

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PINTAR BELAJAR BAHASA ARAB *EVODEV* BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTsN 2 BANTUL TAHUN AJARAN 2022/2023



SKRIPSI

DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN SYARAT MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU DALAM PENDIDIKAN BAHASA ARAB

OLEH:

ZAIM FIKRI RABBANI

19104020034

PEMBIMBING : DR. M. JAFAR SHODIQ S.Pd.I, M.S.I

PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2023

ABSTRAK

Zaim Fikri Rabbani, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab Evodev Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 2 Bantul Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2023.

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah seringkali hanya menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional dan jarang menggunakan media lain sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android terhadap hasil belajar kelas tujuh pada mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Bantul dan mengetahui kendala yang dihadapi pada saat menggunakan aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan April 2023. Populasi pada penelitian ini adalah siswa MTsN 2 Bantul kelas VII yang terdiri dari 165 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C yang berjumlah 32 siswa dan kelas VII E yang berjumlah 32 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalen control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan : observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Untuk menguji instrumen dilakukan dengan menggunakan uji validitas isi (*content validity*) dengan cara memilih item-item yang representatif dari keseluruhan materi kurikulum bahasa Arab kelas VII dan diperiksa oleh validator ahli dan validitas konstruk (*construct validity*) dengan mengujikan instrumen tes kepada siswa kelas VII sebanyak 32 siswa selain dari sampel penelitian. Uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan nilai 0,704. Persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas dengan rumus *kolmogorof-smirnov*, uji homogenitas menggunakan rumus *levene statistic* dan analisis data menggunakan uji-t varian sama.

Hasil penelitian diketahui bahwa : 1) Hasil belajar dengan tiga ranah kognitif yaitu berupa pengetahuan, pemahaman dan analisis setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada kelompok kontrol dan menggunakan aplikasi bahasa Arab pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata nilai kelompok kontrol 47,81 dan kelompok eksperimen 53,75. Hasil Analisa uji t untuk kedua kelompok adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,079 > 1,999$), maka dapat diketahui terdapat pengaruh penggunaan aplikasi belajar bahasa Arab *Evodev* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs N 2 Bantul. 2) Kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi dalam pembelajaran adalah : 1) Terdapat peserta didik yang belum menginstal aplikasi; 2) Aplikasi belajar bahasa belum sepenuhnya membantu proses pembelajaran bahasa Arab khususnya di dalam materi mendengarkan (*istimâ'*) dan percakapan (*hiwâr*); 3) Kurangnya kesadaran dan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Arab dan belajar di luar jam pelajaran sekolah.

Kata kunci: Aplikasi, Android, Hasil belajar, Bahasa Arab

الملخص

زعيم فكري رباني، أثر استخدام تطبيق الذاكي لتعلم اللغة العربية *Evodev* المستندة إلى أندرويد على نتائج تعلم طلبة الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بانتول للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣. البحث. يوجياكارتا: قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين. جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية الحكومية. ٢٠٢٣.

غالبًا ما يستخدم تعلم اللغة العربية في المدرسة الطرق و الوسائط التعلم التقليدية ونادرا ما يستخدم وسائط أخرى بحيث يكون له تأثير على نتائج التعلم التي يحصل عليها الطلبة. كان الغرض من هذا البحث هو تحديد تأثير التطبيق الذكي لتعلم اللغة العربية *Evodev* المستندة إلى أندرويد على نتائج التعلم القائم على الفصل السابع في المواد اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بانتول ومعرفة العقبات التي تواجهها عند استخدام التطبيق الذكي تعلم اللغة العربية *Evodev* في التعلم.

هذا البحث هو بحث تجريبي باستخدام النهج الكمي. سيتم إجراء هذا البحث من مارس إلى أبريل ٢٠٢٣. كان السكان في هذه الدراسة هم طلبة الفصل السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بانتول الذين يتألفون من 165 طالبا. كانت العينة في هذه الدراسة من طلبة الفصل السابع (ج) ومجموعهم ٣٢ طالبا وطلبة الفصل السابع (هـ) البالغ عددهم ٣٢ طالبا. طريقة البحث المستخدمة هي طريقة شبه تجريبية (*quasi experiment*) مع تصميم مجموعة التحكم في تصميم البحث غير المتكافئ (*non equivalent control group design*). يتم تنفيذ تقنيات جمع البيانات باستخدام: الملاحظة والمقابلات والاختبارات والتوثيق. لأختبار الأداة يتم باستخدام اختبار صلاحية المحتوى (*content validity*) عن طريق اختيار عناصر تمثيلية من المادة الكاملة لمنهج اللغة العربية للصف السابع والتحقق من قبل مدققين خبراء وبناء الصلاحية (*construct validity*) عن طريق اختبار أداة الاختبار لطلبة الصف السابع ما يصل إلى 32 طالبا بصرف النظر عن عينة البحث. اختبار الموثوقية باستخدام صيغة (*cronbach alpha*) مع القيمة 0,704. متطلبات تحليل البيانات باستخدام اختبار الحالة الطبيعية مع صيغة (*kolmogorov-smirnov*). بينما اختبار التجانس باستخدام صيغة (*lavene*) وتحليل البيانات باستخدام اختبار (*t-test*) المتغير

