

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
ARAB BERBASIS *SMART APPS CREATOR* DI MTs DARUL AMANAH KALIANDA
TAHUN AJARAN 2022/2023**



TESIS

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Disusun Oleh

Dwi Setia Kurniawan

NIM. 21204021006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Setia Kurniawan
NIM : 21204021006
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 27 Maret 2023
Saya yang menyatakan,



Dwi Setia Kurniawan
NIM. 21204021006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Setia Kurniawan
NIM : 21204021006
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 27 Maret 2023
Saya yang menyatakan,



Dwi Setia Kurniawan
NIM. 21204021006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1065/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS *SMART APPS CREATOR* DI MTs DARUL AMANAH KALIANDA TAHUN AJARAN 2022/2023**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DWI SETIA KURNIAWAN, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204021006
Telah diujikan pada : Senin, 03 April 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. Daifatul Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6435488872515



Penguji I

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

Valid ID: 643ca2f169864



Penguji II

Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 64346000476



Yogyakarta, 03 April 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 643e39c400a80

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS SMART APPS CREATOR DI MTs
DARUL AMANAH KALIANDA TAHUN AJARAN 2022/2023**

Nama : Dwi Setya Kurniawan
NIM : 21204021006
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

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

Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI. (

Penguji II : Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd. (

Diuji di Yogyakarta pada tanggal Senin, 3 April 2023

Waktu : 14.00-15.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 90,67/A-

IPK : 3,78

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

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 MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS SMART APPS CREATOR DI MI's DARUL AMANAH KALIANDA TAHUN AJARAN 2022/2023

Yang ditulis oleh:

Nama : Dwi Setia Kurniawan
NIM : 21204021006
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 Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 26 Januari 2023

Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19750510 200501 2 001

MOTTO

العَالِمُ كَبِيرٌ وَإِنْ كَانَ حَدَثًا # وَالْجَاهِلُ صَغِيرٌ وَإِنْ كَانَ شَيْخًا¹

“Orang yang berilmu itu besar walaupun umurnya masih muda,
sedangkan orang yang bodoh itu kecil walaupun umurnya tua”

تَعَلَّمَ فَلَيْسَ الْمَرْءُ يُوَلَّدُ عَالِمًا # وَلَيْسَ أَخُو عِلْمٍ كَمَنْ هُوَ جَاهِلٌ

“Belajarlah (karena) tidak ada orang yang dilahirkan dalam keadaan berilmu,
dan tidaklah sama orang yang berilmu dengan orang bodoh”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ <https://www.putrakapuas.com/2017/12/mahfudzot-kelas-2-kmi-gontor-bag1.html>

HALAMAN PERSEMBAHAN

TESIS INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK :

KELUARGA TERCINTA, GURU DAN DOSEN YANG TELAH MEMBIMBING SAYA,
DAN TEMAN-TEMAN YANG SENANTIASA MENDUKUNG SAYA.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَمَنْ وَاوَاهُ ، أَمَا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Tiada zat yang patut disembah selain diri-Nya. Hanya kepada Allah lah manusia berserah diri serta memohon pertolongan dan mensyukuri nikmat yang telah diberikan-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam selalu turunkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti sekarang ini.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* di MA Diponegoro Yogyakarta Tahun Ajaran 2022-2023”. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa danya bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan beribu dan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus dosen mata kuliah seminar proposal 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. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, serta sebagai dosen mata kuliah seminar proposal dan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Tesis yang telah membimbing, memberikan pengarahan serta masukan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Bapak Dr. Adhi Setiyawan, M.Pd., selaku Kepala Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli media dalam proses validasi media aplikasi yang peneliti kembangkan.
6. Bapak Dr. Muhajir, S.Pd.I., M.Si Dosen program studi Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan selaku kepala pusat bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli materi.
7. Bapak Nasir, S.Pd. selaku Kepala Madarasah MTs Darul Amanah Kalianda yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
8. Bapak Muhammad Mufid, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah memberi masukan serta saran kepada peneliti selama penelitian di MTs Darul Amanah Kalianda.
9. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
10. 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.
11. Siswa/i kelas VIII MTs Darul Amanah Kalianda yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.

12. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Pungut dan Ibu Maria Suratini, dan saudara-saudaraku, Eko Puja Kesuma, Rohma Putra Wijaya, dan Arjuna Puja Kesuma. Terima kasih atas doa yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, kasih sayang, dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
13. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2021 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengisi hari-hari selama masa perkuliahan, sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan.
14. Teman-teman seperjuangan, FKMPs Periode 2022 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang masih menyempatkan diri untuk menyemangati saya dalam menulis tugas akhir tesis ini.
15. Teman-teman seperjuangan, Field Study Universitas Raden Intan Lampung Tahun 2022 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berbagi pengalaman dan menyempatkan diri untuk menyemangati saya dalam menulis tesis ini.
16. Sahabat tercinta Yusuf Muhtarom, M.Pd, Ami Rahmat, M.P.d yang senantiasa memberikan semangat serta dukungan kepada peneliti dalam keadaan apapun dalam menyelesaikan tugas akhir tesis ini.
17. Mustakim, M.Pd selaku rekan kost peneliti yang senantiasa menanyakan perkembangan penulisan tesis saya dan tidak lupa untuk memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti.
18. Orang-orang terdekat yang telah mengajarkan banyak hal sehingga peneliti tidak berhenti belajar serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan tesis ini. Hanya doa dan ucapan terimakasih yang bisa saya haturkan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian semua. Peneliti juga memohon maaf atas segala

kesalahan dan kekhilafan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang telah membacanya. *Aamin.*

Yogyakarta, 27 Januari 2023

Penyusun,



Dwi Setia Kurniawan
21204021006



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xvii
ملخص	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi & Pembatasan Masalah	12
C. Rumusan Masalah	13
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	14
E. Spesifikasi Produk Yang Akan Dihasilkan	16
F. Telaah Pustaka.....	17
G. Landasan Teori	25
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	25
2. <i>Software Smart Apps Creator</i>	36
3. Hasil Belajar	39
H. Sistematika Pembahasan	45
BAB II METODE PENELITIAN	47
A. Model Penelitian.....	47
B. Model Desain Pengembangan	48
C. Prosedur Pengembangan	51
D. Subjek Penelitian.....	64
E. Uji Coba Produk.....	64

F. Teknik Pengumpulan Data	67
G. Instrumen Pengumpulan Data	69
H. Teknik Analisis Data	75
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Landasan Pengembangan Media	80
B. Hasil Pengembangan Produk.....	95
C. Penyajian Data Analisis.....	108
D. Analisis Data	129
BAB IV PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA.....	140
LAMPIRAN-LAMPIRAN	145
CURRICULUM VITAE.....	167



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kajian Pustaka	23
Tabel 2.1. Kompetensi Inti (KI).....	52
Tabel 2.2. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) .	52
Tabel 2.3. Peta Kompetensi	56
Tabel 2.4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	70
Tabel 2.5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 2.6. Kisi-Kisi Instrumen Mapel Bahasa Arab.....	72
Tabel 2.7. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Penilaian Siswa	74
Tabel 2.8. Kriteria Tingkat Validitas	76
Tabel 2.9. Kriteria Tingkat Validitas	77
Tabel 3.1. Hasil Validasi Butir Angket Analisis Kebutuhan.....	84
Tabel 3.2. Kategori Kebutuhan Siswa	87
Tabel 3.3. Kriteria Penskoran Instrumen Validasi.....	108
Tabel 3.4. Instrumen Validasi Ahli Materi	109
Tabel 3.5. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	112
Tabel 3.6. Hasil Validasi Instrumen Respon Guru	114
Tabel 3.7. Profil Siswa Pada Kelompok Kecil	123
Tabel 3.8. Hasil Uji Coba Pada Kelompok Kecil	123
Tabel 3.9. Profil Siswa Pada Uji Lapangan	124
Tabel 3.10. Hasil Uji Coba Lapangan.....	126
Tabel 3.11. Hasil Nilai Pre-Test & Post-Test Siswa Kelas VIII B.....	127
Tabel 3.12. Uji Normalitas	129
Tabel 3.13. Uji Homogenitas	130
Tabel 3.14. Paired Sampel T-Test Siswa Kelas VIII B MTs Darul Amanah.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Desain Konseptual Media Pembelajaran Interaktif	38
Gambar 2.1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE	50
Gambar 2.2. Prosedur Pengembangan Model Addie Menurut Dick and Carey	63
Gambar 2.3. Gambaran Desain Uji Coba Produk.....	65
Gambar 3.1. Persentase Validitas Soal Angket Siswa.....	86
Gambar 3.2. Persentase Kebutuhan Siswa Terhadap Media	87
Gambar 3.3. Hasil Siswa Kesenangan Belajar Dengan Aplikasi	88
Gambar 3.4. Hasil Siswa Penggunaan Handphone Disetiap Harinya	89
Gambar 3.5. Hasil Siswa Ketertarikan Belajar Dengan Digital	90
Gambar 3.6. Hasil Siswa Penggunaan Bahan Ajar Cetak Dikelas	91
Gambar 3.7. Hasil Siswa Pada Penerapan Metode Konvensional.....	92
Gambar 3.8. Tampilan Awal Media	95
Gambar 3.9. Tampilan Halaman Start	95
Gambar 3.10. Tampilan Menu Pada Aplikasi.....	97
Gambar 3.11. Tampilan Kompetensi Dasar.....	98
Gambar 3.12. Tampilan Kompetensi Inti	98
Gambar 3.13. Tampilan Materi 1.....	99
Gambar 3.14. Tampilan Materi 1.....	99
Gambar 3.15. Tampilan Materi 2.....	100
Gambar 3.16. Tampilan Materi 2.....	100
Gambar 3.17. Tampilan Video Pembelajaran 1 &2.....	101
Gambar 3.18. Tampilan Evaluasi 1	102
Gambar 3.19. Tampilan Evaluasi 1	102
Gambar 3.20. Tampilan Skor Akhir	103

Gambar 3.21. Tampilan Evaluasi 2	104
Gambar 3.22. Tampilan Evaluasi 2	104
Gambar 3.23. Tampilan Skor Akhir	105
Gambar 3.24. Tampilan Referensi	106
Gambar 3.25. Tampilan Profil Developer	106



ABSTRAK

Dwi Setia Kurniawan, 2023, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* Di Mts Darul Amanah Kalianda Tahun Ajaran 2022/2023. Tesis : Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga.

Metode pembelajaran yang cenderung menggunakan ceramah serta bahan ajar LKS yang diterapkan di MTs Darul Amanah Kalianda khususnya untuk pengajaran Bahasa Arab pada materi *Ar-Riydhah* dengan hasilnya yang kurang maksimal. Atas alasan serta pengamatan tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang di dukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *Smart Apps Creator* dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab berbasis android ntuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan, yaitu bagaimana *design* pengembangan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator*, bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* menurut para ahli (*expert judgement*) dan bagaimana keefektifan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab secara tatap muka di kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda dengan jumlah sampel sebanyak 28 siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE (a) *Analysis* (Analisis), (b) *Design* (perencanaan), (c) *Development* (pengembangan), dan (e) *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini mengambil sampel peserta didik kelas VIII B di MTS Darul Amanah Kalianda sebanyak 28 siswa.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah 1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab diterapkan dengan menyesuaikan prosedur ADDIE. 2. Produk multimedia pembelajaran interaktif bahasa Arab ini dikatakan menarik serta layak pakai dengan ditunjukkannya oleh hasil validasi dari ahli materi masuk dalam kategori Baik dengan hasil konversi persentase 76%. Sedangkan untuk hasil validasi ahli media termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan hasil persentase 84%. Dan hasil analisis terhadap respon guru mata pelajaran bahasa Arab termasuk dalam kualifikasi Sangat baik dengan konversi persentase sebesar 91%. Serta ditunjukkan dengan hasil analisis respon siswa termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan konversi persentase 82%. Akumulasi hasil validasi tersebut menunjukkan media pembelajaran ini dikategorikan Sangat Baik. Hasil analisis uji-t pada pre-test dan post-test nilai peserta didik kelas VIII B di MTs Darul Amanah Kalianda dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 siswa menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah pengaplikasian / pengimplemntasikan multimedia untuk pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab pada materi *Ar-Riyadhah*.

Kata kunci : *Smart Apps Creator*, pembelajaran bahasa Arab, Ar-Riyadhah, hasil belajar.

ملخص

دوي سيتيا كورنياوان ، 2023 ، تطوير التعلم التفاعلي العربي متعدد الوسائط على أساس منشئ التطبيقات الذكية في العام الدراسي 2023/2022. رسالة الماجستير: يوجياكارتا، قسم دراسة تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكارتا. طرق التعلم التي تميل إلى استخدام المحاضرات والمواد التعليمية LKS المطبقة في مدرسة الثانوية دار الأمانة كالياندا لامبونج ساوث ، خاصة لتدريس اللغة العربية على مادة الرياض مع نتائج أقل من المثلى. لهذه الأسباب والملاحظات ، هناك حاجة إلى بذل جهود لتحسين نتائج تعلم الطلاب المدعومة باستخدام وسائط التعلم المناسبة. في هذه الدراسة ، استخدم الباحثون وسائط *Smart Apps Creator* في عملية تطوير الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي العربي القائم على Android لمعرفة تأثيره على نتائج تعلم الطلاب.

يسعى هذا البحث للإجابة على أسئلة وهي كيفية تصميم تطوير تطبيقات أندرويد للتعلم متعدد الوسائط بناء على *Smart Apps Creator* ، وكيف يتم جدوى تطبيقات Android للتعلم متعدد الوسائط بناء على *Creator Apps Smart* وفقا للخبراء (حكم الخبراء) وكيف فعالية تطبيق الوسائط التعليمية المتعددة الروبوت القائم على منشئ التطبيقات الذكية في تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم اللغة العربية وجها لوجه في الفصل الثامن ب متي إس ديأرول أمانه كالياندا ساوث لامبونج بعينة إجمالية من 28 طالبا. يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير باتباع خطوات نموذج ADDIE (أ) التحليل ، (ب) التصميم ، (ج) التطوير ، و (هـ) التقييم. أخذت هذه الدراسة عينات من 28 طالبا من الصف الثامن ب في مدرسة الثانوية دار الأمانة كالياندا ساوث لامبونج.

