* untuk *zoom*. Dalam android juga terdapat *multitouch* yang berfungsi untuk menyentuh seluruh layar menggunakan satu jari atau lebih pada waktu yang bersamaan
2. *GPS*. *GPS* didukung oleh sistem operasi android yang dapat dimanfaatkan pengembang (*developer*) untuk mengakses lokasi pengguna. Salah satu aplikasi yang terdapat fitur ini yaitu aplikasi maps yang dapat berfungsi untuk melacak dan memberi petunjuk lokasi pengguna.
3. *Acelerometer*. Fitur android ini difungsikan untuk mengukur percepatan. Fitur ini dapat memberitahukan jika perangkat android bergerak, terguncang, atau berubah posisi terbalik.
4. *SD Card* merupakan media penyimpanan yang digunakan oleh perangkat android dan perangkat mobile lainnya. Dengan fitur ini, pengguna dapat menyimpan dan membuka file.

Android juga memiliki fitur-fitur perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan seorang pengembang (*developer*) dalam mengembangkan aplikasi. Fitur-fitur tersebut diantaranya:³⁹

1. Internet (*Interconnected Network*). Internet merupakan jaringan yang dapat dimanfaatkan seorang pengembang mengakses atau *update* data dan

³⁹ Ibid.hlm.5-6

menyimpan berbagai aset secara *realtime*. Dengan internet dapat dibuat sebuah model aplikasi yang disebut *client-server computing*.

2. *Audio dan Video Support*. Fitur ini dapat dimanfaatkan seorang pengembang yang akan menyertakan audio dan video dalam aplikasi secara mudah.
3. *Contact*. Android dapat memungkinkan akses ke kontak yang tersimpan pada perangkat.
4. *Security*. Fitur ini difungsikan untuk mekanisme keamanan perangkat sehingga terdapat persetujuan sebelum mengakses *SD Card*.
5. *Google API*. Sistem operasi android memungkinkan untuk membuat panggilan telepon, mengorganisasi kontak, atau menginstal aplikasi.

Pengembang dapat menggunakan *software framework* tertentu sebagai alat bantu untuk menciptakan sebuah aplikasi untuk android. Salah satu *software* tersebut yaitu *React Native*. *React Native* adalah sebuah *framework* dari *JavaScript* untuk membantu menciptakan suatu aplikasi berbasis android ataupun IOS. *React Native* ini merupakan kompilasi *library* berbasis *JavaScript* yang dikembangkan oleh *Facebook*. *Syntax* dari *React Native* merupakan kombinasi antara *JavaScript* dan XML atau dapat disebut dengan *JSX*.⁴⁰

Pada program *React Native*, terdapat penawaran berbasis “Text” sehingga dapat memastikan bahwa dalam membuat aplikasi android, Teks tersebut akan menghasilkan *native TextView*. *React Native* bersifat *multi-platform* yang berarti 1

⁴⁰ Praditha Ayu Lestari and Augustine Hana Masitoh, “Aplikasi Me-List Berbasis Android Menggunakan Framework React Native,” *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer* 6, no. 2 (2022): 26–30.

kode yang dapat digunakan di berbagai *platform* sehingga dapat lebih mudah dalam proses pengembangan aplikasinya. *React Native* sering dianggap sebagai *game changer* yang dapat memungkinkan untuk menjalankan kode *JavaScript* dalam *mobile environment* sehingga memiliki kekuatan atau kelebihan yaitu tidak bergantung pada tampilan web seperti *phonegap*, *ionic*, dan *cordova*.⁴¹

Dalam prosesnya, *React Native* menggunakan fitur bernama *Bridging* yang dijadikan sebagai perantara yang menghubungkan *smartphone* atau *mobile device* lainnya dengan *JavaScript*. *Bridge* juga berfungsi untuk menghubungkan *native code* pada tombol yang terdapat dalam aplikasi dengan *React Native Code*. Selain itu, *React Native* memiliki arsitektur tersendiri dalam proses pengembangan aplikasi. Sama halnya dengan *website* yang memanggil HTML beserta *JavaScript*, namun *React Native* bukanlah HTML yang dipanggil melainkan *React (library javascript yang dibangun untuk membangun user interface)*.⁴²

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami isi penelitian ini, maka peneliti menguraikan rincian sistematika pembahasan pada penelitian tesis ini dalam beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang berisi gambaran umum yang berperan sebagai pengantar. Bab ini dibagi menjadi tujuh sub bab, yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, dan sistematika pembahasan.

⁴¹ Hozairi et al., *Jurus Jitu Membangun Aplikasi Android Dengan React Native* (Bandung: Widhina Bhakti Persada Bandung, 2022).hlm.2-3.

⁴² Ibid.hlm.3-4.

BAB II Metode Penelitian, yang terdiri dari jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, prosedur penelitian, jenis data, teknik dan instrumen penelitian.