نتائج البحث معروفة أن: (١) تظهر نتائج التعلم بعد التعلم باستخدام الطرق التقليدية في المجموعة الضابطة واستخدام التطبيقات العربية في المجموعة التجريبية أن متوسط المجموعة الضابطة كان 47,81 و المجموعة التجريبية 53,75. نتائج تحليل (t -test) لكلا المجموعتين هي ($t.counts > t.table(2.079 > 1999)$ ، الاستنتاج أن هناك تأثيرا لاستخدام تطبيق Evodev لتعلم اللغة العربية على نتائج التعلم لطلبة الصف السابع بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٢ بانتول (٢) العقبات التي تواجه استخدام التطبيقات في التعلم هي: (١) هناك طلاب لم يقوموا بتثبيت التطبيق. (٢) لم تساعد تطبيقات تعلم اللغة بشكل كامل عملية تعلم اللغة العربية، خاصة في مواد الاستماع والحوار؛ (٣) قلة وعي وتحفيز المتعلمين لتعلم اللغة العربية والدراسة خارج ساعات الدوام المدرسي.

الكلمات المفتاحية: التطبيق، أندرويد، نتائج التعلم، اللغة العربي

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Zaim Fikri Rabbani

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Di Yogyakarta

Assalaamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Zaim Fikri Rabbani
NIM : 19104020034
Prod : Pendidikan Bahasa Arab

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab Evodev Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTsN 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, Juni 2023

Pembimbing

Dr. M. JAFAR SHODIQ S.Pd.I, M.S.I

NIP: 19820315 201101 1 011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zaim Fikri Rabbani

NIM : 19104020034

Jenjang : Sarjana (S1)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Zaim Fikri Rabbani

NIM. 19104020034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1935/Un.02/DT/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI PINTAR BELAJAR BAHASA ARAB *EVODEV* BERBASIS *ANDROID* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTSN 2 BANTUL TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZAIM FIKRI RABBANI
Nomor Induk Mahasiswa : 19104020034
Telah diujikan pada : Selasa, 04 Juli 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

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

Valid ID: 64b89544b4f5b



Penguji I

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

Valid ID: 64b61ec28985f



Penguji II

Ari Cahya Mawardi, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64b7465de79c1



Yogyakarta, 04 Juli 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 64b9ec821e41c

MOTTO

“ الْعِلْمُ خَيْرٌ مِنَ الْمَالِ ، الْعِلْمُ يَحْرُسُكَ وَأَنْتَ تَحْرُسُ الْمَالَ ”

Pengetahuan lebih baik daripada harta,
Pengetahuan menjaga Anda dan Anda menjaga harta.
- Ali bin Abi Thalib

*“Imagination is more important than knowledge.
For knowledge is limited, whereas imagination embraces the entire world,
stimulating progress, giving birth to evolution.”*

Imajinasi lebih penting daripada pengetahuan.
Pengetahuan terbatas, sedangkan imajinasi mencakup seluruh dunia,
menstimulasi kemajuan dan melahirkan evolusi.
- Albert Einstein

"Iman tanpa ilmu bagaikan lentera di tangan bayi.
Namun ilmu tanpa iman, bagaikan lentera di tangan pencuri."
- Abdul Malik Karim Amrullah

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT kupersembahkan skripsi ini untuk keluargaku tercinta. Dan semua orang-orang yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini.

**Semoga seluruh amal kebaikan kita dibalas oleh Allah SWT,
Tuhan semesta alam.**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	bâ'	B	Be
ت	tâ'	T	Te
ث	sâ'	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥâ'	Ḥ	ḥa (dengan titik di bawah)
خ	khâ'	Kh	ka dan ha
د	Dâl	D	De
ذ	Ẓâl	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	râ'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şâd	Ş	es (dengan titik di bawah)

ذ	Dâd	D	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭâ'	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓâ'	Ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge dan ha
ف	fâ'	F	Ef
ق	Qâf	Q	Qi
ك	Kâf	K	Ka
ل	Lâm	L	El
م	Mîm	M	Em
ن	Nûn	N	En
و	Wâwû	W	We
ه	hâ'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	yâ'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh syaddah ditulis rangkap. contoh :

نَزَّلَ	Ditulis	Nazzala
بِهِنَّ	Ditulis	Bihinna

C. Ta' Marbut}ah diakhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حِكْمَةٌ	Ditulis	Hikmah
عِلَّةٌ	Ditulis	'illah

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali dikehendaki lafal lain).

2. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisahh maka ditulis dengan h.