نتائج هذه الدراسة هي 1. يتم تطبيق تطوير التعلم التفاعلي متعدد الوسائط باللغة العربية عن طريق تعديل إجراء 2. ADDIE. يقال إن منتج الوسائط المتعددة للتعلم التفاعلي العربي هذا مثير للاهتمام وقابل للاستخدام من خلال إظهاره من خلال نتائج التحقق من خبراء المواد ليتم تضمينه في فئة oodG بنسبة تحويل تبلغ 76%. أما بالنسبة لنتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام ، فهي مدرجة في فئة ممتاز بنسبة نتيجة 84%. ونتائج تحليل استجابات المعلمين لتعاليم اللغة العربية مدرجة في مؤهلات جيدة جدا بنسبة تحويل 91%. وأظهرت نتائج تحليل إجابات الطلاب المدرجة في فئة ممتاز بنسبة تحويل 82%. يظهر تراكم نتائج التحقق من الصحة أن وسائط التعلم هذه مصنفة على أنها جيدة جدا. أظهرت نتائج تحليل اختبار t على درجات الاختبار القبلي والبعدي لطلاب الصف الثامن ب في مدرسة الثانوية دار الأمانة جنوب لامبونج بإجمالي 28 طالبا تغييرات كبيرة بعد تطبيق / تنفيذ الوسائط المتعددة لتعلم المواد العربية على مادة الرياض.

الكلمات المفتاحية : منشئ التطبيقات الذكية، تعلم اللغة العربية، الرياض، مخرجات التعلم.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pada dasarnya, terdapat beberapa pedoman transliterasi Arab latin. Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/1987. Adapun uraiannya secara garis besar adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Fonem konsonan bahasa Arab dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>ša</i>	Š/š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</i>	Ḥ/ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Žal</i>	Ž/ž	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Šad</i>	Š/š	Es (dengan titik di bawah)

ض	<i>Dad</i>	D/d	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	Z/z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>'Ain</i>	' _	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	' ...'	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

B. Ta' Marbuṭah

Transliterasi *Ta' marbuṭah* ada dua, yaitu:

1. *Ta' marbuṭah* hidup

Ta' marbuṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

2. *Ta' marbuṭah* mati

Ta' marbuṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang berakhir dengan *ta' marbuṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta' marbuṭah* itu di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -raudah al-aṭfāl

-raudatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ -al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةَ -ṭalḥah

C. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
-------	------	-------------	------------

َ	Fathah	A	A
ِ-	Kasrah	I	I
ُ	Dhammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba يَذْهَبُ -yażhabu
فَعَلَ -fa'ala ذُكِرَ -żukiro

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َـِ	fathah dan ya	Ai	a dan i
َـُ	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Keterangan
َـِـا	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ِـِـي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ُـُـو	Dammah dan wawu	Ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun, hal tersebut hanya berlaku ketika hamzah berada di tengah atau akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

أَكَلُوا	- akala
تَأْكُلُونَ	- ta'kulūna
النَّوْءُ	- an-nau'u

F. Syaddah (tasydid)

Dalam transliterasi tanda *syaddah* dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

رَبَّنَا	- rabbana
نَزَّلَ	- nazzala
الْحَجُّ	- al-ḥajju

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah*

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

Contoh:

الرَّجُلُ	- ar-rajulu
الشَّمْسُ	- asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf *qamariah*

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

Contoh:

الْقَلَمُ - al-qalamu

الْبَدِيعُ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

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

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan kata-kata

Pada dasarnya setiap kata. *Bail fi'il*, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dapat dilakukan dengan cara dipisah per kata atau dapat dirangkaikan.

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلُ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) ataupun ICT (*Information Communication and Technology*) dalam era revolusi industri ini amat mempengaruhi pada kehidupan tiap hari untuk seluruh kalangan, baik siswa, mahasiswa ataupun masyarakat umum, sedemikian itu pula Teknologi Informasi dan Komunikasi berfungsi sangat dibutuhkan pada bermacam aspek, baik pada aspek pendidikan, ekonomi, social, budaya, serta agama ataupun bermacam aspek. Teknologi Informasi merupakan unsur kemajuan dari sistem informasi melalui penyatuan teknologi komputer dengan telekomunikasi.²

Imbas dari kemajuan teknologi informasi tidak bisa dihindarkan pada dunia pendidikan. Sebab permintaan revolusi industri, pendidikan di paksa guna selalu serta selalu membiasakan kemajuan teknologi pada misi meningkatkan kualitas pendidikan, paling utama adaptasi pemanfaatan teknologi pada prosedur kegiatan belajar mengajar.

Kemajuan pada aspek pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi sudah mengganti bermacam ragam bentuk kegiatan belajar mengajar, sedemikian itu pula mengganti kiat orang berlatih dalam mengakses bermacam informasi dan juga dalam memaparkan informasi. Pada pendidikan kecanggihan teknologi menuntut pada pengajar guna tetap memainkan kedudukan yang bernilai dalam membagikan ilmu pengetahuan serta mencerdaskan siswa di era globalisasi.

Teknologi bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif serta sanggup memberikan perubahan terhadap kegiatan belajar mengajar konvensional jadi kegiatan belajar mengajar yang modern alhasil cara kegiatan belajar mengajar tidak lagi

² Ansori, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar", *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2015, hlm. 49-58

berfokus dalam pengajar (Teacher-Centered), tetapi dapat jadi target pengajar yang berfokus dalam peserta didik.³

Terciptanya inovasi- inovasi di semua perspektif ialah bentuk dari perkembangan TIK.⁴ *Smart Apps Creator* menggambarkan suatu aplikasi desktop yang dipakai buat membuat aplikasi mobile learning berbasis android serta iOS tanpa memanfaatkan tanda pemrograman. Dan mampu mereproduksi pola HTML5 serta *exe*. *Smart Apps Creator* bisa diajarkan buat para siswa SD atau MI, SMP ataupun MTs, SMA ataupun Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) ataupun MA guna menambah kreatifitasnya dalam mengola konten serta jua menciptakan aplikasi- aplikasi mobile yang menarik.⁵

Pendidikan tidak terbebas dari cara aktivitas belajar mengajar yang mencakup guru, peserta didik, serta area kegiatan belajar mengajar yang bersama pengaruhi satu sama lain pada rangka tercapainya misi kegiatan belajar mengajar. Media menggambarkan salah satu aspek pengampu tercapainya misi kegiatan belajar mengajar.⁶

Tentang hal ini bersangkutan dengan pemanfaatan media yang pas serta bermacam- macam pada prosedur kegiatan belajar mengajar sanggup menaikkan semangat melatih diri serta bisa kurangi perilaku pasif peserta didik.

Aktivitas kegiatan belajar mengajar ada sebagian unsur mencakup: misi, materi kegiatan belajar mengajar, evaluasi, metode serta perlengkapan ataupun media kegiatan belajar mengajar. Komponen itu jadi bagian penting yang mesti dipenuhi pada teknik

³ Sri Anitah, *Pembelajaran Teknologi* (Surakarta: Perpustakaan Yuma, 2009), hlm. 14.

⁴ Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: CV Alfabeta, 2017), hlm. 126.

⁵ Lola Afriani dan Yanti Fitria, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19”, *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3, No. 4 (2021): 141–148.

⁶ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. 8, No. 2 (2010).

melatih diri membimbing, unsur yang tidak mampu berdiri sendiri, akan namun sama-sama berkorelasi serta pengaruhi selaras yang lain.⁷ Pemanfaatan media kegiatan belajar mengajar ialah salah satu unsur bernilai di pada prosedur kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pemanfaatan media amatlah berarti, sebab menunjang perolehan misi kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, penyediaan media kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu tanggung jawab pengajar.⁸

Pemanfaatan alat bantu berbentuk sarana kegiatan belajar mengajar yang karakternya interaktif, hendak menolong keberhasilan metode kegiatan belajar mengajar serta penyampaian permintaan dan kandungan dari mata pelajaran.⁹ Banyaknya riset yang menampilkan kalau sarana sudah sukses memperlihatkan kelebihanannya guna menolong para pengajar dalam menyatakan modul kegiatan belajar mengajar dengan cara kilat serta lebih gampang ditangkap oleh para pelajar. Tidak hanya itu ada kapasitas positif serta sinergi yang bisa memperbaiki tindakan serta tindakan mereka menuju transformasi inovatif serta energik.¹⁰

Pada kurikulum 2013 kedudukan guru pada kegiatan kegiatan belajar mengajar tidak cuma menyampaikn ilmu pengetahuan, namun pula memainkan bermacam kedudukan yang bermaksud meningkatkan kemampuan siswa dengan cara maksimal.¹¹ Sedemikian itu pula kurikulum 2013 mengarah penekanan dalam penilaian pembuatan kemampuan dan kepribadian peserta didik, perihal itu pasti memaksa kinerja guru guna sanggup mengonsep kegiatan belajar mengajar yang efisien serta signifikan, bisa

⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), hlm. 30.

⁸ Ahmad Nurcholis, Syaikhu Ihsan Hidayatullah, dan Muhamad Asngad Rudisunhaji, "Karakteristik Dan Fungsi Qira'Ah Dalam Era Literasi Digital", *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA* Vol. 18, No. 2 (2019): 131–146.

⁹ Anita Adesti dan Siti Nurkholimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi", *Edutainment* Vol. 8, No. 1 (2020): 27–38.

¹⁰ Eko Budi Hartanto, "Efektifitas Media Pembelajaran Pantomim Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara (Maharah Kalam)", *Lahjah Arabiyah* Vol. 1, No. 2 (2020): 132–138.

¹¹ Sofan Amri, *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), hlm. 34.

mengonsep kegiatan belajar mengajar efisien serta signifikan, pada kurikulum 2013 guru diuntut guna bisa mengintegrasikan kegiatan belajar mengajar dengan cara efisien.¹²

Hasil aktivitas belajar mengajar siswa dibantu guru, pada sistem kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ialah proses akhir pembelajaran dari puncaknya belajar. Pada bimbingan peserta didik tidak hanya memanfaatkan media buku pada kegiatan belajar mengajar dikelas, guru pun bisa memberikan teknik pembelajaran dengan memanfaatkan unit lunak sistem komputer yang sudah disiapkan. Akibatnya dengan perangkat lunak pada sarana kegiatan belajar mengajar bisa menopang peserta didik jadi lebih bagus pada teknik belajarnya, peserta didik tidak merasa bosan serta merasa jenuh dalam cara melatih diri di dalam kelas. Penggunaan sarana kegiatan belajar mengajar dengan memakai teknologi digital telah di jalani oleh semua pengajar pada proses pengantaran modul kegiatan belajar mengajar yang lebih besar lagi dengan di panggul teknologi internet yang telah dapat terakses di mana juga berlokasi serta dimanapun bisa.¹³

Salah satu permasalahan pendidikan yang jadi prioritas untuk cepat dicari pemecahannya ialah kasus kualitas pendidikan, seacar eksklusif mutu kegiatan belajar mengajar. Dari bermacam situasi serta kemampuan yang terdapat, usaha yang bisa dicoba bertepatan dengan kenaikan mutu pendidikan yakni dengan meningkatkan teknologi kegiatan belajar mengajar yang mengarah dalam interest siswa dan menyediakan kepentingan peningkatan kognitif, efektif serta psikomotornya.

¹² Ika Aryastuti Hasanah Heroza Firdaus, Azkya Milfa Laensadi, Gupo Matvayodha, Fitri Nauli Siagian, "Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol. 4, No. 4 (2022): 686–692.

¹³ Ahmad Fajar, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Flashcard Pada Materi An-Nazah Di DTA Manaarul Huda Kelas IV", *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* Vol. 2, No. 1 (2021): 24–36.

Bersamaan dengan kemajuan teknologi pendidikan menyertai prasarana penunjangnya, usaha peningkatan kualitas pendidikan di atas antara lain bisa dicoba melewati penggunaan teknologi pendidikan itu pada aktivitas kegiatan belajar mengajar. Teknologi pendidikan ialah suatu system yang sanggup menyediakan pengajar serta siswa belajar dengan lebih luas, lebih banyak serta pula bermacam-macam. dengan sarana yang disajikan oleh system itu, peserta didik bisa belajar mandiri, kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh ruang serta waktu. Materi yang bisa mereka pelajari pula lebih bermacam-macam, tidak cuma pada tatanan persembahan kata, namun bisa lebih banyak dengan model bacaan, visual, audio serta animasi.¹⁴

Para pengajar telah sepantasnya mesti bisa menciptakan situasi kegiatan belajar mengajar yang humanis, yakni situasi kegiatan belajar mengajar yang mengasyikkan dengan memaksimalkan peran teknologi pada media kegiatan belajar mengajar khususnya buat pendidikan Islam. Sehingga butuh terdapatnya inovasi kegiatan belajar mengajar guna mengutamakan motivasi belajar hasrat belajar peserta didik, , kritis serta mengerti teknologi dengan menggunakan *Smartphone*.

Pentingnya peningkatan media kegiatan belajar mengajar melalui aplikasi yang berbasis android yakni guna memaksimalkan fitur ponsel pintar yang disukai peserta didik agar dapat terakses. peningkatan media pembelajaran interaktif yang berbasis android pula bermaksud untuk usaha penghindaran pada efek minus internet ataupun game. Dengan terdapatnya sarana itu kegiatan belajar mengajar bisa merekonstruksi image ponsel pintar selaku sarana pendidikan. Sarana kegiatan belajar mengajar berbasis aplikasi untuk sarana inovatif, yang mempunyai potensi jadi gaya kegiatan belajar mengajar di era digital disaat ini.