BAB III Penyajian Data dan Hasil Pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi android. Bab ini berisi pembahasan dari prosedur pengembangan produk media, analisis data beserta hasilnya, kelayakan dan efektifitas produk sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

BAB IV Penutup berisi Kesimpulan dan Saran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan terkait penelitian pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *B-Mufar* yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan aplikasi *B-Mufar* sebagai media pembelajaran didesain melalui tahap rancangan konsep media dan pengumpulan data. Aplikasi *B-Mufar* didesain dengan berbagai fitur menarik yang didalamnya terdapat menu belajar yang berisi materi kosakata bahasa Arab yang dikelompokkan menjadi 6 tema dan bermain yang berisi permainan kosakata yang berfungsi sebagai penilaian yaitu *match up game* dan *memory game*. Aplikasi ini memiliki tampilan warna dan gambar-gambar yang menarik serta dilengkapi dengan petunjuk dan *backsound* sebagai musik pengiring. Adapun untuk penggunaan media aplikasi *B-Mufar* ini dapat digunakan tanpa ada batasan waktu terutama untuk penunjang belajar secara mandiri.
2. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan aplikasi *B-Mufar* menunjukkan bahwa aplikasi *B-Mufar* dikategorikan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase 93% dan ahli media dengan persentase 90% sehingga media tersebut dapat digunakan atau diuji cobakan di lapangan. Adapun Hasil implementasi media pembelajaran dengan aplikasi *B-Mufar* di kelas VII B menunjukkan bahwa aplikasi *B-Mufar*

mendapatkan respon positif dari *reviewer* dengan jumlah rata-rata penilaian 4,80 dengan persentase 96% sehingga dikategorikan sangat baik. Sedangkan dari siswa juga mendapatkan respon positif dengan jumlah rata-rata penilaian 4,38 dengan persentase 88% sehingga dikategorikan sangat baik. Selain itu, dari hasil *pretest posttest* yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata dari sebelum penerapan media sebesar 49,84 menjadi 78,44 setelah dilakukan penerapan media.

3. Media aplikasi *B-Mufar* memiliki kelebihan yaitu tampilan warna dan gambar yang menarik serta terdapat menu belajar dan bermain yang dilengkapi dengan petunjuk dan *background*, dapat digunakan secara mandiri atau sebagai variasi pembelajaran di kelas, mudah diakses dan tidak perlu terhubung ke jaringan internet untuk mengaksesnya. Selain itu, media ini memiliki kekurangan yaitu tidak dapat diakses pada *handphone* atau tablet berbasis IOS, ukuran aplikasi yang cukup besar (124 MB), dan tampilan aplikasi terpotong atau layar tampilan tidak *full* pada beberapa *handphone* android.

B. Saran

Dalam rangka terselesaikannya penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab, penulis sampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, diharapkan untuk terus mendukung para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran inovatif yang akan digunakan sehingga dapat membantu

memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru, media aplikasi *B-Mufar* ini dapat dijadikan sebagai variasi dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga diharapkan untuk terus digunakan dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab di kelas VII. Tidak hanya dengan media ini saja, media pembelajaran inovatif lain juga diperlukan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi siswa kelas VII MTsN 11 Cirebon, diharapkan untuk terus menggunakan dan memanfaatkan media aplikasi *B-Mufar* dengan sebaik-baiknya sebagai bahan belajar mandiri di mana pun yang dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.
4. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan pengembangan media sejenis, disarankan untuk membuat media sendiri dengan menggunakan *software* yang mudah digunakan agar tidak perlu mengeluarkan biaya pembuatan untuk *programmer* yang diajak bekerja sama. Selain itu, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dengan materi yang lebih lengkap (bukan hanya kosakata), dapat lebih meminimalisir ukuran aplikasinya, dan untuk soal (*pretest posttest*) dapat dicantumkan sekaligus dalam aplikasi sehingga tidak perlu dilakukan secara manual menggunakan kertas soal.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hasan, Adtman, and Umi Baroroh. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Lisanuna* 9(2) (2019): 145.
- Ahsan, Muhammad, Marhani, and Nasruddin. *Penerapan Media Pembelajaran Dalam Memperkenalkan Kosakata Bahasa Arab*. Jawa Timur: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
- Andari, Badriyah Widi. "Pengembangan Media Permainan Arabic Ludo Untuk Pembelajaran Maharah Kalam Siswa Kelas IV MI Nahdlatul Ulama' Bululawang." *Semnasbama* 4(2) (2020): 182–194.
- Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Excel*. IAIT Press. Vol. 53. Kediri: IAIT Press, 2009.
- Arif, Muh., and Eby Waskito Makalalag. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Padang: Balai Insan Cendikia Mandiri, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Az-Zarnuji, Syeikh. *Terjemah Talim Muta'allim*. Surabaya: Mutiara Ilmu, 2009.
- Azdy, Rezanisa Agramanisti, and Mardiana. *Monograf SIMFSA Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Finite State Automata Pada Masa Pandemi*. Solok: CV. Mitra Cendikia Media, 2022.
- Baharuddin, Faruq. *Bahasa Arab MTs Kelas VII*. Jakarta: Direktorat KKSK Madrasah, 2020.
- Darma, Budi. *Darma, Budi. Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Dwi Aryani, Fadilah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Iquiz.Sg Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok." UIN Sunan Kalijaya Yogyakarta, 2020.
- Fachri, Helmanto. "Flashcard: Belajar Mufrodat Bahasa Arab Semakin Menantang." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1(2) (2020): 141–151.
- Faizin, Moh, and M D. H. Al-Ghazali. "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya." *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab* 1(2) (2020): 119–127.
- Fauzi, Moh. Fery, and Irma Anindiati. *E-Learning Pembelajaran Bahasa Arab*.