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	Karâmah al-auliyâ'
--------------------------	---------	--------------------

3. Bila ta' marbut}ah hidup atau dengan harakat fathah, kasrah dan dammah ditulis t atau h.

زَكَاةَ الْفِطْرِ	Ditulis	Zakâh al-fiṭri
-------------------	---------	----------------

D. Vokal Pendek

فَعَلٌ	Fath}ah	Ditulis ditulis	A fa'ala
--------	---------	--------------------	-------------

ذِكْرٍ	kasrah	Ditulis ditulis	I Žukira
يَذْهَبُ	d}ammah	Ditulis ditulis	U Yažhabu

E. Vokal Panjang

1	Fath}ah + alif فَلَا	Ditulis ditulis	Â Falâ
2	Fath}ah + ya' mati تَنْسَى	Ditulis ditulis	Â Tansâ
3	Kasrah + ya' mati تَفْصِيلٍ	Ditulis ditulis	Î Tafshîl
4	D}ammah + wawu mati أُصُولُ	Ditulis ditulis	Û Uşûl

F. Vokal Rangkap

1	Fath}ah + ya' mati الزُّهَيْلِي	Ditulis ditulis	Ai az-zuhailî
2	Fath}ah + wawu mati الدَّوْلَةُ	Ditulis ditulis	Au ad-daulah

G. Kata Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan

Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	A'antum
أَعِدَّتْ	Ditulis	U'iddat
لَئِنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	La'in syakartum

H. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf qomariyyah ditulis dengan menggunakan huruf "I"

الْقُرْآنُ	Ditulis	Al-Qur'ân
الْقِيَّاسُ	Ditulis	Al-Qiyâs

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf l (el) nya.

السَّمَاءُ	Ditulis	As-Samâ'
الشَّمْسُ	Ditulis	Asy-Syams

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisnya

ذَوِي الْفُرُوضِ	Ditulis	Żawî al-furûḍ
أَهْلُ السُّنَّةِ	Ditulis	Ahl as-sunnah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين.
أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمداً عبده ورسوله (أما بعد).

Pada kesempatan ini penyusun menghaturkan puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, dan hidayah-Nya kepada penyusun dalam mengarungi proses pembelajaran akademik di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, sebagai utusan-Nya yang membawa ajaran Islam sebagai rahmat bagi seluruh alam.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al Makin, MA, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Nurhadi S. Ag, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan Bapak Nurul Huda, M. Pd. I, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. M. Jafar Shodiq S. Pd. I, M.S.I, yang telah berkenan membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Muhajir, S. Pd. I, M. SI, selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang mengarahkan dan memberikan saran dalam hal perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Ahmad Daris Mustofa, MSI, selaku guru mata pelajaran bahasa Arab dan seluruh guru dan pegawai di MTs N 2 Bantul atas ketersediaan dalam terselenggaranya penelitian ini.
6. Ayahanda Bapak Amrullah dan Ibunda Siti Munjidah, kakak saya Hani Inayati dan Ariyanto yang selalu mendo'akanku dalam setiap waktu. Semangat dan kasih sayangmu begitu sangat berarti dalam studi dan terselesainya penulisan skripsi ini.
7. Teman-teman satu jurusan Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2019, terkhusus sahabat seperjuangan saya yang telah memberi bantuan, masukan, kritik dan saran terhadap skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang tiada terkira dan menjadikan pahala tersebut sebagai bekal di akhirat kelak.

Penyusun menyadari bahwa hasil penelitian skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan yang ada pada diri penyusun serta atas saran dan perhatiannya penyusun mengucapkan terima kasih. Akhirnya harapan penyusun semoga skripsi ini dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Yogyakarta, 3 Dzulqa'idah 1444 H
23 Mei 2023 M

ZAIM FIKRI RABBANI
NIM: 19104020034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRAK BAHASA ARAB	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Telaah Pustaka	9
E. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	14
A. Landasan Teori	14
1. Aplikasi Android	14
2. Media Pembelajaran	20
3. Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab <i>Evodev</i>	23
4. Hasil Belajar	27
5. Bahasa Arab.....	32
B. Hipotesis Penelitian	35
C. Metode Penelitian	35
1. Pendekatan, Jenis dan Desain Penelitian	35
2. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
4. Variabel Penelitian.....	38
5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
6. Instrumen Penelitian	44
7. Teknik Analisis Data	46
BAB III GAMBARAN UMUM	48
A. Gambaran Umum MTs N 2 Bantul	48
1. Letak Geografis	48
2. Sejarah Perkembangan.....	49
3. Visi, Misi, Moto dan Tujuan.....	52
4. Struktur Organisasi	53
5. Guru dan Karyawan	54
6. Siswa.....	58
7. Sarana dan Prasarana	59
B. Pembelajaran Bahasa Arab dengan aplikasi	61
1. Penggunaan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab.....	61
2. Pembelajaran dengan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab...	66

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Belajar Siswa.....	72
1. Uji Validitas dan Reliabilitas Tes	72
2. Hasil Pre Test dan Post Test Siswa.....	74
3. Analisis Data Hasil Belajar	78
B. Pembahasan Hasil Penelitian	85
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	96
C. Kata Penutup.....	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	102