¹⁴ Susilahudin Putrawangsa dan Uswatun Hasanah, "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0", *Jurnal Tatsqif* Vol. 16, No. 1 (Agustus 29, 2018): 42–54.

Smartphone berpotensi agar bisa dipakai sebagai salah satu sarana kegiatan belajar mengajar. Tentang ini menghasilkan kemungkinan pemanfaatan sarana kegiatan belajar mengajar berbasis *smartphone* jadi amat bagus. Tidak hanya itu, pemanfaatan sarana belajar melewati *smartphone* pula bisa alihkan dampak negatif dari pemakaian *smartphone*, seperti bermain *game* sebab peserta didik bisa belajar dengan melalui *smartphone*.

Media kegiatan belajar mengajar berbasis aplikasi sanggup menunjukkan informasi dari teks bacaan yang tetap pada sesuatu bersifat kegiatan belajar mengajar terkini yang lebih energik serta interaktif. Android bisa mengombinasikan dua faktor ataupun lebih sarana yang terdiri teks, grafis, sketsa, gambar, audio, film, serta animasi dengan cara berintegrasi serta interaktif maka bisa berguna sebagai perlengkapan bantu pada proses belajar.¹⁵ Teori yang ditawarkan merupakan kegiatan belajar mengajar jarak dekat serta jauh. Teori kegiatan belajar mengajar jarak dekat yakni media tersebut bisa dipakai disaat teknik aktivitas belajar mengajar guru di kelas dengan cara langsung, sebaliknya kegiatan belajar mengajar jarak jauh merupakan sarana ini bisa diterapkan serta dipelajari pada saat peserta didik ada diluar area sekolah.

Motivasi belajar tinggi hendak memberikan dampak positif kepada keberlangsungan teknik kegiatan belajar mengajar maka menghasilkan aspek yang amat berarti pada memutuskan hasil melatih diri siswa.¹⁶ Peserta didik yang mempunyai dorongan belajar yang tinggi, hendak berupaya agar senantiasa selalu bagus dengan belajar penuh inisiatif, inovatif serta terencana. Sebaliknya peserta didik yang dorongan

¹⁵ Bachtiar Syaiful Bachri Nisfatun Nuroifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMAN1 Dawarblandong Mojokerto", *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* Vol. 1, No. 1 (2015): 1–10.

¹⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* Vol. 3, No. 1 (2018): 171.

belajarnya kecil tidak hendak membuktikan intensitas pada belajar, alhasil hasil belajar yang di perolehnya kecil.

Hasil belajar ialah cerminan dari kompetensi peserta didik dalam memahami mata pelajaran yang telah dipelajarinya. Hasil belajar tinggi menandakan kesuksesan peserta didik pada belajarnya, peserta didik yang mempunyai hasil belajar tinggi menunjukkan tingkatan keterampilan yang dipunyanya tinggi pula, begitu pun kebalikannya.

Perkembangan teknologi sudah sediakan bermacam sarana komunikasi serta informasi pada bentuk seluler ataupun mobile. Sebab seperangkat perlengkapan perangkat keras serta aplikasi yang mutakhir sehingga disebutlah dengan *smartphone*, *smartphone* dilengkapi dengan bermacam fitur serta sarana yang mutakhir yang selaras dengan kepintaran komputer serta bermacam aplikasi ada pada *smartphone*. Sarana apapun bisa dicoba dengan teknologi ponsel pintar saat ini, termasuklah didalamnya untuk hiburan serta game.¹⁷ Tetapi pada kegiatan belajar mengajar memakai *smartphone* bisa berbentuk sarana interaktif, permainan ataupun lainnya. Pada perihal ini untuk permainan pembelajaran ataupun permainan pendidikan, seluruh perkembangan serta seluruh kegiatan teknologi informasi serta pendidikan pula ada pada sarana *smartphone* atau *mobile*.

Bahasa Arab merupakan bahasa asing yang terkenal di Indonesia. Bahasa Arab dipakai sebagai ilmu dasar pada menguasai Al- Quran serta Al- Hadits, yang menggambarkan prinsip serta dasar agama Islam. Tidak hanya itu, keinginan buat belajar bahasa Arab sebagai bahasa asing terus menjadi bertambah, sebab bahasa Arab merupakan salah satu bahasa global, maka bahasa Arab dikategorikan selaku bahasa

¹⁷ A.D.Ahad M.Anshari, Y.Alas, G.Hardaker, J.H.Jaidin, M.Smith, "Smartphone Habit and Behavior in Brunei: Personalization, Gender, and Generation Gap Computers in Human Behavior", Vol. 64 (2016): 719–727.

asing opsi yang diajarkan di madrasah serta akademi tinggi Islam, serta peserta didik mesti menguasainya.¹⁸

Tetapi, terdapat banyak aspek demotivasi pada bahasa Arab dari masa ke masa, salah satunya merupakan anggapan peserta didik kepada kegiatan belajar mengajar bahasa Arab itu sendiri. Stigma yang meningkat di masyarakat memperlihatkan kalau belajar bahasa Arab tengah diduga sulit serta tidak mudah, walaupun kenyataannya tiap bahasa mempunyai tingkatan kesusahan serta kenyamanan yang berbeda berlandaskan keistimewaan sistem bahasa itu sendiri, baik dengan cara fonologis, morfologis, sintaksis, serta semantiknya. Perihal inilah yang dalam kesimpulannya memunculkan bermacam rumor pada kegiatan belajar mengajar bahasa Arab, baik dari perspektif teknik, media, ataupun motivasi melatih diri peserta didik.¹⁹

Siswa harus memiliki empat kemampuan berbahasa untuk belajar bahasa Arab: kemampuan dalam membaca (*mahārah qirā'ah*), kemampuan dalam menulis (*mahārah kitābah*), keterampilan mendengarkan (*mahārah istima'*), dan keterampilan berbicara (*mahārah kalām*). Dalam bukunya, Henry Guntur Tarigan menyatakan bahwa tujuan pengajaran bahasa adalah agar siswa terampil berbahasa, yaitu terampil dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.²⁰ Peneliti berfokus pada keterampilan membaca (*mahārah qirā'ah*), menulis (*mahārah kitābah*), dan keterampilan mendengarkan (*mahārah istima'*) dalam hal ini. Indikator utama yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini berasal dari ketiga maharah tersebut, yang meliputi pemahaman siswa terhadap teks bacaan, pemahaman siswa terhadap kosakata

¹⁸ Restu Budiansyah Rizki, "Kajian Linguistik Modern Strukturalis Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Alsina : Journal of Arabic Studies* Vol. 2, No. 2 (2020): 173.

¹⁹ Ahmad Helwani Syafi'i, Nurjanah, Husnan -, "Problematika Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Berbasis Komunikatif Interaktif Dalam Bingkai Pembelajaran Kitab Kuning", *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI* Vol. 6, No. 1 (2021): 18.

²⁰ Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kosakata* (Bandung: Angkasa, 1989), hlm. 2.

dalam materi pembelajaran, dan pemahaman siswa terhadap kaidah nahwu dalam materi pembelajaran.

Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran sebagai alat dalam mengajar dan sebagai perantara antara siswa dengan isi pelajaran atau sebagai penjelasan penyajian pesan sehingga tidak terlalu verbalistik dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kekuatan sensorik siswa merupakan salah satu aspek yang menentukan keberhasilan atau kegagalan suatu pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab.

Penggunaan media yang tepat oleh guru akan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Keberadaan media pembelajaran juga dapat mengatasi berbagai kendala pembelajaran, seperti perbedaan gaya belajar, keterbatasan daya sensorik, cacat tubuh, atau hambatan jarak geografis, serta jarak waktu, serta memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kekuatan sensorik.²¹ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa, memungkinkan tujuan pembelajaran terpenuhi.

Di tengah masa pandemi covid-19 yang melanda Indonesia sejak bulan februari tahun 2019 yang lalu, begitu banyak aktifitas-aktifitas masyarakat yang harus dibatasi bahkan dihentikan, salah satunya dalam ranah pendidikan. Dan di masa transisi ini selepas masa pandemi sudah agak mereda, aktivitas belajar mengajar di sekolah pun sudah mulai kembali menerapkan pembelajaran dengan tatap muka langsung. Yang mana dengan adanya proses belajar mengajar dengan tatap muka tersebut guru dan murid saling berinteraksi secara langsung. Dengan kembalinya pembelajaran disekolah secara tatap muka, bahkan beberapa guru harus mengajarkan materi kepada siswanya dengan secara langsung. Dan biasanya yang sering terjadi ketika proses belajar

²¹ M Y Putra dan A Haris, "Animasi Interaktif Pengenalan Anggota Tubuh Menggunakan Bahasa Arab Pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi", *Jurnal Mahasiswa Bina Insani* Vol. 4, No. 2 (2020): 145–154, <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JMBI/article/view/1265%0Ahttp://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JMBI/article/download/1265/1093>.

mengajar banyak dari kalangan guru yang selalu menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik tanpa adanya media tambahan yang diterapkan oleh guru kepada peserta didiknya.²² Dalam hal ini terdapat beberapa media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada masa transisi pandemi covid-19 ini, seperti halnya *power point*, video animasi, film pendek dan lain sebagainya seiring dengan perkembangan zaman khususnya dalam dunia pendidikan, begitu pula guru dituntut untuk mampu menghadirkan media pembelajaran yang menarik kepada peserta didik dalam proses penyampaian materi, sehingga materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada seluruh peserta didik, begitu pula dengan adanya media pembelajaran yang baik, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tatap muka ini, yang mencakup didalamnya visual, audio, dan audio-visual. Salah satu media yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab secara langsung atau tatap muka ini adalah media berbasis android *Smart Apps Creator*. Aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* merupakan salah satu media audio-visual berbentuk animasi, video dan audio yang di dalamnya terdapat sebuah pembelajaran bahasa Arab.

Dengan aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* ini, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada pembelajaran bahasa Arab secara tatap muka ini, dengan cara peserta didik memperhatikan dan kemudian memahami kata demi kata yang ada didalam aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* tersebut. Selain dari pada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Arab

²²Anggreni Sri Wahyuni Muhaemin, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab *Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang*", *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* Vol. 4, No. 1 (2021): 1–9, <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ibrah%0APengembangan>.

secara tatap muka, aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi bahasa Arab bagi peserta didik karena pembelajaran disampaikan secara kreatif, inovatif, serta interaktif tidak hanya sebatas penyampaian oleh guru semata.²³ Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* yang telah diproduksi sendiri, terdapat beberapa aplikasi android *Smart Apps Creator* yang telah diproduksi sendiri oleh peneliti. Dan dalam penelitian ini peneliti ingin menguji seberapa efektifnya aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* ini pada pembelajaran bahasa Arab secara tatap muka di masa transisi pandemi covid ini.

Berdasarkan dari wawancara dengan beberapa murid di MTs Darul Amanah Kalianda bahwa sebagian besar peserta didik belum mengoptimalkan penggunaan *smartphone* untuk mengatasi kesulitan belajar. Masih banyak peserta didik yang menggunakan *smartphone* hanya untuk mengakses media sosial, aplikasi pesan dan bermain *game*.²⁴ Maka dengan terdapatnya media kegiatan belajar mengajar di *smartphone* akan sangat mempermudah guru pada penyampaian materi yang hendak diajarkan, dan peserta didik bisa lebih mudah memahami materi kegiatan belajar mengajar.

Diamati dari aspek rendahnya penggunaan media oleh guru MTs Darul Amanah Kalianda. Teknik yang dipakai sebagian besar merupakan ceramah maka banyak siswa yang merasa jenuh dengan kegiatan belajar mengajar bahasa Arab yang disampaikan oleh guru, perihal ini akan berakibat pada penjelasan siswa pada kegiatan belajar mengajar bahasa Arab yang terus menjadi menurun maka misi dari kegiatan belajar

²³ Lisna Marwani Khasanah, Maulana Muhlas, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar," *Akademika* Vol. 9, No. 2 (2020): 129–142.

²⁴ Wawancara dengan Nur Asya Oktavia dan Reno Febrian di MTs Darul Amanah Kalianda, 21 Desember 2022.

mengajar tidak akan terealisasikan dengan baik.²⁵ Bersumber pada perihal tersebut peneliti mau meningkatkan kegiatan belajar mengajar bahasa Arab di MTs Darul Amanah Kalianda dengan menggunakan media pembelajaran android *Smart Apps Creator* maka kegiatan belajar mengajar bahasa Arab bisa berjalan dengan lebih kreatif, inovatif, serta mengasyikkan, dan bisa menolong guru pada proses kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dimasa transisi pandemi ini, maka penelitian tentang “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS *SMART APPS CREATOR* DI MTs DARUL AMANAH KALIANDA” perlu dicoba supaya bisa dijadikan materi evaluasi untuk guru bahasa Arab di MTs Darul Amanah Kalianda dalam hal pemanfaatan media pembelajaran.

Alasan peneliti memilih judul tersebut, sebab agar bisa mengetahui kelayakan dari media pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* ini pada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar tatap muka bahasa Arab dimasa transisi wabah *covid* ini, begitu pun untuk peserta didik kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda .

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Bersumber pada latar belakang permasalahan di atas, bisa diidentifikasi kasus pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Di era kemajuan teknologi, guru mata pelajaran Bahasa Arab masih memanfaatkan model konvensional, guru menyampaikan materi dan memberikan tugas selanjutnya siswa menjawab.
2. Pada kegiatan belajar mengajar tatap muka dengan cara langsung dalam masa transisi wabah *covid* ini, proses kegiatan belajar kurang begitu efektif, disebabkan materi bahan ajar Bahasa Arab yang disampaikan guru ke siswa kurang menarik,

²⁵ Observasi, MTs Darul Amanah Kalianda pada Senin 21 Desember 2022.

maka dari itu motivasi belajar siswa rendah, begitu pun dari sebagian peserta didik hanya bisa mendapatkan penjelasan materi pelajarannya ketika di dalam kelas saja atau sekolah.