Malang: UMM Press, 2020.

- Fuadi, Faturahman. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab:(Studi Di MTs. N. 1 Bandar Lampung)." *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4(2) (2019): 161–169.
- Hardani, and Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Pustaka Ilmu*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Hardiansah, and Sigit Suryono. *Panduan Praktis Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio (Kotlin)*. Indonesia: PT. Lawba Techno Indonesia, 2020.
- Hermawan Adinugraha, Hendri, and Dkk. *Tetap Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 1)*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- Hidayat, Muhammad Syaiful Bahri. "Pembelajaran Fonologi Arab Dengan Minimal Praise Dan Tongue Twister." *Tarling: Journal of Language Education* 2, no. 2 (2019): 197–216.
- Hozairi, Syariful Alim, Buhari, Rofiudin, and Hoiriyah. *Jurus Jitu Membangun Aplikasi Android Dengan React Native*. Bandung: Widhina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Huda, Irkham Abdaul. "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2(1) (2020): 121–125.
- Irsal, Amin. *Strategi Penerapan Lingkungan Bahasa Arab (Biah Lughah Arabiyah) Di Ma'had Al-Jami'ah Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKIN): Teori Dan Aplikasi*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2021.
- Isnaini, Nurul, and Nurul Huda. "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route." *Al-Mi'yar* 3, no. 1 (2020): 5–9.
- Janna, Nilda Miftahul, and H. Herianto. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS." *Preprints*, 2021. <https://osf.io/v9j52/>.
- Kamsin, Intan Farahana, Nor Syazwani Mat Salleh, Nur Khairunnisha Zainal, and Noor Hafizah Hassan. "Learning Styles Integration in ICT Literacy Module (MLICT-OA) Development for Orang Asli Students." *International Journal of Information and Education Technology* 12(11) (2022): 1254.
- Kumala Dewi, Putri, and Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press, 2018.
- Kuntandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.

- Lestari, Gesta, Ana Mahbubah, and M. Fadhil Masykuri. "Pembelajaran Bahasa Arab Digital Dengan Menggunakan Media Padlet Di Madrasah Aliyah Bilingual Batu." *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)* 4(1) (2019): 238–244.
- Lestari, Praditha Ayu, and Agustine Hana Masitoh. "Aplikasi Me-List Berbasis Android Menggunakan Framework React Native." *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer* 6, no. 2 (2022): 26–30.
- Maisaroh, Siti, Amrini Shofiyani, and Siti Sulaikho. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Allahjah* 5(2) (2020): 3.
- Mardliyyah, Aisyam. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi MuQaw7 Untuk Penguasaan Mufradāt Dan Qawaid Pada Kelas VII MTS Assalafiyah Mlangi Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Naifah. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Semarang: CV. Karya Abadi Jaya, 2015.
- Nizamuddin, Khairul Azan, Khairul Anwar, and Muhammad Asoer. *Metodologi Penelitian: Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.
- Nurhidayati, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, and M. Wahib Dariyadi. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dalam Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab." *Jurnal Karinov* 2 (3) (2019): 181–184.
- Nurrohmah Putri, Wakhidati. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android." *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3(2) (2019): 163–179.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Si Buku Media, 2017.
- Ovan, and Andika Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia, 2020.
- Rahmi, Ramadhani, Masrul, Nofriansyah Dicky, Mustofa Abi Hamid, I Ketut Sudarsana, Sahri, Janner Simarmata, Meilani Safitri, and Suhelayanti. *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rama Jayanti, Indah. *Hasanah (Berhasil Santun Amanah) LKS Bahasa Arab Kelas VII*. Surya Alpindo, n.d.
- Riinawati. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Thema Publisihing, 2021.
- Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI*

- Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Di Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Saputro, Budiyo. *MANAGEMENT PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Suardi. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2018.
- Sutrisno, Tri. *Keterampilan Dasar Mengajar (The Art of Basic Teaching)*. Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2019.
- Yudhanto, Yudha, and Ardhi Wijayanto. *Mudah Membuat Dan Berbisnis Aplikasi Android Dengan Android Studio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- Yusuf, Muri A. *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi Dan Kegiatan Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Zainuri, Muhammad. "Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia." *Tarling: Journal of Language Education* 2(2) (2019): 231–248.
- Zubaidi, Ahmad, and M Ja'far Shodiq. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok." *Arabi: Journal of Arabic Studies* 6, no. 1 (2021): 119–134.