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Desain Penelitian	36
Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	41
Tabel 3.1 Tenaga Pendidik dan Kependidikan MTsN 2 Bantul	56
Tabel 3.2 Data Siswa MTsN 2 Bantul	59
Tabel 3.3 Data Sarana dan Prasarana	60
Tabel 3.4 Silabus kelas VII	67
Tabel 4.1 Butir Soal yang Valid	73
Tabel 4.2 <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal	73
Tabel 4.3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	74
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	75
Tabel 4.5 Hasil Statistik Deskriptif	77
Tabel 4.6 <i>Output</i> Uji Normalitas Kelas Kontrol	79
Tabel 4.7 <i>Output</i> Uji Normalitas Kelas Eksperimen	79
Tabel 4.8 <i>Output</i> Uji Homogenitas Data Pretest	80
Tabel 4.9 <i>Output</i> Uji Homogenitas Data Posttest	81
Tabel 4.10 <i>Output</i> Uji <i>chi square</i> Data Nilai (<i>Pretest</i>)	81
Tabel 4.11 <i>Output</i> Uji <i>chi square</i> Data Nilai (<i>Posttest</i>)	82
Tabel 4.12 <i>Output</i> Uji Independent Sample T Test	84
Tabel 4.13 Hasil belajar bahasa Arab	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Antar Variabel	39
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi MTsN 2 Bantul	54
Gambar 3.2 Tampilan play store di <i>handphone</i>	61
Gambar 3.3 Tampilan hasil pencarian di <i>play store</i>	62
Gambar 3.4 Tampilan setelah mendownload aplikasi	62
Gambar 3.5 Tampilan awal aplikasi pintar belajar bahasa Arab	63
Gambar 3.6 Tampilan awal menu bacaan <i>qira'ah</i> bahasa Arab	63
Gambar 3.7 Tampilan awal menu <i>nahwu sharaf</i>	64
Gambar 3.8 Tampilan awal menu kosakata bahasa Arab	64
Gambar 3.9 Tampilan awal menu percakapan bahasa Arab	65
Gambar 3.10 Tampilan pilihan percakapan bahasa Arab	65
Gambar 3.11 Tampilan percakapan bahasa Arab sesuai tema	66
Gambar 3.12 Pembelajaran dengan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab ..	70
Gambar 3.13 Suasana pembelajaran di kelas eksperimen	71
Gambar 4.1 Pencapaian hasil belajar siswa	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Catatan Lapangan.....	102
Lampiran 2. <i>Output</i> validitas dan reliabilitas.....	107
Lampiran 3. Instrumen wawancara.....	111
Lampiran 4. Kisi-kisi instrumen tes soal pretest dan posttest.....	115
Lampiran 5. Instrumen tes soal pretest dan posttest	120
Lampiran 6. Kunci Jawaban.....	124
Lampiran 7. Data foto pembelajaran di kelas eksperimen	125
Lampiran 8. Data foto pembelajaran di kelas kontrol.....	126
Lampiran 9. Jadwal penelitian	127
Lampiran 10. RPP kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	128
Lampiran 11. Surat pengajuan penyusunan skripsi	149
Lampiran 12. Bukti instrumen validasi ahli.....	150
Lampiran 13. Surat bukti seminar.....	154
Lampiran 14. Berita acara seminar proposal	155
Lampiran 15. Kartu bimbingan skripsi	156
Lampiran 16. Surat izin penelitian dari fakultas.....	157
Lampiran 17. Sertifikat-sertifikat.....	158
Lampiran 18. <i>Curriculum Vitae</i>	163



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.¹ Tujuan pembelajaran bergantung pada proses belajar yang dialami siswa.² Suatu proses pembelajaran bahasa Arab merupakan hal yang tidak mudah karena bahasa Arab adalah termasuk bahasa asing dan bukan bahasa ibu yang terbiasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh sebagian besar masyarakat dunia juga masyarakat Indonesia. Setiap pembelajaran bahasa, tidak akan lepas oleh pendekatan, metode, media maupun strategi yang digunakan agar tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut dapat tercapai.³ Dalam metode pembelajaran bahasa Arab ada beberapa kendala-kendala yang dialami seperti masalah linguistik yang mencakup pelafalan, kosakata, serta tulisan, selain itu, non linguistik juga menjadi masalah yang timbul dalam pembelajaran bahasa Arab.⁴ Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan perbaikan pada rancangan program pengajaran termasuk didalamnya pendayagunaan

¹ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), hlm.18

² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm. 16

³ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*,(Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm.3

⁴ Putri, D.A.P, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”, *Technologia*, Vol 10, No. 3, 2019, hlm. 156

sumber belajar dan media pembelajaran sehingga dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.⁵