3. Pemanfaatan *Smartphone* dikalangan siswa mayoritas belum di menggunakan sebagai fasilitas belajar serta menambahkan ilmu pengetahuan.
4. Belum terdapatnya media kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab yang efektif, inovatif serta efisien dalam memberikan keringanan untuk siswa guna menguasai serta merepetisi lagi materi pelajaran.

Sebaliknya guna batasan permasalahan untuk menjauhi melebarnya pembahasan pada studi ini, sehingga peneliti mementingkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* serta daya guna media kegiatan belajar mengajar pada menaikkan hasil belajar partisipan ajar dalam mata pelajaran Bahasa Arab yang berpusat dalam kemampuan membaca (*mahārah qirāah*), menulis (*mahārah kitābah*), serta keahlian mendengarkan (*mahārah istima'*).

C. Rumusan Masalah

Melihat keterbatasan potensi serta waktu yang dipunyai oleh peneliti, sehingga riset tesis ini hendak difokuskan pada bagaimana pembelajaran bahasa Arab dengan cara tatap muka pada siswa kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab berbasis aplikasi android berbantuan *Smart Apps Creator*.

Berlandaskan latar belakang masalah diatas, sehingga permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini bisa dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana *design* pengembangan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* di kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda ?

2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* menurut para ahli (*expert judgement*)?
3. Bagaimana keefektifan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab secara tatap muka di kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda ?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah diatas, penelitian ini mempunyai tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* untuk mata pelajaran bahasa Arab secara tatap muka di kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda .
- b. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab secara tatap muka di kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda .
- c. Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran aplikasi android berbasis *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab secara tatap muka di kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda .

2. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap terdapat suatu kegunaan pada penelitian pengembangan ini dengan melalui harapan sebagai berikut :

a. Tujuan Teoritis

Harapan pada penelitian pengembangan media kegiatan belajar mengajar ini dapat jadi peran serta pada kemajuan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan serta sebagai fasilitator basis belajar yang dapat menunjang siswa dalam belajar dengan cara mandiri disaat ada di sekolah atau di rumah maka aktivitas belajar jadi berhasil serta substansial. Tidak hanya itu, juga dijadikan materi penelitian terusan yang relevan serta materi analisis pada pengembangan media kegiatan belajar mengajar.

b. Tujuan Praktis

1) Bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang di ajarkannya buat meraih misi kegiatan belajar mengajar serta mempermudah dalam membimbing peserta didik.
- b. Jadi unsur tambahan guru pada teknik kegiatan belajar mengajar yang cocok dengan modul yang telah diprogramkan buat di pelajari siswa.
- c. Menghasilkan pengganti preferensi media kegiatan belajar mengajar yang mengasyikkan serta mendorong guru dalam menambah kemampuannya guna perubahan serta lebih inovatif pada kegiatan belajar mengajar, serupa dengan jujur yang tercantum pada Undang-Undang Dasar 1945, yakni “pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan anak bangsa.”

2) Bagi Siswa

- a. Peningkatan pemahaman materi kegiatan belajar mengajar bahasa Arab dengan cara cepat yang sesuai dengan ketrampilan di era pengembangan teknologi yang semakin canggih.
- b. Peserta didik bisa belajar sepanjang masa dengan melalui bantuan *smartphone* dengan cara mandiri.
- c. Peningkatan motivasi serta semangat peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar bahasa Arab sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang baik.

3) Bagi Madrasah

Diharapkan dari hasil studi pengembangan ini bisa menunjang kelancaran cara belajar membimbing pada menambah kegiatan belajar mengajar yang berhasil serta efisien dengan menggunakan sarana alat infrastruktur teknologi.

4) Bagi Peneliti

Tujuan dari penelitian ini sanggup memberikan manfaat pengetahuan dan pengalaman terbaru serta bisa memberikan persembahan gagasan pokok pikiran dalam dunia pendidikan.

E. Spesifikasi Produk yang akan dihasilkan

1. Produk yang telah dihasilkan yakni berupa aplikasi media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan melalui bantuan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab pada materi *Ar-riyādhah* .
2. Aplikasi memuat pembahasan pembelajaran Bahasa Arab kelas VIII pada materi *Ar-riyādhah* seperti teks, audio dan video serta dapat diakses/digunakan disaat keadaan *offline*.

3. Desain isi materi produk media kegiatan belajar mengajar berbasis aplikasi android mata pelajaran Bahasa Arab bersumber pada referensi buku materi ajar yang serupa dengan KMA 183 tahun 2019.
4. Standar unit yang bisa di manfaatkan buat aplikasi media kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab ialah *Smartphone* yang mempunyai spesifikasi *Operating System* (OS) *Android 2.2* ataupun lebih, memori RAM setidaknya 1GB, ROM 4GB, layar dengan minimal *4.7 inch*.
5. Aplikasi di kembangkan dengan berbantuan perangkat lunak / *software Smart Apps Creator* yang dapat di *support* oleh *software* pengolah gambar *Canva* dan aplikasi *Corel Draw*.
6. Penampilan dalam menu aplikasi terdapat menu-menu yang interaktif saling terhubung dengan materi, video serta menu evaluasi yang dicantumkan pada nilai akhir.

F. Telaah Pustaka

Bersumber pada penelusuran yang penulis jalani, belum terdapat riset yang dengan cara khusus serta mendalam mangulas perihal “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII B MTs Darul Amanah Kalianda .”. Tetapi penulis mendapatkan sekian banyak riset yang relevan dengan riset yang hendak penulis teliti, antara lain :

Pertama, Tesis yang diteliti oleh Annas Ribab Sibilana yang mempunyai judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang”.²⁶

²⁶Annas Ribbab Sibilan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang”, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), hlm. 1-148.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi bangun dan bangkitlah wahai pejuang Islam pada siswa kelas IX SMA. Pada penelitian ini memanfaatkan model pengembangan Borg & Gall. Dengan pengaturan strategi 10 tingkatan yang terdiri dari. (1). *Research and information collecting*; (2). *Planning* / dibutuhkan melangsungkan riset kelayakan dengan cara terbatas; (3). *Develop preliminary form of product*; (4). *Preliminary field testing*; (5). *Main product revision*; (6). *Main field testing*, percobaan penting yang menyertakan semua mahasiswa; (7). *Operational product revision*, (8). *Operational field testing*, (9). *Final product revision*; (10) *Dissemination and implementation*.

Hasil dari riset pengembangannya mendatangkan produk berbentuk Aplikasi smartphone berbasis android mata pelajaran Pendidikan agama Islam yang telah dicoba keabsahan oleh sebagian pakar, hasil verifikasi pakar materi masuk kriteria pantas dengan penyajian sebesar 73,5%. Hasil verifikasi pakar media memperkirakan “sangat layak” di manfaatkan, maka telah sanggup dikenakan atau diimplementasikan.

Kedua, Tesis yang diteliti oleh Musa Nurrasyid berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Untuk Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Bandar Lampung.”²⁷

Misi Penelitian yaitu untuk menciptakan suatu produk sarana kegiatan belajar mengajar berbasis android kegiatan belajar mengajar Kimia dalam materi bentuk molekul. Dalam riset ini ada dua amatan pokok android serta multimedia yang dijadikan sebagai analisis pustaka dasar. Kategori riset yang diimplementasikan merupakan riset serta pengembangan yang didesain oleh Borg dan Gall (2003). Data- data yang pernah

²⁷ Rumainur, “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang”, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), hlm. 1-115.

dihimpun, adalah informasi hasil dari: 1) analisis dokumen dan kajian kepustakaan, 2) wawancara, 3) observasi, dan 4) angket.

Hasil penelitian membuktikan jika penemuan yang terjalin lingkungan dapat diperoleh dengan data statistik 57% siswa mempunyai *smartphone* berbasis Android dan siswa memerlukan media pembelajaran yang mengasyikkan yakni dengan menggunakan HP berbasis *smartphone* bisa disimpulkan jika dalam pemanfaatan android sangat efektif serta dapat meningkatkan hasil kegiatan belajar mengajar. Uji kemenarikan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam *smartphone* berjumlah 80,49 % (nilai yang sangat tinggi).

Ketiga, Artikel yang diteliti oleh Mahfud, dkk berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android (Smart App Creator) Pada Mata Pelajaran Sistem Administrasi Jaringan Di Smk Ulil Albab”.²⁸

memerlukan Studi serta pengembangan ini bermaksud guna meningkatkan sarana kegiatan belajar mengajar administrasi server jaringan berbasis Android dalam materi administrasi server jaringan dasar, mengenali cara penyusunan media kegiatan belajar mengajar yang telah dikembangkan, serta membuat media kegiatan belajar mengajar yang dikembangkan dengan memanfaatkan *smart apps creator*, tidak terdapatnya media dalam kegiatan belajar mengajar yang berbasis android pada mata pelajaran Administrasi server jaringan.

Dari hasil studi pendahuluan dapat digambarkan bahwa media kegiatan belajar mengajar yang dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar masih menggunakan paper serta media cetak. Hasil belajar peserta didik masih jauh dari harapan (KKM). Pengembangan unit perangkat lunak memanfaatkan teknik

²⁸ Mahfud, Indra Maulana, Dirno “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android (Smart App Creator) Pada Mata Pelajaran Sistem Administrasi Jaringan Di Smk Ulil Albab”, *PERISKOP (Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan)* Vol. 1, No. 2 (2021): 56–65.

pengembangan waterfall model. Pada waterfall ada sebagian tingkatan penting yang mendeskripsikan kegiatan pengembangan unit perangkat lunak. Penyebabnya memanfaatkan teknik waterfall lantaran langkah– langkah pada pengembangan sistem dalam bentuk waterfall yang sistematis dengan langkah nyata.

Keempat, Artikel yang diteliti Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD.”²⁹

Tujuan penelitian ini yaitu keinginan dalam memajukan media kegiatan belajar mengajar yang interaktif dengan memanfaatkan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD yang valid dan praktis. Model pengembangan yang dipakai yaitu 4D. Data yang diperoleh dengan memanfaatkan hasil dari angket serta observasi. Sampel penelitian yaitu siswa kelas 4 SDN Pesanggrahan 10 Pagi.

Hasil verifikasi alat sebesar 81% dengan bagian sungguh patut sementara itu penguatan materi mendapatkan presentase sebesar 80% dengan kategori layak dan validasi bahasa mendapatkan presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Respon guru mendapatkan presentase sebesar 90% dan respon peserta didik mendapatkan presentase 86% .

Kelima, Artikel yang telah diteliti oleh Miftah Audhiha, dkk dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.”³⁰

²⁹ Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD”, *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 13, No. 1 (2022): 111–120.

³⁰ Risnawati Miftah Audhiha, Asyti Febliza, Zul Afdal, Zubaidah Amir MZ, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Basicedu* Vol. 6, No. 1 (2022): 87–97.

Penelitian ini bermaksud guna mengkaji keabsahan serta praktikalitas multimedia interaktif berbasis adobe animate yang dikembangkan. Riset ini menggambarkan riset pengembangan dengan memanfaatkan pendekatan 4-D. materi pelajaran yang di uji coba dalam riset ini yakni 3 orang ahli guna memastikan tingkatan kevalidan produk yang dikembangkan serta 30 siswa guna memastikan tingkatan kepraktisan produk yang dikembangkan. Informasi riset dihasilkan dari lembar verifikasi serta angket reaksi peserta didik. Informasi yang dihasilkan di analisa dengan memakai metode persentase.

Hasil riset menunjukkan jika multimedia interaktif berbasis *adobe animate* yang dikembangkan diklaim legal serta praktis. Perihal ini dibuktikan dengan pada umumnya tingkatan kevalidan sebesar 93, 1% dikategorikan amat sangat valid. Berikutnya, biasanya tingkatan kepraktisan sebesar 86, 96% dikategorikan dengan amat sangat praktis.

Keenam, Artikel ditulis Teguh Setiadi, dkk yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Manusia Berbasis Android Untuk Kelas VIII di MTs NU 10 Penawaja Kendal.”³¹

Dengan dirancangnya media pembelajaran interaktif, ini mampu sebagai salah satu media pembelajaran yang alternatif di antara kegiatan belajar mengajar yang lain seperti halnya media pembelajaran menggunakan buku dan alat peraga lain dalam meningkatkan dan mendukung proses pengenalan Sistem Pernafasan Manusia.

Media pembelajaran interaktif sistem pernafasan manusia ini dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* khususnya untuk siswa kelas VIII MTs NU 10 Penawaja dengan membuat tampilan animasi serta latihan soal yang berkaitan

³¹ Teguh Setiadi, Alfi Hasan Prasetyo, Edy Siswanto “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Manusia Berbasis Android Untuk Kelas VIII Di MTs NU 10 Penawaja Kendal”, *Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia* Vol. 2, No. 2 (2022): 69–77.

dengan sistem pernafasan manusia secara menarik. Hasil ini kemudian diujikan kepada sekelompok siswa dan guru. Sehingga aplikasi ini bisa menunjang kinerja siswa pada pemahaman materi sistem pernafasan serta bisa menjadi solusi alternatif media pembelajaran tentang sistem pernafasan.



Tabel 1.1 Kajian Pustaka

No	Nama	Judul Penelitian	Relevansi	
			Persamaan	Perbedaan
1.	Annas Ribab Sibilana	“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang.”	“Pengembangan media pembelajaran berbasis android dan metode penelitian <i>Research and Development (RnD).</i> ”	Mata pelajarannya yang diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2.	Musa Nurrasyid	“Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Bentuk Molekul Untuk Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Bandar Lampung.”	Pengembangan media yang berbasis android sebagai salah satu hasil dari belajar siswa.	Mata pelajarannya yang dituju. Penelitian tersebut memfokuskan dalam mata pelajaran Kimia terhadap siswa SMA.
3.	Mahfud, dkk	“Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android (Smart App Creator) Pada Mata Pelajaran Sistem Administrasi Jaringan Di Smk Ulil Albab.”	Pengembangan media pembelajaran android yang berbasis <i>Smart Apps Creator.</i>	Terletak pada mata pelajarannya, dan objek yang diterapkan di SMK Ulil Albab untuk mata pelajaran Sistem Administrasi Jaringan.
4.	Fachrul Hidayat dan Ima Mulyawati	“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada	Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Smart Apps Creator.</i>	Pada mata pelajarannya, penelitian tersebut sebagai kegiatan belajar mengajar matematika dalam

		Materi Pecahan Kelas 4 SD.”		materi pecahan kelas 4 SD.
5	Miftah Audhiha, dkk	“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Adobe Animate CC</i> pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.”	Pengembangan multimedia interaktif berbasis android sebagai kelayakan terhadap siswa.	Terletak pada perangkat software yang telah dipakai pada penciptaan multimedia interaktif tersebut dan pada materi yang diterapkan.
6	Teguh Setiadi, dkk	“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Manusia Berbasis Android Untuk Kelas VIII di MTs NU 10 Penawaja Kendal.”	Pengembangan multimedia interaktif berbasis android yang pantas untuk siswa.	Terletak pada perangkat software yang digunakan pada penciptaan multimedia interaktif tersebut serta dalam materi yang telah diterapkan.

G. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media

Media bersumber dari bahasa latin bentuk jamak dari kata sedang yang dengan cara bahasa berarti perantara ataupun pengantar.³² Menurut Heinen, Molenda, Russell, dan Smalindo mendefinisikan media untuk alat atau jalan sebagai saluran komunikasi (*means of communication*).³³ Seperti halnya Media cetak, audio, video, visual, objek, dan orang. Sementara itu, saluran komunikasi merupakan perlengkapan yang bawa wasiat dari satu orang individu ke orang yang yang lain.

Media selaku perantara ataupun pengantar perintah dari pengirim terhadap pemeroleh perintah.³⁴ Media selaku perlengkapan wujud yang sanggup mempersembahkan perintah dan memicu siswa agara belajar, semacam buku, film, video, kaset, dan lain- lain.³⁵

AECT (*Association of Education and Comunication Technology*) memberi pemahaman mengenai media merupakan seluruh bentuk serta saluran yang dipergunakan guna mengantarkan perintah serta informasi. Ada pula *National Education Association* (NEA) mendeskripsikan media selaku seluruh benda yang mampu dimanipulasikan, baik tercetak ataupun audiovisual dan perlengkapannya serta media selayaknya mampu ditinjau, didengar ataupun

³² Arief S. Sadiman, Dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 6.

³³ Russell and Saddle James D. Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., *Instructional Technology and Media for Learning* (Upper River: New Jersey, 2008), hlm. 24.

³⁴ Himmatul Mursyidah dan Febriana Kristanti, "Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di SMP Negeri 7 Surabaya," *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol. 4, No. 1 (2019): 17–28.

³⁵ Luluk Humairo Pimada dan Muhammad Afif Amrulloh, "Penerapan Media Elektronik Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 1, No. 2 (2020): 120–128.

dibaca. Ringkasnya media merupakan perlengkapan yang dikenakan buat mengantarkan ataupun membawakan pesan- pesan pada kegiatan belajar mengajar.³⁶

Sementara itu media kegiatan belajar mengajar yakni seluruh objek yang dapat mengantarkan ataupun mengirim perintah dari sesuatu sumber ke yang lain dengan terencana, maka terciptanya kawasan belajar yang kontributif, dimana penerimanya mampu melangsungkan teknik kegiatan belajar mengajar dengan cara efisien dan berhasil serta merupakan suatu tatanan wujud yang dikenakan guru sebagai penyedia perintah dan bisa memudahkan siswa dalam meraih misi kegiatan belajar mengajar.

Menurut Reiser and Dempsey memaparkan media kegiatan belajar mengajar selaku perlengkapan raga yang dipakai buat menyediakan materi kegiatan belajar mengajar pada peserta didik.³⁷ Adapun menurut Rossi dan Briendly, media kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu alat maupun bahan yang bisa dimanfaatkan melalui arti sebagai pencapaian suatu tujuan pendidikan seperti halnya televisi, alat radio, buku, majalah, koran, dan lain sebagainya.³⁸ Akan tetapi, media bukan cuma berbentuk satu buah perlengkapan ataupun materi saja melainkan perihal lain yang sanggup mempermudah siswa guna mendapatkan pemahaman.

Sanjaya mendeskripsikan media kegiatan belajar mengajar menggambarkan seluruh objek yang berbentuk perlengkapan, daerah serta pula seluruh struktur aktivitas yang dikonsep serta dikemas untuk mengubah

³⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 4.

³⁷ Dempsey, John V. Reiser, and, Robert A., "*Trends and Issues in Instructional*", in *Design and Technology* (New York: Pearson, 2012), hlm. 33.

³⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 163.

perilaku, menambahkan pemahaman, dan memasukkan satu buah kemampuan pada masing-masing orang yang sanggup serta bersedia menggunakannya.³⁹

Media pembelajaran adalah perlengkapan pendukung ataupun wujud motivasi yang berperan guna mengantarkan catatan kegiatan belajar mengajar.⁴⁰ Searah dengan pemahaman itu bagi Mustafa Lutfi dkk menerangkan jika penghubung kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi sebagai penyaji perangsang guna menaikkan keserasian pada perolehan informasi dan guna membagikan sasaran balik.⁴¹ Jadi, media kegiatan belajar mengajar dikenakan guna menolong peserta didik supaya lebih gampang menguasai modul yang diajarkan.

Pemanfaatan media kegiatan belajar mengajar pada teknik kegiatan belajar mengajar bisa menambah keterampilan kognitif peserta didik dalam menyambut serta menguasai modul kegiatan belajar mengajar yang diinformasikan oleh guru. Perihal itu cocok dengan opini yang dikemukakan oleh Koning, *et al* dalam Khoiriah dkk bahwa “*attractive teaching materials are potential to increase the students’ cognitive processes*”.⁴² Tidak hanya itu, pemanfaatan media kegiatan belajar mengajar pula sanggup menaikkan daya guna serta kemampuan dari teknik kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Perihal itu searah dengan opini Siagian, *et al* pada Khoiriah dkk yang

³⁹ Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran, Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 31.

⁴⁰ Rusman, Cepi Riyana Rusman, dan Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung: Rajawali Pers, 2011), hlm. 60.

⁴¹ Mustafa Lutfi, Ricky Pramitha, dan Sudirman, *Sisi-Sisi Lain Kebijakan Profesionalisme Guru: Optik Hukum, Implementasi, Dan Rekonsepsi* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2013), hlm. 82.

⁴² Khoiriah, Abdurrahman, dan Tri Jalmo, “The Effect of Multimedia-Based Teaching Materials in Science Toward Students’ Cognitive Improvement”, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol. 5, No. 1 (2016): 76.

menerangkan jika *“the effectiveness and efficiency of the learning process can be improved through the application of multimedia teaching materials”*.⁴³

Media yang sedang berkembang dan banyak digunakan saat ini adalah media audiovisual dimana dalam penggunaannya pembelajaran yang memakai media tersebut bisa menarik dan menyenangkan.⁴⁴ Dari pengertian Berdasarkan hal tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa media kegiatan belajar mengajar merupakan perlengkapan yang menunjang atau sarana pada proses belajar mengajar, adanya media tersebut bermaksud untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian serta motivasi siswa, maka tujuan kegiatan belajar mengajar yang telah dirumuskan bisa tercapai.

Terdapat sekian banyak kebaikan pemanfaatan media pada kegiatan belajar mengajar. Bagi Muhandis Azzuhri pada karyanya terdapat empat kegunaan praktis pemanfaatan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar yakni; (a) media kegiatan belajar mengajar bisa memberikan penjelasan dalam penyajian pesan serta informasi maka bisa memberikan kelancaran dalam proses belajar, (b) media pembelajaran bisa menambahkan dan pemberian arahan serta perhatian terhadap siswa maka bisa memunculkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih dengan cara langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; (c) media kegiatan belajar mengajar bisa memberikan keselarasan pengalaman terhadap peserta didik perihal peristiwa-peristiwa di kawasan mereka, dan mengizinkan terbentuknya interaksi langsung

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. 8, No. 2 (2010).

dengan guru, warga, serta lingkungannya; (d) media pembelajaran bisa menangani keterbatasan indera, ruang, serta waktu.⁴⁵

Faedah media kegiatan belajar mengajar serupa dengan pandangan yang pernah dikemukakan di atas adalah sanggup memperjelas perintah serta informasi, menambah dan juga menunjukkan kepedulian peserta didik akibatnya sanggup menimbulkan semangat berlatih. Pemanfaatan media kegiatan belajar mengajar bisa menangani keterbatasan indera, ruang, serta durasi, dan sanggup memberikan keselarasan pengalaman pada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di daerah mereka.

b. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Media pada salah satu kegiatan belajar mengajar mempunyai dua fungsi utama, yaitu:

1) Media sebagai alat bantu

Media selaku alat bantu pada kegiatan kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu kenyataan yang sudah terjadi modern ini. Media selaku alat bantu yang dapat diharapkan dalam membantu tugas-tugas guru disaat menyampaikan informasi dan materi kepada muridnya.⁴⁶ Di samping itu akan sukar bagi anak didik untuk memahami materi apabila penjelasan guru yang panjang lebar terasa membosankan, maka guru haruslah menghadirkan media pembelajaran selaku sarana pembantu pembelajaran agar dapat mencapai suatu tujuan yang sudah ditetapkan.

⁴⁵ Muhandis Azzuhri, "Metode Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet Di Era Teknologi Informasi", *Insania : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* Vol. 14, No. 3 (1970): 348–445.

⁴⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 120.

2) Media sebagai sumber belajar

Sumber belajar merupakan seluruh objek yang bisa dipakai selaku dasar materi berlatih seorang. Pengelompokan sumber belajar menurut Norma Dewi Shalikhah dalam artikelnya dipisah jadi lima bagian ialah orang, buku, media massa, kawasan, serta alat pendidikan. Media sebagai sumber belajar sekarang sudah bisa kita dapatkan dalam berbagai bentuk teknologi. Dan teknologi yang digunakan bukan hanya sebagai media bantu melainkan pula menjadi salah satu sumber belajar pada suatu proses kegiatan belajar mengajar.⁴⁷

3) Jenis-jenis media pembelajaran

Adapun beberapa jenis media kegiatan belajar mengajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah:

- a) Media visual merupakan media yang bisa menyampaikan pesan melalui Indera penglihatan. Contohnya: foto, gambar, lukisan.
- b) Media audiovisual adalah bentuk kombinasi antara media audio serta visual, yang mana media ini menghasilkan gambar dan suara. Contoh; video, animasi, dan film.
- c) Media auditif adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara. Contoh: musik.

c. Pengertian Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi, adalah perihal sama- sama menerapkan tindakan, ikatan. Interaksi berlangsung sebab terdapatnya ikatan karena dampak terdapatnya tindakan serta respon. Pemahaman interaktif merupakan perihal yang terikat dengan komunikasi dua arah atau sesuatu

⁴⁷ Norma Dewi Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif", *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* Vol. 11, No. 1 (2016): 101–115.

tentang berkepribadian sama- sama aktif serta sama- sama berkorelasi dan memiliki timbal balik antara satu dengan lainnya.⁴⁸

Suatu objek yang interaktif menyertakan dua pihak ataupun lebih yang aktif di dalamnya. Pada perbincangan interaktif di tv misalnya. Pemahaman perbincangan interaktif merupakan kita selaku penonton tidak semata- mata menyaksikan serta mencermati tema yang tengah diulas serta diperbincangkan oleh pembawa kegiatan serta sumbernya, namun dapat turut aktif menanya serta berpendapat. Perihal ini pasti mengasyikkan sebab tiap orang mempunyai pandangan yang ingin serta mau didengarkan oleh orang lain. Keinginan bakal interaksi ini Pada dunia pendidikan, sistem melatih diri menggembleng yang interaktif jelas lebih mengasyikkan dibanding cuma mengindahkan serta menulis pemahaman guru.

Pengertian pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) interaktif merupakan ajakan terhadap peserta didik guna mengaitkan angan, pandangan, pendengaran serta kemampuan sekaligus, salah satunya merupakan sembari menulis.⁴⁹ Dengan proses belajar interaktif, peserta didik dirangsang guna menanya, menanggapi serta mengemukakan pendapatnya serta disaat yang sesuai melakukan peran yang diserahkan oleh guru, bagus itu peran pribadi ataupun himpunan. Sistem melatih diri ini pula tidak dalam hasil melainkan dalam sistem. akibatnya peserta didik mendapatkan wawasan bukan dengan metode mengingat, tapi dengan metode alami.

⁴⁸ Muhaemin, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang”, *Al-Ibrah: Journal of Arabic Language Education* Vol. 4, No. 1, hlm. 1-9.

⁴⁹ Dwi Surya Atmaja dan Retnowati Satyaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab”, *Armala (Jurnal Pendidikan dan Sastra Bahasa Arab)* Vol. 1 (2020): 32–46, <https://dx.doi.org/10.30595/pssh.v4i.298>.

Media kegiatan belajar mengajar interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang berbasis komputer dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Media kegiatan belajar mengajar dengan cara interaktif menggambarkan kombinasi teks, suara, animasi, serta video yang telah tersampaikan pada siswa dengan melalui media digital.⁵⁰ J. Radich menjelaskan jika:

*Interactive media refers to digital and analog materials, including software programs, applications (apps), broadcast and streaming media, some children's television programming, e-books, the Internet, and other forms of content designed to facilitate active and creative use by young children and to encourage social engagement with other children and adults.*⁵¹

Media interaktif sudah sesuai dengan pernyataan tersebut, bisa juga bertujuan untuk seluruh wujud media baik itu berupa media digital maupun analog yang telah dikonsepsikan sebagai fasilitas seseorang agar bisa lebih aktif serta kreatif.