Media pembelajaran merupakan bagian dari proses komunikasi yang memiliki fungsi melancarkan jalan menuju tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran.⁶ Dalam hal ini tentu dibutuhkan pembelajaran bahasa Arab yang komunikatif sebagai bahasa fungsi. Bahasa fungsi yang dimaksud adalah mengajarkan bahasa yang berorientasi pada fungsi bahasa itu sendiri yaitu sebagai alat komunikasi. Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan oleh kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.⁷ Maka perlunya setiap kegiatan pembelajaran itu disertai metode dan didampingi dengan media pembelajaran.⁸

Media pembelajaran yang terdapat dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikator atau penerima pesan, bisa

⁵ Hendikawati, P., Zahid, M.Z. & Arifudin, R., “Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar”, *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2*, 2019, hlm. 917

⁶ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014) hlm.16

⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), hlm. 8

⁸ Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016). hlm.250

saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Media pembelajaran juga mempunyai peranan fungsi untuk menarik perhatian, menumbuhkan motivasi dan mempermudah penyampaian informasi kepada siswa, namun tidak sedikit pendidik yang belum dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal sebagai media pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dunia pendidikan dituntut untuk selalu berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar untuk memajukan kualitas pendidikan.⁹ Pendidikan perlu berperan sebagai proses filter terhadap teknologi, sehingga dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Teknologi berubah menjadi hal yang tidak dihindari tapi diteliti, disaring dan dikembangkan. Namun, penelitian dan pengembangan perangkat lunak pendidikan untuk penggunaan dalam proses belajar mengajar masih dalam masa pertumbuhan. Solusi masalah pendidikan perlu menghadirkan teknologi dalam penyelesaiannya.¹⁰

⁹ Uma, E.R.A, Makaborang, Yohana, Ndjoeroemana, Yohana, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan”. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, Vol.2, No.1, 2022, hlm.9

¹⁰ Dewi, P.S. & Sintaro, Sanriomi, “Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. Triple S”, *Journals on Mathematics Education*, Vol.2 No.1, 2019 hlm.3

Salah satu sektor teknologi yang menjadi tumpuan dalam kalangan masyarakat adalah aplikasi mudah alih. Terdapat sekitar 1.3 juta aplikasi mudah alih yang diaktifkan setiap hari.¹¹

Hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di MTsN 2 Bantul pada siswa kelas VII yang merupakan mayoritas dari mereka masih dalam usia remaja banyak yang menggunakan *smartphone* Android hanya untuk telepon, memutar lagu atau video, mengakses sosial media dan bermain *game*.¹² Meskipun para siswa di MTsN 2 Bantul sudah menggunakan perangkat tersebut untuk ujian dan akses informasi dan kegiatan sekolah, dan diperkenankan menggunakannya untuk membantu dalam proses pembelajaran, namun guru ketika menjelaskan materi di sekolah seringkali hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku paket dan alat tulis dan jarang menggunakan media lain sehingga terasa monoton yang dapat membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa yang ditunjukkan dengan 25% yang lulus dari 32 siswa dengan rata-rata nilai 55,8. Nilai tersebut masih berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal, yaitu 75. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut beliau menyampaikan bahwasannya siswa memang cenderung tidak semangat untuk membaca dan mengulang kembali materi pelajaran ketika di rumah, sehingga berpengaruh kepada hasil belajar mereka. “Kami juga masih berupaya untuk menemukan

¹¹ Abdelhamid, I.Y. dkk., “Pembangunan Aplikasi Android Pembelajaran Asas Bahasa Arab”, *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, Volume 2 No.2, 2018, hlm.41

¹² Pengamatan, di MTsN 2 Bantul, 11 Oktober 2022.

metode atau media pembelajaran yang efektif sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa”, ucapnya.¹³ Dari ungkapan tersebut dapat ditemukan permasalahan pada metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi hasil belajar siswa yang kurang maksimal, maka peneliti mencoba mengatasi problem tersebut dengan mencari solusi media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android telah banyak dikaji oleh peneliti. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Parihin¹⁴ dalam jurnal berjudul “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.arab Berbasis Android” Dijelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa game kuizpro-b.Arab sangat baik diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata. Selain menyenangkan, media ini juga sangat akrab di zaman teknologi yang canggih ini, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan saat memainkan gamenya. Media ini juga dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat kosakata dalam bahasa Arab dengan mudah dan pada waktu kapan saja. Sehingga secara parsial hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Android sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Arab.

¹³ Ahmad Daris Mustofa, Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab MTs N 2 Bantul, Wawancara Langsung, Bantul, Oktober 2022.