Menurut Ariani dan Haryanto media kegiatan belajar mengajar interaktif merupakan suatu media belajar yang telah memiliki fasilitas dengan peralatan pengontrol yang bisa saja digunakan dengan cara mandiri.⁵² Terdapatnya peralatan pengontrol tersebut pemanfaatan bisa saja dipilih secara mandiri dengan pilihan-pilihan menu yang diinginkan disaat memanfaatkan salah satu media kegiatan belajar mengajar yang interaktif. Rob Philips menjelaskan jika *“interactive multimedia has clear possibilities for producing such learning environments which the student can explore at will.”*⁵³ Pemanfaatan media

⁵⁰ Muhammad Luqman Hakim, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab”, *Arabi : Journal of Arabic Studies* Vol. 2, No. 2 (2018): 156.

⁵¹ J. Radich, “Technology And Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8”, *Every Child* Vol. 19, No. 4 (2013): 1.

⁵² Ariani dan Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Prospektif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 25.

⁵³ Rob Philips, *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia* (London: Routledge, 2013), hlm. 34.

kegiatan belajar mengajar yang interaktif bisa memberikan kesempatan pada peserta didik agar dapat menentukan secara mandiri arah belajarnya.

Pemanfaatan media kegiatan belajar mengajar secara interaktif yang bisa terkontrol dengan cara mandiri oleh pemakai atau peserta didik ini sangat menolong pada penerimaan informasi kepada materi ajar yang telah dipelajarinya. Perihal ini diperkuat oleh hasil penelitian G. Fermeli dan M. Dermitzakis yang mengatakan jika *“People of all ages better absorb information on any topic, even a very complex one, when they are directly and personally involved.”*⁵⁴ Disaat peserta didik ikut campur dengan cara langsung pada proses kegiatan belajar mengajar, maka penerimaan informasi dari materi yang telah diajar akan menjadi lebih baik.

Philips dalam Mishra dan Sharma, mengemukakan: *“interactive multimedia’ is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provision of information. The ‘multimedia’ component is characterized by the presence of text, pictures, sound, animation and video; some or all of which are organized into some coherent program. The ‘interactive’ component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.”*⁵⁵

Media interaktif yang serupa dengan pernyataan di atas bisa dimaksud seluruh komponen yang mendeskripsikan sesuatu perubahan terkini dari perangkat lunak komputer yang berakitan dengan penyediaan data. elemen dari media interaktif diisyrati dengan eksistensi teks, audio atau suara, animasi serta film yang diorganisasikan ke pada suatu program yang koheren. Kata interaktif sendiri menggambarkan elemen yang mengarahkan dalam sistem

⁵⁴ G. Fermeli and M. Dermitzakis, “The Contribution of Museums’ Digitalized Palaeontological Collections to The Scientific Literacy of Compulsory Education Students: The Case of an Interactive Multimedia Production of The Palaeontological and Geological Museum of The University of Athens”, *Bulletin of the Geological Society of Greece* Vol. 43, No. 2 (n.d.): 987.

⁵⁵ Sanjaya Mishra and Ramesh C. Sharma, *Interactive Multimedia in Education and Training* (London: Idea Group Inc, 2004), hlm. 7.

pemberdayaan konsumen buat bisa mengendalikan sendiri perantara interaktif itu dengan komputer.

Terdapat beberapa kelebihan dari masing-masing elemen yang terdapat di dalam media kegiatan belajar mengajar interaktif. Menurut Nur Hadi Waryanto keunggulan dari bagian- bagian pada media kegiatan belajar mengajar interaktif ialah; (a) teks, bisa dipakai guna mengantarkan informasi yang padat, susah serta lingkungan semacam rumus- rumus ataupun pemahaman suatu metode yang panjang dan amat sesuai sebagai media input ataupun sasaran balik(umpan balik) pada teknik kegiatan belajar mengajar; (b) audio, sangat sesuai bila dipakai sebagai sarana guna memberikan semangat dan menunjang peserta didik fokus dalam materi yang dipelajari sebab peserta didik layak mencermati tanpa melaksanakan kegiatan lain yang menuntut konsentrasi; (c) gambar, bisa memudahkan dalam mengenali serta mengklasifikasikan obyek- obyek dan menunjang menerangkan suatu rancangan yang abstrak jadi konkrit; (d) animasi, bisa dipakai guna menerangkan rancangan yang susah serta abstrak jadi lebih gampang serta konkrit dengan animasi gerak; (e) video, bisa menciptakan cara penyampaian perintah pada konsumen jadi lebih fokus, berhasil serta kilat, bisa dipakai guna mengungkapkan kondisi riil dari sesuatu metode, kejadian ataupun peristiwa khusus, dan bisa memperkaya pemaparan materi sebab berintegrasi dengan sarana lain semacam teks, sketsa, serta audio.⁵⁶

Kombinasi dari sekian banyak bagian pada sarana kegiatan belajar mengajar interaktif itu di atas bisa menunjang memvisualisasikan modul yang

⁵⁶ Nur Hadi Waryanto, "Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran," *Makalah disampaikan pada kegiatan Diklat Guru SMK Muhammadiyah 3 Klaten padatangal 15 dan 21 Mei 2008 di SMK Muhammadiyah 3 Klaten* (2008): 6–8.

susah serta abstrak maka bisa mempermudah peserta didik guna memahaminya. Perihal itu berguna dilakukan sebab dapat pengaruhi penjelasan serta hasil belajar peserta didik. Searah dengan perihal itu bagi Ioannis Vrellis, Nikolaos Avouris dan Tassos A. Mikropoulos jika *“presence in a virtual environment may positively influence the learning outcome and learners’ satisfaction”*.⁵⁷

Adapun untuk kekurangan dari pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: (a) Tingkatan kerumitan program yang besar dapat jadi halangan untuk pemakai. (b) Memerlukan koneksi internet dan bandwidth yang besar. (c) Memerlukan perencanaan yang matang dalam pelaksanaannya karena untuk membuat dan mempelajari powerpoint dibutuhkan waktu yang tidak sedikit. (d) Model kegiatan belajar mengajar ini amat bergantung terhadap kecakapan guru ketika menyusun serta mengembangkan dinamika kelompok.

Alistair D.N. Edwards dan Simon Holland menjelaskan bahwasanya *“multimedia interactive learning systems that support various forms of individualized study”*.⁵⁸ Dalam dasarnya pemanfaatan alat kegiatan belajar mengajar interaktif pada metode kegiatan belajar mengajar tergantung dalam kegiatan interaksi peserta didik dengan pc atau laptop yang dipakai, maka sanggup mensupport pada metode belajar dengan cara mandiri. Pemanfaatan media kegiatan belajar mengajar interaktif pada metode kegiatan belajar mengajar bisa memberikan peluang pada peserta didik guna berinteraksi dengan cara langsung dengan modul kegiatan belajar mengajar pada media sarana interaktif itu. Oleh karena itu, pengembangan sarana kegiatan belajar mengajar

⁵⁷ Ioannis Vrellis, Nikolaos Avouris, and Tassos A. Mikropoulos “Learning Outcome, Presence and Satisfaction From a Science Activity in Second Life”, *Australasian Journal of Educational Technology* Vol. 32, No. 1 (2016): 61.

⁵⁸ Alistair D.N. Edwards and Simon Holland, *Multimedia Interface Design in Education* (Berlin: Springer-Verlag, 2012), hlm. 83.

interaktif ini diharapkan bisa menarik kepedulian peserta didik, mempermudah peserta didik pada penguasaan modul kegiatan belajar mengajar, dan bisa memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik.

2. *Software Smart Apps Creator*

a. *Pengertian Software Smart Apps Creator*

SAC merupakan kepanjangan dari *Smart Apps Creator* menggambarkan unit lunak guna menciptakan aplikasi- aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop serta website. Sebab hasil pengembangannya itu bisa dikonversikan jadi aplikasi *mobile Android* atau *IoS*, aplikasi desktop serta pula aplikasi *Website HTML5* yang bisa diakses melewati browser.⁵⁹

Smart Apps Creator menggambarkan suatu aplikasi desktop yang dipakai buat membuat aplikasi mobile learning berbasis android serta iOS tanpa memanfaatkan tanda pemrograman. Dan mampu mereproduksi pola HTML5 serta *exe*. *Smart Apps Creator* bisa diajarkan buat para siswa SD atau MI, SMP ataupun MTs, SMA ataupun Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) ataupun MA guna menambah kreatifitasnya dalam mengola konten serta jua menciptakan aplikasi- aplikasi mobile yang menarik.⁶⁰

Penentuan kegiatan belajar mengajar berbasis android dengan teknologi Smart Apps Creator memungkinkan supaya gampang dalam memasukan atau mengonsep isi kegiatan belajar mengajar tanpa dengan teknik pemrograman atau HTML (*hyper text markup language*) maka para konsumen di mudahkan dalam membuat materi pembelajaran mampu dikenakan pada proses offline ataupun

⁵⁹ Julianto Dela Elviana, "Pengembangan Media Smart Apps Creator (Sac) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar", *JPGSD* Vol. 10, No. 4 (2022): 746–760.

⁶⁰ Lola Afriani dan Yanti Fitria, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3, No. 4 (2021): 141–148.

online yang mampu dibesarkan lagi serupa dengan kepentingan developer supaya mereproduksi produk yang mampu dikenakan dimanapun serta kapanpun.

Produk yang diperoleh dari aplikasi ini bisa dipakai nyaris dalam seluruh unit semacam dikemas pada wujud aplikasi dengan dimensi. apk dalam ponsel pintar dengan sistem android ataupun iOS. Tidak hanya itu juga bisa di pasang di laptop dengan pola. exe, serta dalam struktur web dengan bentuk html 5. Keringanan pemanfaatan ini jadi sebuah daya tarik tertentu guna membuat sebuah aplikasi dengan memanfaatkan aplikasi ini.⁶¹

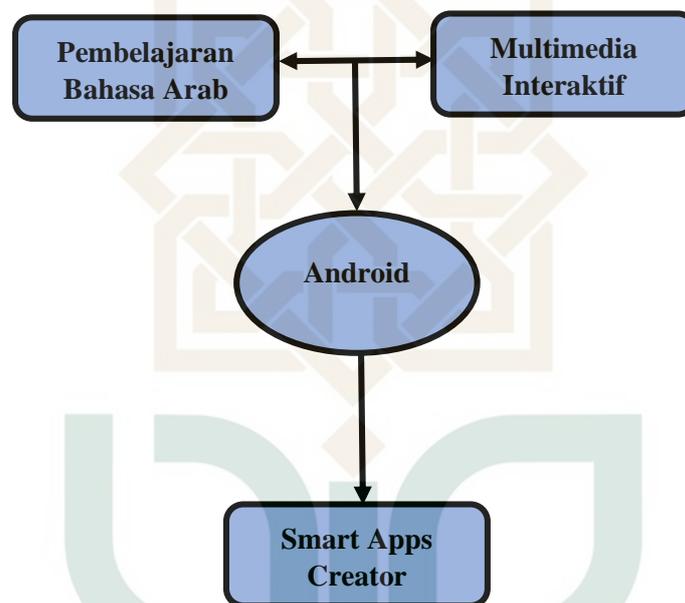
Banyak alat lunak bisa dipakai guna menciptakan alat berbasis android berbayar serta tanpa perbayar. Sebagian alat lunak ini simpel serta sebagian susah. Di antara banyak alat lunak yang ada, para periset memilah alat lunak *Smart Apps Creator* (SAC) untuk media pembelajaran berbasis Android sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Penyebabnya memilah kreator aplikasi cerdas merupakan sebab alat lunak kreator aplikasi cerdas free serta gampang dibikin. Tidak hanya itu, *Smart Apps Creator* amat cocok pada saat dibikin di laptop ataupun pc guna jadi APK (aplikasi yang bisa diaplikasikan di Android). Peserta didik selaku pemakai Android layak menginstal file APK yang diaplikasikan oleh guru tanpa hadapi kesusahan maka gampang dipakai pada melatih diri di mana pun serta di mana juga peserta didik ada. Kreator Aplikasi cerdas bisa dipakai dengan cara offline alhasil tidak membutuhkan alokasi yang mahal.

Teknik memasang aplikasi SAC pun amat gampang. mula- mula yang mesti dicoba yakni mengunduh aplikasi SAC melewati halaman legal (www.smartappscreator.com). Berikutnya ialah menginstalnya terlebih dulu supaya bisa

⁶¹ A R Azizah, "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming", *Seminar Nasional Fisika (SNF) 2020* Vol. 4 (n.d.): 72–80.

dioperasikan. Sesudah itu developer bisa membuat aplikasi cocok dengan kemauan. Akan tetapi ada sebagian detail laptop yang bisa dipakai buat mengaplikasikan aplikasi ini antara lain: (1) Sistem operasi : *Microsoft Windows 10*, Intel Core™ i-series or AMD Phenom (2) CPU : 2 GB RAM (3) Memori : *Support 1024 x 768* (4) *Graphics card : 2 GB required* (5) *Hard drive space : DVD-ROM.*

Gambar 1.1. Desain Konseptual Media Pembelajaran Interaktif



b. Fungsi *Smart Apps Creator*

Ada beberapa fungsi dari *Smart Apps Creator*, diantaranya yaitu sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat belajar maupun mereview materi ajar atau bahan setiap waktu serta dimana saja pada saat dibutuhkan.
- 2) Siswa juga dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain menggunakan media *Smart Apps Creator* ini pada saat diluar jam pelajaran.

c. Cara Pengoperasian *Smart Apps Creator*

Adapun cara pengoperasian *Smart Apps Creator* sebagai *software* pembuatan media pembelajaran ini ialah sebagai berikut :

- 1) Unduh aplikasi *Smart Apps Creator* dari internet.
- 2) Kemudian instalasi *Smart Apps Creator* di laptop atau PC.
- 3) Apabila telah terinstal, selanjutnya klik ikon *Smart Apps Creator* sehingga terdapat petunjuk cara penggunaannya.
- 4) Sesudah penampilan *Smart Apps Creator* terbuka, ada menu-menu sebagai penambah teks, gambar, suara dan lain-lain.
- 5) Bentuklah suatu proyek yang cocok dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar.
- 6) Apabila sudah silahkan Klik *save* agar dapat menyimpan proyek yang telah disiapkan.

3. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Penjelasan hasil belajar bersumber dari dua kalimat ialah "hasil" serta "belajar". Dalam kamus KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata "hasil" memiliki arti sebagai sesuatu yang terdapat dikarenakan upaya, sementara itu kata "belajar" merupakan perubahan tindakan yang telah dikarenakan oleh pengalaman.⁶²

Menurut Abdurrahman dalam bukunya menjelaskan bahwa arti dari hasil belajar merupakan keterampilan yang didapatkan peserta didik sesudah melaksanakan aktivitas belajar. Hasil belajar menggambarkan keterampilan

⁶² Tim Penyusun Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 121-122.

kepribadian yang didapatkan sesudah pelaksanaan belajar yang sedang berlangsung dengan bentuk perubahan perilaku, pengetahuan, pemahaman, sikap, serta bermacam pengalaman.⁶³

Kegiatan belajar mengajar didesain guna membelajarkan peserta didik, maksudnya peserta didik ditempatkan sebagai topik belajar. Kegiatan belajar mengajar lebih mengarah dalam kegiatan peserta didik guna mendapatkan hasil melatih diri berbentuk sinkronisasi antara perspektif kognitif, afektif, serta psikomotor dengan cara proposional. teknik belajar berlangsung lantaran terdapatnya suatu misi yang mau diraih. Misi yang diartikan yakni berbentuk hasil melatih diri atau belajar.

Hasil belajar ialah komponen berguna dari sejajar dengan teknik kegiatan belajar mengajar. Bagi Nana Sudjana hasil belajar peserta didik dalam hakikatnya merupakan pergantian tindakan dalam diri seorang selaku hasil dari prosedur kegiatan belajar mengajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik.⁶⁴ sependapat dengan pernyataan itu, Catharina Tri Anni menyampaikan jika hasil belajar merupakan transformasi sikap yang dihasilkan peserta didik sesudah dia alami kegiatan belajar.⁶⁵ Hasil belajar menggambarkan salah satu penunjuk dari teknik kegiatan belajar mengajar. Penanda terlaksana ataupun tidaknya sesuatu misi dari cara kegiatan belajar mengajar yakni dengan memandang hasil belajar yang diraih oleh peserta didik.

Eko Putro Widoyoko menjelaskan apabila hasil belajar berhubungan dengan pengukuran, selanjutnya akan menjadi sebuah penilaian serta tertuju

⁶³ Mulyono Abdurrahman, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 38.

⁶⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 45.

⁶⁵ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), hlm. 4.

pada evaluasi baik itu memanfaatkan tes ataupun non-tes.⁶⁶ Evaluasi hasil belajar menggambarkan terlaksananya penilaian pada hasil-hasil yang sudah tercapai oleh siswa dengan memiliki kriteria khusus.⁶⁷ Evaluasi hasil belajar merupakan komponen kegiatan belajar mengajar yang mesti dapat menyesuaikan dengan memiliki tujuan kegiatan belajar mengajar, disebabkan hasil belajar dievaluasi agar dapat diketahui pencapaian sebuah tujuan kegiatan belajar mengajar dengan melalui keberlangsungan belajar mengajar.

Sudijono serupa yang dikutip oleh Sutrisno serta Siswanto menyampaikan hasil belajar menggambarkan suatu aksi penilaian yang bisa menguak penilaian prosedur berpendapat (*cognitive domain*), aspek penilaian atau perilaku (*affective domain*) serta aspek kemampuan (*psychomotor domain*) yang menyatu dalam diri tiap pribadi peserta didik.⁶⁸ dengan hasil belajar bisa terkuak deskripsi perolehan peserta didik sesudah melewati kegiatan belajar mengajar dengan cara komprehensif. Baik tidak baiknya hasil belajar bisa diamati dari hasil penilaian yang telah dilaksanakan oleh guru. Sehingga dari itu tiap sistem belajar membimbing kesuksesan peserta didik pada memahami kompetensi dasar khusus diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang diraih oleh peserta didik.

Belajar tidak hanya menekuni mata pelajaran, namun pula pengorganisasian, kebiasaan, anggapan, kebahagiaan, ataupun atensi adaptasi

⁶⁶ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 1.

⁶⁷ Rinto Hasiholan Hutapea, "Instrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Dan Psikomotorik", *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* Vol. 2, No. 2 (2019): 151–165.

⁶⁸ Valiant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri Siswanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Vokasi* Vol. 6, No. 1 (Februari 2016): 114.

social, beragam kemampuan lain, serta keinginan.⁶⁹ Dengan begitu seorang dibidang belajar bila terjalin transformasi dalam dirinya efek terdapatnya edukasi serta pengalaman melewati interaksi dengan lingkungannya. Sebab orang menurut hakikatnya merupakan insan belajar, dia lahir tanpa ada pemahaman, perilaku, serta kecakapan apapun. Setelah itu berkembang bertumbuh jadi mengetahui, memahami, serta menguasai banyak perihal. Itu berlangsung sebab dia belajar dengan memanfaatkan kemampuan serta kapasitas diri yang sudah dianugerahkan Allah kepadanya.

Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya menggambarkan sesuatu metode interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi dengan cara langsung serupa aktifitas tatap muka ataupun dengan cara tidak langsung, yakni dengan memanfaatkan bermacam model, strategi, teknik, alat, serta perlengkapan peraga pada cara melatih diri membimbing. Dilandasi oleh terdapatnya perbandingan interaksi itu, sehingga aktivitas kegiatan belajar mengajar bisa dicoba dengan memanfaatkan bermacam pola kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar ialah tentang suatu yang bernilai hendak dijadikan tolak ukur kesuksesan sistem kegiatan belajar mengajar yang diserahkan guru, sukses ataupun tidak. metode belajar membimbing dipandang sukses bila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai. sebagai pengetahuan tercapai ataupun tidaknya kompetensi itu, guru melangsungkan penilaian sesudah mempersiapkan modul kegiatan belajar mengajar pada peserta didik. Berlandaskan hasil penilaian itu bisa kita ketahui sejauh mana kesuksesan peserta didik pada pembelajaran..

⁶⁹ Lutvia Nurhidayah, Hasratuddin Siregar, Dhia Octariani “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Open-Ended Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs PP Mawaridussalam”, *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)* Vol. 8, No. 2 (2022): 427–437.

Kesimpulan yang bisa didapat bersumber pada pemahaman hasil melatih diri di atas jika hasil melatih diri merupakan kemampuan- kemampuan yang dipunyai peserta didik sesudah dia menyambut pengalaman membiasakan pada metode kegiatan belajar mengajar. Kemampuan- kemampuan itu meliputi perspektif kognitif, afektif, serta psikomotorik. Hasil melatih diri bisa diketahui dengan aktivitas penilaian yang berniat guna memperoleh informasi yang memperlihatkan tingkatan kapasitas peserta didik dalam meraih misi kegiatan belajar mengajar.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada bermacam faktor yang pengaruhi hasil belajar peserta didik. Pernyataan Muhibbin Syah, faktor-faktor yang dapat pengaruhi hasil belajar peserta didik terbagi jadi tiga:⁷⁰

Adapun berbagai faktor tersebut diantaranya:

- 1) Faktor internal, (faktor dari siswa), yaitu keadaan jasmani serta rohani peserta didik. penilaian yang berkepribadian jasmani melingkupi keadaan badan peserta didik, keadaan pendengaran, pengamatan, dan lain sebagainya. Sementara itu penilaian yang berkarakter rohani mencakup tingkatan intelek ataupun intelegensi, tindakan, kemampuan, serta dorongan peserta didik.
- 2) Faktor eksternal, (luar siswa), yaitu situasi lingkungan social serta non- sosial disekitar peserta didik. Aspek area social peserta didik mencakup orang lanjut usia, guru, sahabat setingkat, penduduk, tetangga serta sahabat sepermaian yang bisa pengaruhi antusias belajar peserta didik. Sebaliknya aspek area non- sosial mencakup bangunan sekolah serta posisinya, perlengkapan sekolah, alat infrastruktur dan sarana yang terdapat, rumah

⁷⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2005), hlm. 144.

peserta didik serta posisinya, cuaca serta saat belajar yang dipakai oleh peserta didik.

- 3) Faktor pendekatan belajar (*learning approach*), ialah kategori usaha melatih diri peserta didik yang melingkupi strategi serta prosedur yang dipakai pada metode kegiatan belajar mengajar. Aspek pendekatan belajar merupakan seluruh metode ataupun strategi yang dipakai dalam mendukung daya guna serta kemampuan metode kegiatan belajar mengajar. Strategi pada perihal ini berarti seperangkat metode operasional yang direkayasa sedemikian rupa serupa pemakaian replika, teknik, materi ajar, serta sarana kegiatan belajar mengajar yang bermaksud guna menggapai kompetensi khusus.

c. Manfaat hasil belajar

Pendidikan serta pembelajaran disebut sukses jikalau perubahan-perubahan yang terlihat pada peserta didik ialah dampak dari teknik belajar membimbing yang dialaaminya yakni cara yang ditempuhnya dengan progam serta aktivitas yang dikonsep serta dilaksanakan oleh guru pada cara pengajarannya, pada perihal ini berlandaskan hasil belajar peserta didik, sanggup dikenal keterampilan serta perubahan sekalian jenjang kesuksesan pendidikan.⁷¹ Hasil belajar dalam hakikatnya merupakan transformasi tingkah laris seorang yang melingkupi keterampilan kognitif, efisien dan psikomotor sesudah menjajaki sesuatu teknik belajar membimbing. Hasil belajar mesti membuktikan transformasi kondisi jadi lebih baik, maka berfungsi sebagai:

- 1) Meningkatkan ilmu pengetahuan.
- 2) Lebih menguasai objek yang belum dimengerti lebih dahulu.

⁷¹ Nur Maziyah Ulya, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang)", *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 10, No. 1 (2016): 1-24.

- 3) Lebih meningkatkan kemampuan.
- 4) Mempunyai pemikiran yang terkini berdasarkan suatu hal.
- 5) Lebih memperhitungkan objek terlebih dahulu.

Bisa disimpulkan jika sebutan hasil belajar menggambarkan transformasi dari peserta didik maka ada transformasi dari sudut pemahaman, perilaku, serta kemampuan.

H. Sistematika Pembahasan

Riset yang baik ialah riset yang ditulis dengan cara rinci serta analitis. pengaturan penyusunan ini bertujuan buat memberikan cerminan perihal isi skripsi dengan cara keseluruhan. Oleh karena itu, pengarang memberi sistematika penyusunan jadi tiga komponen, yakni :

1. Bagian pertama, 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 :

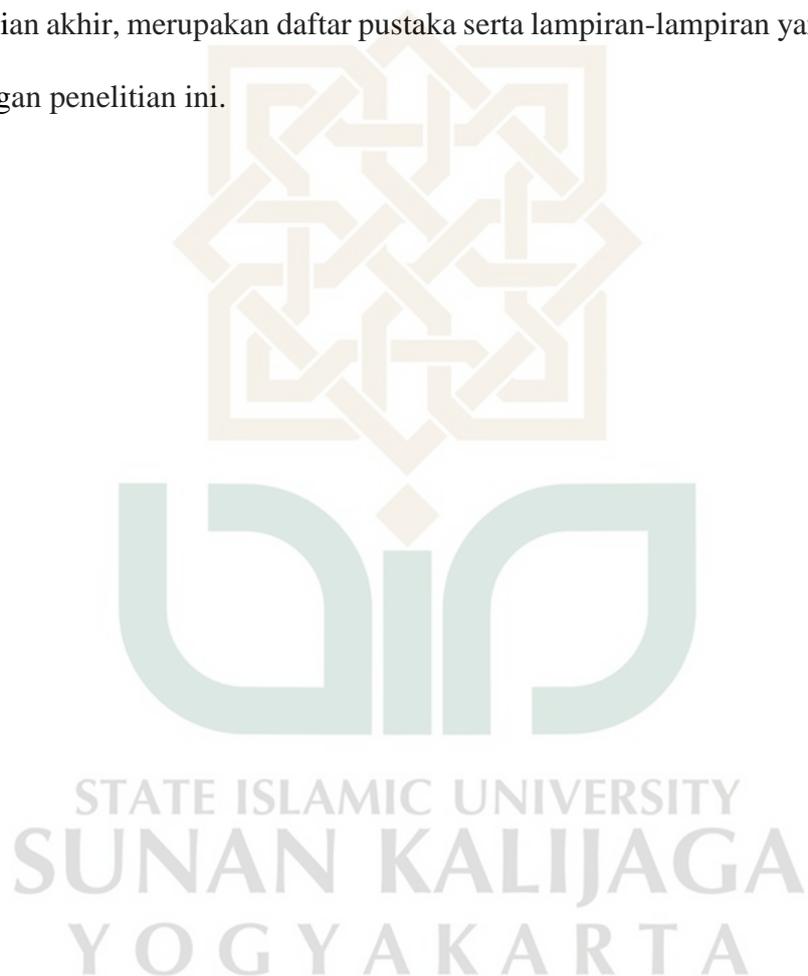
BAB I : Pendahuluan yang berisi antara lain: latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan atau masalah, kegunaan dan manfaat penelitian, kajian pustaka atau kajian penelitian yang relevan, landasan teori, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Mengenai metode penelitian yang terdiri dari: model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan.

BAB III : Tentang hasil penelitian dan pembahasan antara lain: hasil pengembangan produk awal, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penelitian.

BAB IV : Berisikan tentang penutup dengan antara lain: kesimpulan tentang produk, saran penggunaan produk, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian akhir, merupakan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penelitian ini.



BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif Bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* ini mengaplikasikan atau menerapkan tahapan pengembangan model ADDIE yang meliputi; (a) *Analysis* (Analisis), tahap ini mencakup penghimpun data dan analisis keperluan yang sesuai dengan situasi lapangan; (b) *Design* (perencanaan), dalam langkah ini mencakup penyusunan konsep pengembangan produk dengan penentuan spesifikasi, materi, persiapan bahan materi serta adanya daya dukung sarana-prasarana; (c) *Development* (pengembangan), pada tahapan ini meliputi peningkatan *desain interface*, penyajian materi dan pengemasan sampai keabsahan data ahli ; (d) *Implementation* (penerapan), dalam langkah ini melingkupi percobaan produk pada pemakai (*user*) dan analisis respon konsumen⁵⁵; (e) *Evaluation* (evaluasi), dalam⁸ langkah ini mencakup analisis efektifitas produk multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab dengan melalui analisis pre-test serta post-test.
2. Berlandaskan hasil keabsahan data ahli media multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* ini bisa dikategorikan Sangat Baik, sesuai percobaan dengan perubahan, dengan banyak skor maksimal 100, dan banyak skor subjek sebesar 84, dengan hasil konversi persentasi 84%. Sementara itu hasil keabsahan ahli materi pelajaran Bahasa Arab diperoleh dengan jumlah skor maksimal 75, serta banyakny skor subjek sebesar 57, dan diperoleh dengan hasil konversi persentasi 76%, produk ini memperoleh hasil keabsahan data yang Baik, analisis reaksi guru pelajaran Bahasa Arab, media pembelajaran interaktif ini dinilai Sangat Baik, dengan menghitung persentasi 91% dari banyak nilai maksimal 125 serta banyak nilai subjek 114. Sementara itu hasil analisa data angket responden

siswa / peserta didik dari siswa memperoleh persentasi yang sudah dikonversikan dengan kualifikasi Sangat Baik. Dengan persentase sebanyak 82% dari hasil angka maksimal 1400 dan angka akumulasi responden 1160. Akumulasi berbagai hasil keabsahan data tersebut menampilkan jika media pembelajaran interaktif bahasa Arab ini dikategorikan Sangat Sesuai.

3. Bersumber dari hasil analisis pre-test serta post-tes peserta didik kelas VIII B di MTs Darul Amanah Kalianda melalui Uji-t (*paired sample T-test*), jika hasil analisis menampilkan terdapatnya perbedaan signifikansi yang merupakan indikator pengembangan hasil kegiatan belajar mengajar berarti terhadap peserta didik. Dengan cara menyeluruh penerapan serta penilaian (evaluasi) menampilkan jika hasil atau produk peningkatan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab berbasis *software Smart Apps Creator* dalam materi *Ar-Riyadhah* dikelas VIII B digolongkan Sangat sesuai serta efektif atau efisien agar dapat dimanfaatkan pada mata pelajaran Bahasa Arab pada khususnya.

B. Saran

1. Saran Terkait Produk Hasil Penelitian

Sesudah penelitian ini rampung, peneliti memasukan saran keterkaitannya dengan produk yang sudah diperoleh dari hasil penelitian ini.

- a) Bagi sekolah, motivasi sarana serta prasarana yang dibutuhkan pada pengaplikasian multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab berbasis *smart apps creator* butuh perhatian serta dikembangkan. Dengan terwujudnya multimedia pembelajaran interaktif ini bisa menunjang pengembangan minat belajar peserta didik.
- b) Bagi guru, pelaksanaan serta hasil peningkatan multimedia pembelajaran interaktif ini bisa menjadikan sebuah inspirasi dalam peningkatan media kegiatan belajar

mengajar untuk kemudian diterapkan, khususnya multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab.

- c) Bagi peserta didik kelas VIII B di MTs Darul Amanah Kalianda agar dapat digunakan dengan baik multimedia pembelajaran interaktif *berbasis smart apps creator*.

2. Saran Untuk Penelitian Selanjutnya

Sebagai materi evaluasi buat riset yang berikutnya, terkhusus yang memanfaatkan bentuk riset dan juga pengembangan (*research and development*), peneliti ingin memasukkan beberapa saran diantaranya.

- a) Penelitian dengan bentuk riset serta pengembangan (*research and development*) membutuhkan metode identifikasi permasalahan dengan menganalisa yang menetapkan pengamat turun langsung sampai memutuskan detail produk yang hendak diperoleh juga uji coba coba yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, perencanaan tentang yang diperlukan mesti dicoba dengan positif. Tentang itu butuh dilakukan, menatap terdapatnya bisa jadi jika situasi yang ada di lapangan tidak cocok dengan apa yang diharapkan, misalnya, terdapatnya suasana mendesak yang berdampak transformasi style teknik kegiatan belajar mengajar.
- b) Riset dengan materi pembelajaran Bahasa Arab selaku materi pengembangan media kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan adaptasi kompatibilitas sarana yang lebih kompleks. Perihal ini sebab materi mata pelajaran Bahasa Arab mesti mencermati kesesuaian antara font abjad Latin dengan abjad Arab. Pada sebagian permasalahan, ada aplikasi berbasis Android atau aplikasi model computer yang tidak mensupport karya dengan abjad Arab. Oleh sebab itu, peneliti wajib menganalisa kompatibilitas perangkat yang hendak dipakai dengan saksama.

- c) Pengembangan sarana kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab ini terbatas dalam modul Ar- Riyadhah. Berikutnya riset bisa dicoba guna meningkatkan media kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab dalam materi yang lain, dengan produk yang dikemas lebih menarik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- , Ahmad Helwani Syafi'i, Nurjanah, Husnan. "Problematika Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Berbasis Komunikatif Interaktif Dalam Bingkai Pembelajaran Kitab Kuning." *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI* 6, no. 1 (2021): 18.
- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Afriani, Lola, and Yanti Fitria. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 2141–2148.
- Amri, Sofan. *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013.
- Amrulloh, Luluk Humairo Pimada dan Muhammad Afif. "Penerapan Media Elektronik Pada Pembelajaran Bahasa Arab." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 120–128.
- Anita Adesti, and Siti Nurkholimah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Edutainment* 8, no. 1 (2020): 27–38.
- Anitah, Sri. *Pembelajaran Teknologi*. Surakarta: Perpustakaan Yuma, 2009.
- Anni, Catharina Tri. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2004.
- Ansori. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Aksara Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2015.
- Arief S. Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Azizah, A R. "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming." *SEMINAR NASIONAL FISIKA (SNF) 2020* 4 (n.d.): 72–80.
- Azzuhri, Muhandis. "Metode Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet Di Era Teknologi Informasi." *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 3 (1970): 348–445.
- Bahasa, tim penyusun pusat. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. University of Georgia: Springer is part of Springer Science+Business Media, 2009.
- CR Dills, AJ Romiszowski. *Instructional Development Paradigms*. Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications, 1997.
- Dermitzakis, G. Fermeli and M. "The Contribution of Museums' Digitalized Palaeontological

Collections to The Scientific Literacy of Compulsory Education Students: The Case of an Interactive Multimedia Production of The Palaeontological and Geological Museum of The University of Athens.” *Bulletin of the Geological Society of Greece* 43, no. 2 (n.d.): 987.

Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Dkk, Yahya. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mapel Pkn Melalui Media Kliping Di Sd Inpres Despot Posona Kecamatan Kasimbar.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 3, no. 1 (2021): 123.

Dr. H. Abdul Munip, M.Ag. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.

Dela Elviana, Julianto. “Pengembangan Media Smart Apps Creator (Sac) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar.” *JPGSD* 10, no. 4 (2022): 746–760.

Fajar, Ahmad. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Flashcard Pada Materi An-Nazah Di DTA Manaarul Huda Kelas IV.” *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2021): 24–36.

Febriana Kristanti, dan Himmatul Mursyidah. “Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di SMP Negeri 7 Surabaya.” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2019): 17–28.

Hakim, Muhammad Luqman. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.” *Arabi: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2018): 156.

Hartanto, Eko Budi. “Efektifitas Media Pembelajaran Pantomim Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara (Maharah Kalam).” *Lahjah Arabiyah* 1, no. 2 (2020): 132–138.

Haryanto, Ariani dan. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, Dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.

Heroza Firdaus, Azkya Milfa Laensadi, Gupo Matvayodha, Fitri Nauli Siagian, Ika Aryastuti Hasanah. “Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka.” *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING* 4, no. 4 (2022): 686–692.

Holland, Alistair D.N. Edwards and Simon. *Multimedia Interface Design in Education*. Berlin: Springer-Verlag, 2012.

Hutapea, Rinto Hasiholan. “Instrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Dan Psikomotorik.” *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual* 2, no. 2 (2019): 151–165.

Ioannis Vrellis, Nikolaos Avouris, and Tassos A. Mikropoulos. “Learning Outcome, Presence and Satisfaction From a Science Activity in Second Life.” *Australasian Journal of Educational Technology* 32, no. 1 (2016): 61.

James D. Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell and Saddle. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper River: New Jersey, 2008.

John V. Reiser, Robert A., dan Dempsey. *Trends and Issues in Instructional, in Design and*

- Technology*. New York: Pearson, 2012.
- Khasanah, Maulana Muhlas, Lisna Marwani. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar." *Akademika* 9, no. 2 (2020): 129–142.
- Khoiriah, Tri Jalmo, dan Abdurrahman. "The Effect of Multimedia-Based Teaching Materials in Science Toward Students' Cognitive Improvement." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 5, no. 1 (2016): 76.
- . "The Effect of Multimedia Based Teaching Materials in Science Toward Students' Cognitive Improvement." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 5, no. 1 (2016): 76.
- Lutvia Nurhidayah, Hasratuddin Siregar, Dhia Octariani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Open-Ended Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MTs PP Mawaridussalam." *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)* 8, no. 2 (2022): 427–437.
- M.Anshari, Y.Alas, G.Hardaker, J.H.Jaidin, M.Smith, A.D.Ahad. "Smartphone Habit and Behavior in Brunei: Personalization, Gender, and Generation Gap Computers in Human Behavior" 64 (2016): 719–727.
- Mahfud, Indra Maulana, Dirno. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android (Smart App Creator) Pada Mata Pelajaran Sistem Administrasi Jaringan Di Smk Ulil Albab." *PERISKOP (Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan)* 1, no. 2 (2021): 56–65.
- Masrukhin. *BAHASA ARAB MTs KELAS VIII*. Edited by Muh. Wahib Dariyadi. Cetakan ke. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2020.
- Miftah Audhiha, Asyti Febliza, Zul Afdal, Zubaidah Amir MZ, Risnawati. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 87–97.
- Molenda, A. Januszewski and M. *Technology: A Definition With Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2014.
- Muhaemin, anggreni sri wahyuni. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* 4, no. 1 (2021): 1–9.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).
- Mulyawati, Fachrul Hidayat dan Ima. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 13, no. 1 (2022): 111–120.
- Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: cv alfabeta, 2017.
- Mustafa Lutfi, Sudirman, dan Ricky Pramitha. *Sisi-Sisi Lain Kebijakan Profesionalisme Guru: Optik Hukum, Implementasi, Dan Rekonsepsi*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2013.
- Nisfatun Nuroifah, Bachtiar Syaiful Bachri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMAN1 Dawarblandong Mojokerto." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2015): 1–10.

- Nurcholis, Ahmad, Syaikhul Ihsan Hidayatullah, and Muhamad Asngad Rudisunhaji. "Karakteristik Dan Fungsi Qira'ah Dalam Era Literasi Digital." *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA* 18, no. 2 (2019): 131–146.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.
- Nuryadi, Dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya, 2017.
- Opan Arifudin, Eka Setiawati, Dewi Nur Chasanah, Dkk. *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Edited by Aas Masruroh. Bandung: Grup CV. Widina Media Utama, 2021.
- Philips, Rob. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia*. London: Routledge, 2013.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Putra, M Y, and A Haris. "Animasi Interaktif Pengenalan Anggota Tubuh Menggunakan Bahasa Arab Pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi." *Jurnal Mahasiswa Bina Insani* 4, no. 2 (2020): 145–154.
- Putrawangsa, Susilahudin, and Uswatun Hasanah. "Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0." *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (August 29, 2018): 42–54.
- Radich, J. "Technology And Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8." *Every Child* 19, no. 4 (2013): 1.
- Rasydiana, Dkk. "Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTs N 2 Kota Malang." In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 2, 2019.
- Retnowati Satyaningrum, Dwi Surya Atmaja. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab." *armala (jurnal pendidikan dan sastra bahasa arab)* 1 (2020): 32–46.
- Rizki, Restu Budiansyah. "Kajian Linguistik Modern Strukturalis Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Alsina: Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2020): 173.
- Rumainur. "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum Dan Pembelajaran, Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2008.
- . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Shalikhah, Norma Dewi. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 11, no. 1 (2016): 101–115.

- Sharma, Sanjaya Mishra and Ramesh C. *Interactive Multimedia in Education and Training*. London: Idea Group Inc, 2004.
- Sibilan, Annas Ribbab. ““Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI Di SMA Negeri 2 Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.
- Siswanto, Valiant Lukad Perdana Sutrisno dan Budi Tri. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (n.d.): 114.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001.
- . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sutejo, Yogi Ersan Fadrial. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Di Smk Negeri 2 Pinggir.” *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service* 1, no. 2 (2021): 115–122.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grasindo Persada, 2005.
- Tarigan, Henry Guntur. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa, 1989.
- Teguh Setiadi, Alfi Hasan Prasetyo, Edy Siswanto. “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Manusia Berbasis Android Untuk Kelas VIII Di MTs NU 10 Penawaja Kendal.” *Jurnal Teknik Informatika Dan Multimedia* 2, no. 2 (2022): 69–77.
- Ulya, Nur Maziyah. “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang.” *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2016): 1–24.
- W Dick, L Carey, JO Carey. *The Systematic Design of Instruction 7th Ed*. United State of America: Pearson Education, 2009.
- Waryanto, Nur Hadi. “Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran.” *Makalah disampaikan pada kegiatan Diklat Guru SMK Muhammadiyah 3 Klaten padatanggal 15 dan 21 Mei 2008 di SMK Muhammadiyah 3 Klaten* (n.d.): 6–8.
- Widoyoko, Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.