¹⁴ Parihin, dkk., “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.arab Berbasis Android”, *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Vol.5 No.2, 2022, hlm. 156

Peneliti tertarik untuk menggunakan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab Sehari-hari berbasis Android yang dikembangkan oleh dedieodev@gmail.com yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Peneliti memilih aplikasi ini karena mudah diperoleh dan telah diunduh oleh lebih dari 50.000 pengguna.¹⁵ Aplikasi ini tersedia dan dapat diperoleh secara gratis serta dapat dijalankan oleh seluruh perangkat *smartphone* secara *offline*. Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab Sehari-hari adalah aplikasi yang dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang berisi berbagai macam kumpulan pelajaran bahasa Arab. Berdasarkan observasi peneliti, aplikasi ini termasuk dalam kategori aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran dengan kategori aplikasi yang menggunakan pengantar bahasa Indonesia serta dapat dijalankan secara *offline* yang mempunyai rating tertinggi, jumlah terunduh terbanyak, dan mempunyai fitur materi terlengkap dibanding aplikasi *offline* lainnya yang setara.¹⁶ Dalam aplikasi ini terdapat menu dan fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran bahasa Arab. Diantaranya kumpulan percakapan (*hiwâr*), teks bahasa Arab (*qirâ'ah*), kosakata (*mufradât*), dan juga dilengkapi dengan pelajaran *Qawâ'id*, yang terdiri dari pelajaran *Naḥwu* dan *Sharaf* untuk tingkat dasar hingga menengah.

Berdasarkan uraian diatas yang melatarbelakangi penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam tentang “Pengaruh

¹⁵ Pintar Bahasa Arab Sehari-hari EVODEV
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.evodev.belajarbahasaarab&hl=in&gl=US>,
akses 23 Februari 2023.

¹⁶ Pengamatan di UIN Sunan Kalijaga, 20 Februari 2023.

Penggunaan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar di MTs N 2 Bantul Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu:

1. Bagaimana pengaruh aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Bantul?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android pada mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Bantul?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, kegiatan penelitian ini bertujuan untuk :

a. Mengetahui pengaruh aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Bantul.

b. Mengetahui kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam penggunaan aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android pada mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 2 Bantul.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai pengaruh aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai latihan dan pengalaman dalam mengaplikasikan teori yang diterima di bangku perkuliahan.

b. Manfaat praktis

1) Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini bermanfaat dan dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari bahasa Arab sehingga memberikan hal baru dalam menunjang proses pembelajaran.

2) Bagi sekolah

Sebagai sarana dalam upaya meningkatkan kualitas siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab

3) Bagi orang tua

Menambah motivasi dalam usaha meningkatkan prestasi siswa dengan kerjasama orang tua dan sekolah dalam akademik sehingga tercapai tujuan pendidikan dalam keluarga dan sekolah

4) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, informasi dan menjadi dokumen untuk penelitian selanjutnya.

D. Telaah Pustaka

Untuk memperkuat rancangan penelitian dan mempermudah dalam penulisan, maka penulis meninjau beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dikaji.

Penelitian berupa tesis yang ditulis oleh Hasna Emaramjaya pada tahun 2021 IAIN Parepare yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dan Kontribusinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VIII pada MTs Ponpes Tassbeh Baitul Quran Kab. Pinrang*.¹⁷ Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di MTs Tassbeh sudah baik dimana pengajar sudah menggunakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media berbasis android yang disiapkan oleh pengajar, pembelajaran lebih bervariasi dibandingkan sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah, dan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android sangat mendukung dan memotivasi santri sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Persamaan penelitian

¹⁷ Hasna Emaramjaya, “*Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dan Kontribusinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VIII pada MTs Ponpes Tassbeh Baitul Quran Kab. Pinrang*”. 2021

ini terletak pada mata pelajaran bahasa Arab dan jenis media akan tetapi perbedaannya terdapat pada metode penelitian yang digunakan.

Skripsi yang ditulis oleh Widya Candra pada tahun 2019 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul *Pengaruh Media Visual Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jamur di Kelas X SMAN 4 Kota Tangerang Selatan*.¹⁸ Dari hasil analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh hasil thitung sebesar 4.41 dan ttabel sebesar 1.82. Hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa thitung < ttabel ($4.41 < 1.82$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media visual berbasis Android terhadap hasil belajar biologi peserta didik pada konsep jamur. Persamaan penelitian ini terletak pada jenis media dan metode penelitian yang digunakan namun terdapat perbedaannya yaitu terletak pada lokasi dan subjek penelitian.

Kajian penelitian berupa skripsi yang ditulis oleh Atika Qutrotun Nada Rohmatin pada tahun 2020 UIN Sunan Ampel Surabaya dengan judul *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo*.¹⁹ Hasil Penelitian (1) penggunaan game kuis berbasis Android yang ada di MTs. Nurul Huda Sedati – Sidoarjo menunjukkan 81,1% dan

¹⁸ Widya Chandra, "Pengaruh Media Visual Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jamur di Kelas X SMAN 4 Kota Tangerang Selatan". 2019

¹⁹ Atika Qutrotun Nada, "Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo". 2020

menunjukkan baik. (2) sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh Kelas VIII bernilai 84,8 Yang berarti mendapatkan nilai yang baik sekali. (3) Dari perhitungan dapat diketahui bahwa terdapat bagaimana pengaruh game kuis berbasis android terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada Mata pelajaran Fiqh di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo, yang mana diperoleh nilai $r_{xy} = 0,756$ kemudian pada tabel “r” “product moment pada taraf 5% = 0,367, dan 1% = 0,471. Maka dapat diketahui bahwa nilai r_{xy} lebih besar dari nilai taraf 5% dan 1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh game kuis berbasis Android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih siswa kelas VIII di MTs. Nurul Huda Sedati-Sidoarjo adalah kuat atau tinggi. Persamaan penelitian ini terletak pada jenis media yang digunakan. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, subjek dan lokasi penelitian.

Selanjutnya artikel ilmiah berupa jurnal yang ditulis oleh Parihin dan teman-temannya pada tahun 2022 Universitas Islam Negeri Mataram dengan judul *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.arab Berbasis Android*.²⁰ Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs Al-Muwahhidin lelede dengan menggunakan game kuizpro-b.Arab. Hal ini dapat dilihat dari hasil

²⁰ Parihin, dkk., “ Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.arab Berbasis Android”, *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Vol.5 No.2, 2022, hlm. 156

akhir dari rerata pre-test kelas eksperimen yakni sebesar 63,00 dengan rerata post-test kelas eksperimen sebesar 77,20. Selain itu rata-rata kelas kontrol yakni 71,63 menunjukkan adanya perbedaan kemampuan penguasaan koskata bahasa Arab bagi kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Selain itu nilai t.hitung sebesar 2,494 lebih besar dari t.tabel sebesar 2,009 dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga semakin memperkuat adanya perbedaan signifikan terhadap penguasaan koskata bahasa Arab. Penggunaan *game* kuizpro-b.Arab dalam pembelajaran koskata bahasa Arab peserta didik kelas VII MTs AL-Muwahhidin Lelede lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan koskata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan nilai bobot keefektifan sebesar 8,8%. Persamaan penelitian ini terletak pada jenis media yang digunakan. Perbedaannya terletak pada subjek dan lokasi penelitian.

Kajian selanjutnya berupa skripsi yang ditulis oleh Dela Safitri pada tahun 2020 IAIN Bengkulu yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.com Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 74 Kota Bengkulu*.²¹ Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Hasil uji “t” terhadap hasil belajar posttest kedua kelompok di diperoleh thitung = 2,941 sedangkan ttabel df 38 (40-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 1,685. Dengan demikian

²¹ Dela Safitri, “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.com Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 74 Kota Bengkulu*”. 2020

thitung > ttabel (2,941 > 1,685) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Persamaan penelitian ini terletak pada jenis media dan metode penelitian yang digunakan. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, aplikasi yang digunakan, subjek dan lokasi penelitian.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan adalah sebagai berikut:

BAB I, berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan pemanfaatan penelitian, kajian pustaka dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II, berisi kajian teori dan metode penelitian yang meliputi landasan teori, hipotesis penelitian, dan metode penelitian.

BAB III, berisi gambaran umum MTsN 2 Bantul meliputi letak geografis, sejarah berdiri, visi dan misi, tujuan madrasah, struktur organisasi, kondisi pendidik dan peserta didik, kondisi sarana dan prasarana yang tersedia.

BAB IV, berisi hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar di MTs N 2 Bantul.

BAB V, berisi tentang penutup, yang dilengkapi dengan kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Selain itu, penulis juga mencantumkan daftar pustaka sebagai acuan kepenulisan skripsi, dan berupa lampiran yang penting selama penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang dilakukan di MTs N 2 Bantul dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi belajar bahasa Arab berbasis Android dalam pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil uji *t post test* siswa dengan diperoleh nilai *post test Sig.* lebih besar dari nilai *alpha* penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi belajar bahasa Arab berbasis Android dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian ternyata terbukti bahwa penggunaan aplikasi belajar bahasa Arab berbasis Android pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil akhir siswa (*post test*) pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi bahasa Arab berbasis Android di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional pada pembelajaran bahasa Arab di

kelas VII. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII di MTs Negeri 2 Bantul.

2. Adapun kendala yang dihadapi dalam penggunaan Aplikasi Pintar Belajar Bahasa Arab *Evodev* berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTsN 2 Bantul diantaranya :

- a. Terdapat peserta didik yang belum menginstal aplikasi belajar bahasa Arab karena memori penyimpanan perangkat yang penuh. Walaupun ukuran aplikasi tidak terlalu besar namun jika memori penyimpanan terbatas maka aplikasi tidak dapat dijalankan dengan baik, sehingga perlunya kapasitas memori yang cukup untuk menggunakan aplikasi pada perangkat Android.
- b. Salah satu kekurangan yang terdapat pada aplikasi belajar bahasa Arab ini adalah tidak dilengkapi dengan fitur audio ataupun video sehingga belum sepenuhnya membantu proses pembelajaran bahasa Arab khususnya di dalam materi mendengarkan (*istimâ'*) dan percakapan (*hiwâr*).
- c. Kurangnya kesadaran dan motivasi dari peserta didik untuk belajar bahasa Arab dan belajar di luar jam pelajaran sekolah. Diharapkan pendidik maupun orang tua peserta didik dapat menciptakan lingkungan dan sarana belajar yang mendukung untuk meningkatkan

kesadaran dan motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitan ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan, referensi, dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan media pembelajaran.
2. Penggunaan aplikasi belajar bahasa Arab bukan sebagai sumber utama dalam pembelajaran .
3. Meningkatkan kesadaran dan motivasi peserta didik tentang pentingnya belajar bahasa Arab dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, peneliti sangat bahagia dapat menyelesaikan penelitian ini dengan mengucapkan rasa syukur atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Karena keterbatasan dan kekurangan yang ada pada diri peneliti, karya ini masih sangat membutuhkan berbagai saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kebermanfaatan karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelhamid, I.Y. dkk, (2018). *Pembangunan Aplikasi Android Pembelajaran Asas Bahasa Arab*. ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J), Volume 2 No.2
- Abdurahman, Hasan dan Riswaya, Asep Ririh., 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti, Jurnal Computech dan Bisnis, Vol. 8, No. 2
- Adriani, Asma, 2015. *Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam*, Jurnal TA'ALUM Vol.03, No.1
- Amperiyanto, Tri. (2014). *Tips Ampuh Android*. Elex Media Komputindo
- Azizah, I.F. dan Sudarmin, 2012. Kontribusi Media Interaktif pada Contextual Teaching berorientasi Learning Community terhadap hasil belajar siswa, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Vol 6., No 1
- Chaer, Abdul. (1994). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chandra, Widya. (2020). *“Pengaruh Media Visual Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Jamur di Kelas X SMAN 4 Kota Tangerang Selatan”*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- Dewi, P.S. & Sintaro, Sanriomi. 2019. *Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android*. Triple S (Journals on Mathematics Education), Vol.2 No.1
- Emaramjaya, Hasna. (2021) *“Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dan Kontribusinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab*

- Kelas VIII pada MTs Ponpes Tassbeh Baitul Quran Kab. Pinrang*". Tesis.
Fakultas Ilmu Tarbiyah. IAIN Parepare
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.
Lantanida Journal, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>
- Hendikawati, P., Zahid, M.Z. & Arifudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2
- Hidayat, N. S. (2012). *Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*. An-Nida', 37(1),
- Iskandar, dkk. (2022) *STATISTIK PENDIDIKAN (Teori dan Aplikasi SPSS)*, Pekalongan: NEM
- Jogiyanto, H. M, (1999), Analisis dan Desain Sistem Informasi,. Yogyakarta: Andi.
- Kartini, K.S. & Putra, I.N.T.A, (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia, Vol.3 No.02
- Khalilullah, M, (2014) *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Kusumantara, K.S, Santyadiputra, G.S, Sugihartini, Nyoman, (2017). *Pengaruh E-Learning Schoology Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Dengan Model Pembelajaran Savi*, Jurnal Pendidikan dan Kejuruan, Vol.14 No.2

- Lengkong, Hendri Nugraha, A.E, Alicia, S.M Lumenta, Arie, 2015. “*Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps*”. E-Journal Teknik Elektro dan Komputer
- Lubis, I.R & Ikhsan, J. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol.1, No.2
- Muhammad, M., Rahadian, D., Safitri E.R. 2017. *Penggunaan Digital Book berbasis Android untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca pada pelajaran bahasa arab*. *J.Pedagogia*, 15(2)
- Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press
- Nanda Hanief, Yulianda, Himawanto, Wasis. (2017). *STATISTIK PENDIDIKAN*. Yogyakarta: Deepublish
- Nuryadi dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Parihin, dkk. 2022. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Menggunakan Game Interaktif Kuizpro-b.arab Berbasis Android*, *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Vol.5 No.2
- Pintar Bahasa Arab Sehari-hari EVODEV
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.evodev.beljarbahasaarab&hl=in&gl=US>, Diakses pada 23 Februari 2023.

- Putri, D.A.P, 2019. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*, Technologia Vol 10, No. 3
- Putri, Tiya Pangestika. (2013). “*PENGGUNAAN DAN PEMANFAATAN ANDROID DALAM DUNIA PENDIDIKAN*”. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang: Semarang
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Qutrotun Nada, Atika. (2020). “*Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo*”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Ampel: Surabaya
- Rahmatullah, Muhammad. (2011). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Edisi Khusus No.1
- Rosyidi, Abdul Wahab. (2009). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Malang Press
- R. S. Putra, N. Wijayati, and F. W. Mahatmanti, (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa*, J. Inov. Pendidik. Kim., vol. 11, no. 2
- Safitri, Dela. (2020). “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.com Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 74 Kota Bengkulu*”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. IAIN Bengkulu: Bengkulu
- Slameto (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, Nana (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Cetakan Kesembilan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta:PT.Fajar Interpratama Mandiri,
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Uma, E.R.A, Makaborang, Yohana, Ndjoeroemana, Yohana, 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan*. Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang, Vol.2, No.1
- Yu, Fuxin. (2013). *Mobile/Smartphone Use In Higher Education*. Central Aksara.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA