

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SMART APPS CREATOR UNTUK MAHĀRAH ISTIMĀ' SISWA KELAS XI
MAN 1 KOTA PEKALONGAN**



Oleh:

Nur Laili Hidayati, S.Pd.

NIM: 19204022004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
TESIS
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Laili Hidayati, S.Pd.
NIM : 19204022004
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Yogyakarta, 22 November 2023

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC U
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Nur Laili Hidayati, S.Pd.
NIM. 19204022004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Laili Hidayati, S.Pd.
NIM : 19204022004
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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, 22 November 2023

Saya yang menyatakan,



Nur Laili Hidayati, S.Pd.

NIM. 19204022004

PERNYATAAN BERJILBAB

PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Laili Hidayati, S.Pd.
NIM : 19204022004
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan pembuatan ijazah S2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan hal tersebut akan menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya dan saya tidak menuntut pihak lain. Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 22 November 2023

Saya yang menyatakan,



Nur Laili Hidayati, S.Pd.
NIM. 19204022004

PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3646/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *SMART APPS* CREATOR UNTUK MAHARAH ISTIMĀ' SISWA KELAS XI MAN 1 KOTA PEKALONGAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR LAILI HIDAYATI, S.Pd.,
Nomor Induk Mahasiswa : 19204022004
Telah diujikan pada : Senin, 11 Desember 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: 658127a35d05f



Penguji I

Dr. Muhajir, S.Pd.I, M.SI
SIGNED

Valid ID: 65817254cad4c



Penguji II

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

Valid ID: 65813cub830b9



Yogyakarta, 11 Desember 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6582a3e857680

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN SMART APPS CREATOR UNTUK MAHARAH ISTIMAH'
SISWA KELAS XI MAN 1 KOTA PEKALONGAN

Nama : Nur Laili Hidayati
NIM : 19204022004
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim pengujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.



Penguji I : Dr. H. Muhajir, S.Pd., M.Si.



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



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 11 Desember 2023

Waktu : 07.30-08.30 WIB.

Hasil/ Nilai : 92/A-

IPK : 3,77

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 MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
SMART APPS CREATOR UNTUK MAHĀRAH ISTIMĀ' SISWA KELAS XI
MAN 1 KOTA PEKALONGAN**

yang ditulis oleh:

Nama : Nur Laili Hidayati
NIM : 19204022004
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 November 2023
Pembimbing,



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

NIP: 19820315 201101 1 011

MOTTO

أَوَّلُ الْعِلْمِ السَّمْعُ، ثُمَّ الْإِنصَاتُ، ثُمَّ الْحِفْظُ، ثُمَّ الْعَمَلُ، ثُمَّ النَّشْرُ.¹



¹ Abi Amer Yusuf bin Abdil bar, *Jami'u Bayanil Ilmi wa Fadhlihi*, (Dammam Saudi Arabia: Dar Ibnul Jauzi, 1994), hlm. 477.

HALAMAN PERSEMBAHAN

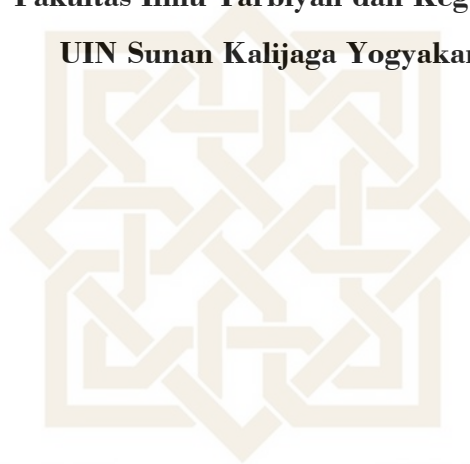
Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Nur Laili Hidayati. 19204022004. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan, 2023.

Kemampuan bahasa Arab terdiri dari empat macam salah satunya yaitu *mahārah istimā'*. Pada proses pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Kota Pekalongan, guru menggunakan media pembelajaran yang tergolong klasik yaitu media pembelajaran buku cetak dan juga papan tulis. Banyak siswa yang mengalami kesulitan pada *mahārah istimā'* dikarenakan guru kurang memanfaatkan media untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh sebab adanya permasalahan tersebut, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* diharapkan dapat menunjang pembelajaran *mahārah istimā'* siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini melalui analisis data deskriptif digunakan untuk mengolah hasil wawancara dan observasi dan analisis data statistik digunakan untuk mengolah hasil angket dan uji instrumen soal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan terdiri dari 5 tahap, yaitu (a) *Analysis*; analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah, (b) *Design*; dilakukan dengan cara menentukan spesifikasi produk media, memilih materi, dan membuat *flowchart*, (c) *Development*; membuat media pembelajaran, memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru, serta merevisi produk sesuai masukan validator, (d) *Implementation*; melakukan uji coba produk kepada siswa, (e) *Evaluation*; dilakukan dengan menganalisis hasil data respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan validasi ahli materi memperoleh skor 84% dengan kategori "Layak" dan validasi ahli media memperoleh skor 76% dengan kategori "Layak". Dan Hasil analisis angket penilaian 39 siswa kelas XI memperoleh nilai rata-rata 85,38% dengan kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, aplikasi tersebut sangat layak digunakan. 2) Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan terbukti efektif berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* data keterampilan mendengar 39 siswa kelas XI sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diketahui bahwa $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $-7,169 < -2,024$ jadi H_0 ditolak dan nilai signifikansi $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan mendengar antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dari nilai mean dapat diketahui bahwa rata-rata sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran 81,54 lebih tinggi dari pada sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran 71,08.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*, *Mahārah Istimā'*.

الملخص

نور ليل هداية، ٢٠٢٠.٤.١٩. تطوير الوسائل التعليمية باستخدام صانع التطبيقات الذكية (Smart Apps Creator) لـ مهارة الاستماع لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بمدينة بيكالونجان، ٢٠٢٣.

كانت مهارات اللغة العربية أربعة أنواع، أحدها مهارة الاستماع. في عملية تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بمدينة بيكالونجان، يستخدم المعلمون وسائل التعليم الكلاسيكية وهي الكتب المطبوعة والسيور. وكان الطلاب يواجهون صعوبات في مهارة الاستماع لأن المعلمين لا يستخدمون الوسائل لدعم عملية التعليم. بسبب هذه المشكلات، ترغب الكاتبة في تطوير وسائل التعليم باستخدام صانع التطبيقات الذكية (Smart Apps Creator)، ومن المأمول أن يتمكن من عدم التعليم مهارة الاستماع لدى طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بمدينة بيكالونجان.

استخدام هذا البحث طريقة البحث والتطوير بنموذج التطوير أدي (ADDIE). طرق جمع البيانات في هذا البحث هي الملاحظات والمقابلات والاستبيانات والوثائق والاختبارات. تقنية تحليل البيانات في هذا البحث هي من خلال تحليل البيانات الوصفية تستخدم لمعالجة نتائج المقابلة والملاحظة. وتحليل البيانات الأحصائية تستخدم لمعالجة نتائج الاستبيان واسئلة اداة الإختبار.

تدل نتائج هذا البحث إلى أن (١) تطوير الوسائل التعليمية باستخدام صانع التطبيقات الذكية لـ مهارة الاستماع لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بمدينة بيكالونجان يتكون من خمس مراحل، وهي: (أ) التحليل؛ تحليل الاحتياجات لتحديد المشاكل، (ب) والتصميم؛ تحديد مواصفات منتج الوسائل واختيار المواد وإنشاء المخططات الانسيابية، (ج) والتطوير؛ إنشاء وسائل تعليمية والتحقق من صحة المنتج الذي ينفذه خبراء المواد وخبراء الإعلام والمعلمون ومراجعة المنتج وفقا لمدخلات المصحح، (د) والتطبيق؛ إجراء تجارب المنتج على الطلاب، (هـ) والتقييم؛ تحليل نتائج بيانات استجابة الطلاب لوسائل الإعلام المتقدمة. بناء على التحقق من صحة خبراء المواد، حصلت على درجة ٨٤٪ في فئة "لائق" ومن مصادقة خبراء الوسائل التعليمية، حصلت على درجة ٧٦٪ في فئة "لائق".

وحصلت نتائج تحليل استبيان التقييم ل ٣٩ طالبا من طلاب الصف الحادي عشر على متوسط درجات ٨٥,٣٨٪ في فئة "جيد جدا". لذا فإن هذا التطبيق مناسب جدا للاستخدام. (٢) استخدام الوسائل التعليمية باستخدام صانع التطبيقات الذكية لـ مهارة الاستماع لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الواحدة بمدينة بيكالونجان اثبتت فعالية بناء على نتائج ت-اختبار للعينة المقترنة (*paired sample t-test*) حول مهارة الاستماع ل ٣٩ طالبا من طلاب الصف الحادي عشر قبل وبعد استخدام الوسائل التعليمية من المعروف أن ت-حساب > ت-جدول أو -٧,١٦٩ > -٢,٠٢٤ لذلك رفض H_0 وقيمة الدلالة > ٠,٠٥ أو > ٠,٠٠٥ فيتم رفض H_0 . ويستنتج أن هناك فرقا في مهارة الاستماع بين قبل وبعد استخدام الوسائل التعليمية. ومن الدرجة المتوسطة يمكن ملاحظة أن المتوسط بعد استخدام تطبيق الوسائل التعليمية أعلى بمقدار ٨١,٥٤ عما كان عليه قبل استخدام تطبيق الوسائل التعليمية وهي ٧١,٠٨.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعليم، صانع التطبيقات الذكية، مهارة الاستماع.



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan Hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	ša'	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	Es (dengan titik dibawah)

ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	ṭa'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ya

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	muta'addidah
عدّة	Ditulis	'iddah

C. *Ta' Marbutah*

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	karāmah al-auliya'
----------------	---------	--------------------

2. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis ṭ

زكاة الفطر	Ditulis	zakātul fiṭr
------------	---------	--------------

D. Vokal Pendek

اَ	fathah	A
اِ	Kasrah	I
اُ	dammah	U

E. Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	Ditulis	Ā jāhiliyyah
fathah + ya' mati تنسى	Ditulis	Ā Tansā
kasrah + ya' mati كريم	Ditulis	Ī karīm
dammah + wawu mati فروض	ditulis	Ū furūḍ

F. Vokal Rangkap

fathah + ya' mati بينكم	Ditulis	Ai bainakum
fathah + wawu mati قول	Ditulis	Au Qaul

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

انتم	Ditulis	a'antum
اعددت	Ditulis	u'iddat
لئن شكرتم	Ditulis	la'in syakartum

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القران	Ditulis	al-Qur'an
القياس	Ditulis	al-Qiyās

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyyah ditulis dengan menggandengkan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf l (el) nya.

السماء	Ditulis	al-Samā'
الشمس	Ditulis	al-Syams

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض	Ditulis	zawī al-furūd
أهل السنة	Ditulis	ahl al-sunnah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ. الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَا بَعْدُ.

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *Mahārah Istimā’* Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan”.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, sahabat serta para pengikut beliau hingga hari akhir.

Suksesnya penelitian dan penulisan tesis ini tentunya tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam prosesnya baik moril maupun materil, baik yang terlibat secara langsung maupun secara tidak langsung. Untuk itu atas segala motivasi, bimbingan, bantuan maupun doa dari semuanya, tak ada yang bisa penulis haturkan selain ucapan doa *jazakumullah ahsanal jaza’* sehingga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dan mencatatnya sebagai amal kebaikan di akhirat kelak. Aamiin. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.A., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Prof. Dr. Hj. Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.SI., dan Dr. Dailatus Syamsiyah., S.Ag., M.Ag., selaku Kepala Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab dan Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Prof. Dr. H. Tulus Musthofa, Lc., M.A., selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan motivasi dan bimbingan selama menempuh pendidikan di Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.SI., selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dengan penuh kesabaran sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf di Program Magister Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membimbing dan membagi ilmunya selama proses perkuliahan, maupun membantu pelayanan administrasi selama proses perkuliahan hingga sekarang.
7. Dr. H. Maksudin, M.Ag., selaku Validator Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan materi pada aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
8. Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., M.Si., selaku Tim Layanan Validasi Media yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.

9. Habib Ahmad Assegaf, Lc., M.Pd., yang telah membimbing dan membantu dalam menyusun tesis ini.
10. Bapak Mimbar, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah MAN 1 Kota Pekalongan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Dra. Hj. Zuhrotun, selaku Guru bahasa Arab kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan yang telah memberikan ruang, dukungan dan penilaian terhadap aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
12. Bapak dan Ibu Guru beserta Staf di MAN 1 Kota Pekalongan yang telah membimbing dan membantu pelayanan administrasi selama proses penelitian ini.
13. Siswa siswi kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
14. Kedua Orang tua tercinta, Bapak H. Zainudin dan Ibu Hj. Siti Aisyah yang selalu memberikan dukungan baik moral, material maupun do'a yang tidak akan pernah putus.
15. Kakek dan Nenek tercinta, H. Dimiyati dan Hj. Rondhiyah yang selalu memberikan nasihat dan do'a yang tiada henti untuk penulis.
16. Adik-adikku tercinta (Anis Nabila, Intan Maulida, Muhamad Fariji Maulana) yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat dan selalu menjadi penghibur.
17. Ustadz H. Muhammad Yahya, yang telah membimbing dan membantu dalam menyusun tesis ini.

18. Teman-teman seperjuangan Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab khususnya kelas A2, yang sudah menjadi teman sekaligus keluarga selama berada di Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi baik secara langsung maupun tidak.
19. Teman-teman semua, mba khizana, mba vida, dian, isna, yuni, hazmi yang telah membantu dan memotivasi dalam mengerjakan tesis ini.
20. Semua pihak yang telah memberikan semangat dan membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu. Semoga seluruh kebaikan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda.

Demikian ucapan kata pengantar yang dapat disampaikan, tentunya tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan, dan semoga tesis ini dapat bermanfaat dalam bidang keilmuan, khususnya Pendidikan Bahasa Arab.

Yogyakarta, 22 November 2023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY Penulis
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Nur Laili Hidayati, S.Pd.
NIM. 19204022004

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xiii
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	5
E. Kajian Pustaka	6
F. Metode Penelitian	12
1. Jenis Penelitian.....	12
2. Model Pengembangan.....	13
3. Tempat dan Waktu Penelitian	16
4. Teknik Pengumpulan Data.....	16
G. Teknik Analisis Data	19
1. Analisis Data Deskriptif.....	19
2. Analisis Data Statistik	19

	H. Sistematika Penulisan	23
BAB II	LANDASAN TEORI	25
	A. Media Pembelajaran	25
	1. Pengertian Media Pembelajaran.....	25
	2. Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	26
	3. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran.....	28
	4. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	29
	5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	31
	6. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran.....	34
	B. <i>Smart Apps Creator</i>	35
	C. Pembelajaran <i>Mahārah Istimā'</i>	37
	1. Pengertian <i>Mahārah Istimā'</i>	37
	2. Tujuan Pembelajaran <i>Mahārah Istimā'</i>	39
	3. Penilaian Keterampilan Menyimak Bahasa Arab	39
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	42
	A. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> untuk <i>Mahārah Istimā'</i> Kelas XI	42
	1. Analisis (<i>Analysis</i>)	42
	2. Desain (<i>Design</i>).....	50
	3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	54
	4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	81
	5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	82
	B. Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> untuk <i>Mahārah Istimā'</i> Kelas XI.....	86
BAB IV	PENUTUP	95
	A. Kesimpulan	95
	B. Saran	96
	DAFTAR PUSTAKA	97
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Pengukuran Skala <i>Likert</i>	20
Tabel 3.1	Analisis Pertanyaan Ke-1.....	44
Tabel 3.2	Analisis Pertanyaan Ke-2.....	45
Tabel 3.3	Analisis Pertanyaan Ke-3.....	46
Tabel 3.4	Analisis Pertanyaan Ke-4.....	47
Tabel 3.5	Analisis Pertanyaan Ke-5.....	47
Tabel 3.6	Analisis Pertanyaan Ke-6.....	48
Tabel 3.7	Kategori Validasi Penilaian Media Pembelajaran	69
Tabel 3.8	Hasil Angket Validasi Ahli Materi	69
Tabel 3.9	Angket Validasi Ahli Media	72
Tabel 3.10	Kategori Penilaian Media Pembelajaran.....	83
Tabel 3.11	Hasil Angket Penilaian Pengguna Media Pembelajaran.....	83
Tabel 3.12	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	88
Tabel 3.13	<i>Output</i> Hasil Uji Reliabilitas.....	90
Tabel 3.14	<i>Output</i> Hasil Uji Normalitas	91
Tabel 3.15	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	92

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Diagram Hasil Analisis Pertanyaan Ke-1	44
Gambar 3.2	Diagram Hasil Analisis Pertanyaan Ke-2.....	45
Gambar 3.3	Diagram Hasil Analisis Pertanyaan Ke-3.....	45
Gambar 3.4	Diagram Hasil Analisis Pertanyaan Ke-4.....	46
Gambar 3.5	Diagram Hasil Analisis Pertanyaan Ke-5.....	47
Gambar 3.6	Diagram Hasil Analisis Pertanyaan Ke-6.....	48
Gambar 3.7	Gambar <i>Splash Screen</i>	56
Gambar 3.8	<i>Screen Beranda</i> (Halaman Utama)	57
Gambar 3.9	Halaman Daftar Menu	57
Gambar 3.10	Halaman Daftar BAB	58
Gambar 3.11	Halaman Isi BAB	58
Gambar 3.12	Halaman Tujuan Pembelajaran.....	59
Gambar 3.13	Halaman Materi Pembelajaran	60
Gambar 3.14	Halaman Sinonim	60
Gambar 3.15	Halaman Antonim	61
Gambar 3.16	Halaman Kosakata Baru	62
Gambar 3.17	Halaman Materi Percakapan.....	63
Gambar 3.18	Halaman Latihan	64
Gambar 3.19	Latihan Soal Ke-10.....	65
Gambar 3.20	Halaman Skor	65
Gambar 3.21	Halaman Review Soal Latihan	66
Gambar 3.22	Halaman Referensi	67
Gambar 3.23	Halaman Penjelasan Tombol.....	67
Gambar 3.24	Halaman Pengembang	68
Gambar 3.25	Halaman Utama Sebelum Revisi.....	75
Gambar 3.26	Halaman Utama Sesudah Revisi	75
Gambar 3.27	Halaman Petunjuk Penggunaan	76
Gambar 3.28	Halaman Tujuan Pembelajaran Sebelum Revisi	76

Gambar 3.29	Halaman Tujuan Pembelajaran Setelah Revisi.....	77
Gambar 3.30	Halaman Daftar Materi Pembelajaran Sebelum Revisi.....	77
Gambar 3.31	Halaman Daftar Materi Pembelajaran Sesudah Revisi	77
Gambar 3.32	Halaman Kosakata Sebelum Revisi.....	78
Gambar 3.33	Halaman Kosakata Setelah Revisi.....	78
Gambar 3.34	Halaman Teks Percakapan Sebelum Revisi	79
Gambar 3.35	Halaman Teks Percakapan Sesudah Revisi	80
Gambar 3.36	Halaman Daftar Kosakata.....	80
Gambar 3.37	Halaman Soal Latihan Sebelum Revisi	81
Gambar 3.38	Halaman Soal Latihan Sesudah Revisi.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran, telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola bermedia, diantaranya media komputer dengan internetnya.² Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran memudahkan siswa mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.³ Pendidikan yang baik didukung oleh beberapa faktor yang menunjang proses pembelajaran. Diantaranya guru, siswa dan sarana pembelajaran seperti media pembelajaran. Guru harus bisa menciptakan inovasi-inovasi baru dalam memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Dengan adanya media pembelajaran akan

² Oktafia Ika Handarini dan Siti Sri Wulandari, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid)", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol 8, Nomor 3, 2020, hlm. 494.

³ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 8.

membantu proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini diwujudkan dalam bentuk aplikasi. Dengan adanya aplikasi diharapkan mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan lebih optimal. Berbagai *software* atau *website* telah tersedia untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi yang mudah dan menarik, Salah satunya *Smart Apps Creator*. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan *Smart Apps Creator* cukup mudah dilakukan karena dalam pembuatannya tidak memerlukan kemampuan khusus dalam pemrograman komputer. Cukup dengan tersedianya jaringan dan laptop atau komputer aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena dalam hal ini *Smart Apps Creator* telah menyediakan *template* pembuatan aplikasi sehingga memudahkan guru dalam memasukan materi yang akan disampaikan bisa berupa teks, gambar atau video dan audio.⁴

Pengembangan media aplikasi ini dikuatkan oleh beberapa penelitian terdahulu. Pada materi keragaman agama di Indonesia, media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* ‘toleranzee’ ini sangat valid/layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran PPKn tema 6 subtema 3 pembelajaran 3 di kelas IV MI.⁵ Pada mata pelajaran PJOK, berdasarkan uji efektifitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis SAC 3

⁴ Sri Oktra Rafdi Yallah dan Yasdinul Huda, “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator*3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, No. 3, 2022, hlm. 1246.

⁵ Luthfia Aldila Arsy Subagyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* pada Materi Keragaman Agama di Indonesia”, *Skripsi*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2022), hlm. 69.

dalam bentuk *android* untuk mata pelajaran PJOK bagi siswa SMA se-Pulau Belitung efektif terhadap peningkatan pengetahuan siswa NAPZA, dengan $p < 0,05$.⁶ Pada pembelajaran matematika, media ini dinilai sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.⁷ Ini menunjukkan hasil penelitian terdahulu telah berhasil menerapkan media pembelajaran aplikasi berbasis *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan berbahasa Arab baik secara aktif maupun pasif. Kemampuan bahasa Arab terdiri dari empat macam yaitu kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis.⁸ Kemampuan yang paling penting dan harus dikuasai terlebih dahulu oleh siswa agar dapat menguasai kemampuan bahasa Arab lainnya yaitu kemampuan menyimak. Menyimak merupakan kemampuan yang memungkinkan seorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan. Menyimak dengan baik adalah keterampilan dasar dalam mempelajari bahasa asing atau bahasa ibu. Sehingga seseorang yang belum memiliki kemampuan

⁶ Bilma Adhiono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* 3 Pada Mata Pelajaran PJOK di Masa *Pandemi Covid 19*", *Tesis*, (Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021), hlm. 146.

⁷ Isnaini M., Ranny M., dan Anton Nasrullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah", *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. 3, 2021, hlm. 1745.

⁸ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 17-18.

ini, maka ia tidak dapat mempelajari bahasa dengan baik dan berkurang kemampuannya.⁹ Menyimak dalam bahasa Arab disebut dengan *istimā'*.¹⁰ Jadi, dalam pembelajaran *mahārah istimā'* tidak hanya ditekankan pada sesuatu yang diperdengarkan saja, akan tetapi dapat memahami apa yang diperdengarkan, kemudian menganalisis, dan memberi *feedback* dari apa yang diperdengarkan.

Siswa yang kurang mampu menyimak dalam dunia pendidikan akan terhambat dalam menerima materi. Kekurangan pemahaman akan kemampuan menyimak ini diindikasikan akan berakibat buruk pada keterampilan berbahasa yang lain, yaitu berbicara, membaca dan menulis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, di kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan peneliti menemukan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada *mahārah istimā'* dikarenakan guru kurang memanfaatkan media untuk menunjang proses pembelajaran, pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media berupa buku untuk menjelaskan materi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran kurang menyenangkan, yang berdampak pada kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran.¹¹ Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar bahasa Arab.

⁹ Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press (Anggota IKAPI), 2012), hlm. 83.

¹⁰ Hasan, "Keterangan Mengajar Bahasa Arab Materi *Istimā'* Menggunakan Media Lagu", *Ittihad Jurnal Kopertais XI*, Vol 15, Nomor 28, Oktober 2017, hlm. 41.

¹¹ Zuhrotun, Guru Bahasa Arab MAN 1 Kota Pekalongan, Wawancara, (Pekalongan, 03 Agustus 2022).

Oleh sebab adanya permasalahan tersebut, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* diharapkan dapat menunjang pembelajaran *mahārah istimā'* siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* kelas XI?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* kelas XI?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* kelas XI
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* kelas XI

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dan mengembangkan pemahaman terkait dengan pengembangan media pembelajaran *mahārah istimā'* menggunakan *Smart Apps Creator*.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi para peneliti yang berminat meneliti masalah yang sama.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran *mahārah istimā'* menggunakan *Smart Apps Creator*.

b. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini menjadi pertimbangan dan sumber bagi guru dalam merumuskan media pembelajaran, serta menjadi wawasan tambahan bagi guru.

c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa mendapat pengalaman baru mengenai media pembelajaran.

E. Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran bukanlah yang pertama kali dilakukan, ada berbagai macam penelitian yang mengkaji pengembangan media pembelajaran dengan berbagai macam persoalan yang berbeda-beda. Untuk membantu proses penelitian dan menghindari kesamaan penulisan, maka penulis mencantumkan beberapa penelitian yang ada relevansinya dengan rencana penelitian penulis, antara lain:

Tesis yang ditulis oleh Mar'atul Azizah Zahro dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Istimā'* Untuk Mahasiswa Praktikum I Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Surakarta". Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research &

Development/R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia *istimā'* layak digunakan untuk memudahkan dosen dalam menyampaikan materi yang diajarkan, sehingga mahasiswa mampu menguasai materi dengan optimal.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Mar'atul Azizah Zahro yaitu sama-sama meneliti pembelajaran *istimā'*. Perbedaannya adalah penelitian ini pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mar'atul Azizah Zahro yaitu pengembangan multimedia.

Tesis yang ditulis oleh Asykur yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Lamongan”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Berdasarkan analisis hasil pretest dan posttest siswa kelas IX MTs Negeri Lamongan melalui Uji-t. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan yang merupakan indikator peningkatan hasil pembelajaran bermakna pada siswa. Secara keseluruhan implementasi dan evaluasi menunjukkan bahwa hasil/produk pengembangan aplikasi media pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi Ghorib kelas

¹² Mar'atul Azizah Zahro, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Istimā'* Untuk Mahasiswa Praktikum I Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Surakarta”, *Tesis*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017), hlm. 137.

IX dikategorikan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.¹³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Asykur yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Perbedaannya adalah penelitian ini pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran *mahārah istimā'*. Sedangkan penelitian yang dilakukan Asykur yaitu pengembangan media pada mata pelajaran al-qur'an hadist untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Artikel yang ditulis oleh Fariz Krisna Syahputra dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk Mata Pelajaran Animasi 2D & 3D Kelas XI di SMKN 1 Driyorejo Gresik”. Tipe model pengembangan R&D dengan menggunakan model Borg & Gall yang dipakai pada riset ini serta model riset kuantitatif. Hasil riset memperoleh data kuesioner sebanyak 86% dari total 57 siswa yang mengukur sistem sangat baik. Sedangkan uji validitas media mendapat persentase 80% dengan kategori valid. Uji validitas modul materi mendapat persentase 76% dengan kategori valid. Pada uji validitas RPP dan juga angket siswa masing-masing mendapat persentase 80% dan 75% dengan kategori valid. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif animasi 2D & 3D yang berbasis android cocok dan layak diterapkan sebagai media belajar siswa. Serta membantu proses

¹³ Asykur, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Lamongan”, *Tesis*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021), hlm. 146.

belajar agar lebih mudah, cepat dan juga efisien khususnya pada mata pelajaran animasi 2D & 3D.¹⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fariz Krisna Syahputra dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma yaitu sama-sama meneliti tentang Pengembangan Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Perbedaannya adalah penelitian ini pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran *mahārah istimā'*. Sedangkan penelitian yang dilakukan Fariz Krisna Syahputra dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma yaitu pengembangan media pada mata pelajaran animasi 2D & 3D.

Skripsi yang ditulis oleh Marshelyna Kurniawati dengan judul “Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran *Mahārah Istimā'* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Malang”. Penelitian ini bersifat kualitatif, yang dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Malang Tahun ajaran 2019/2020. Adapun jenis penelitian ini yaitu Studi Kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis media yang digunakan dosen dalam proses pembelajaran menggunakan media audio dalam pembelajaran *mahārah istimā'* adalah mp3 dan proses penggunaan media audio dalam pembelajaran *mahārah istimā'* yaitu: pemutaran audio sebanyak 3 kali, mahasiswa mencatat kosakata yang belum dipahami, pertanyaan berkaitan dengan kosakata yang

¹⁴ Fariz Krisna Syahputra dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) Untuk Mata Pelajaran Animasi 2D & 3D Kelas XI Di SMKN 1 Driyorejo Gresik”, *Jurnal Teknik Informatika Fakultas Teknik*, Vol. 5 No. 2, 2021, hlm. 763.

belum dipahami, dosen memberikan latihan-latihan dari materi yang diajarkan dan terakhir penjelasan terkait materi yang terkandung dalam audio tersebut.¹⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Marshelyna Kurniawati yaitu pembelajaran *mahārah istimā'*. Perbedaannya adalah penelitian ini pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran *mahārah istimā'*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Marshelyna Kurniawati yaitu penggunaan media audio.

Skripsi yang ditulis oleh Yeyen Febrianti Sekar Romi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional Cs 6* untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs di Kota Semarang”. Desain penelitian menggunakan Research and Development (R&D). Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa menghendaki adanya media berbasis *Adobe Flash Professional CS 6* untuk keterampilan menyimak bahasa Arab yang meliputi kosakata, materi dan evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan. Penilaian ahli media dan guru yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh nilai rata-rata 87,65; aspek komunikasi dengan nilai rata-rata 88,30; aspek audio dengan nilai rata-rata 80; dan aspek visual dengan nilai rata-rata 86,71. Sedangkan penilaian ahli materi dan guru yang meliputi aspek kelayakan isi dengan nilai rata-rata 88,30; aspek kelayakan penyajian dengan nilai rata-rata 88,25; dan pada aspek kelayakan bahasa nilai nilai rata-rata

¹⁵ Marshelyna Kurniawati, “Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran *Mahārah Istimā'* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Malang”, *Skripsi*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019), hlm. 92.

88,43. Dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 85 sehingga *Adobe Flash Professional CS 6* layak digunakan. Analisis SWOT buku ajar dengan media MABAR yaitu masing-masing media mempunyai kekuatan dan kelemahan, kekuatan pada produk lama bisa dipertahankan dan kelemahan pada produk lama bisa digunakan sebagai acuan pada produk baru.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeyen Febrianti Sekar Romi yaitu pembelajaran *mahārah istimā'*. Perbedaannya adalah penelitian ini pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Yeyen Febrianti Sekar Romi yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional cs 6*.

Skripsi yang ditulis oleh Ulfaziah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Nurul Islam Ganti Lombok Tengah Tahun Ajaran 2020-2021”. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode pre eksperimental design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam harapan media audio berupa rekaman dalam pembelajaran mendengar pada siswa kelas VIII MTs Nurul Islam Ganti. Dapat dikatakan bahwa media yang diterapkan di kelas VIII berhasil. Hal ini dapat dilihat bahwa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang memiliki yang memiliki perbedaan yang signifikan yaitu dapat

¹⁶ Yeyen Febrianti Sekar Romi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional Cs 6* Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs Di Kota Semarang”, *Skripsi*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019), hlm. 129.

dilihat dari ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , dari pengujian hipotesis uji t pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ t hitung (3,67) dan t tabel (1,79). Selain itu dapat dibuktikan dengan perubahan nilai, yaitu nilai rata-rata awal 67 menjadi 83,17 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan selisih peningkatan sebesar 15,17 maka pemberian perlakuan di kelas VIII mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan.¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfaziah yaitu sama-sama meneliti kemampuan mendengar. Perbedaannya adalah penelitian ini pengembangan media pembelajaran *mahārah istimā'* menggunakan *Smart Apps Creator*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ulfaziah yaitu pengaruh penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan mendengar teks bahasa Arab.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development (R&D)* atau sering disebut dengan istilah “pengembangan”. *Research & Development* merupakan strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk-produk yang telah ada supaya dapat

¹⁷ Ulfaziah, “Pengaruh Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Nurul Islam Ganti Lombok Tengah Tahun Ajaran 2020-2021”, *Skripsi*, (Lombok: UIN Mataram, 2020), hlm. 19.

dipertanggungjawabkan.¹⁸ Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksud ialah mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'*.

2. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Uraian tahapan model *ADDIE* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari peserta didik. Oleh karena itu, output yang dihasilkan berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.¹⁹

Dalam model pengembangan *ADDIE* tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pada tahap ini akan dilakukan sebuah proses pengumpulan data serta informasi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi.²⁰

¹⁸ I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 13.

¹⁹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm. 33.

²⁰ Al Azka, Setyawati, dan Albab. "Pengembangan Model Pembelajaran", *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 5, 2021, hlm. 224.36.

b. *Design* (Desain)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan. Adapun tahap desain pada produk media yang akan dikembangkan dilakukan dengan:

1) Menentukan Spesifikasi Produk Media

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran menggunakan *software Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'*. Dalam media tersebut memuat materi *mahārah istimā'* yang berupa teks dan audio. Tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran berupa tombol-tombol interaktif yang saling terhubung pada setiap materi, gambar maupun audio.

2) Memilih Materi

Substansi materi dalam media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berpedoman pada buku ajar yang digunakan di mata pelajaran bahasa Arab kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan.

3) Membuat *Flowchart*

Flowchart merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. *Flowchart* dibuat dari derivikasi bagan alir program.²¹

²¹ Jogiyanto, *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 802-803.

c. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap pengembangan ini adalah proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Pada tahap ini terdapat dua tujuan utama yang harus dicapai, yaitu memproduksi dan merevisi produk yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²² Tahap pengembangan pada penelitian ini yaitu membuat produk, validasi produk oleh ahli dan merevisi produk.

d. *Implementation (Implementasi)*

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik.²³ Tahap implementasi adalah tahap dimana semua ahli media dan ahli materi telah menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan.

e. *Evaluation (evaluasi)*

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.²⁴ Dalam hal ini peneliti dapat mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dari angket respon penilaian yang telah dibagikan kepada siswa.

²² Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm. 34.

²³ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm. 34.

²⁴ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm. 34.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Pekalongan kelas XI di semester genap tahun ajaran 2022/2023.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka digunakan beberapa teknik sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang disusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.²⁵ Penelitian ini menggunakan jenis observasi non partisipan. Observasi ini dilakukan pada awal pengumpulan data untuk bisa melihat permasalahan secara langsung.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden.²⁶ Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.²⁷

Wawancara dipakai untuk mengetahui penyebab masalah dalam

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 145.

²⁶ Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 39.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 194.

pembelajaran *mahārah istimā'* di kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan. Wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur, artinya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang ingin diketahui. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Arab kelas XI di MAN 1 Kota Pekalongan.

c. Angket

Angket adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan peneliti kepada para responden untuk mendapatkan jawaban secara tertulis.²⁸ Skala pengukuran dalam angket ini menggunakan skala *likert*. Instrumen angket yang ada dalam penelitian meliputi:

1) Angket kebutuhan terhadap media yang akan dikembangkan

Angket ini ditujukan kepada siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan untuk memperoleh data kebutuhan terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Angket validasi ahli media dan materi, bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan.

3) Angket siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan yang telah divalidasi oleh ahli media dan materi.

²⁸ Asep Saepul Hamdi dan E. Burhanuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), hlm. 49.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.²⁹ Metode ini digunakan untuk menghimpun data perangkat pembelajaran, buku ajar dan gambar ketika pembelajaran *mahārah istimā'* berlangsung.

e. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³⁰ Penelitian ini menggunakan jenis tes tertulis dalam bentuk *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) penggunaan media pembelajaran. Dimana dari hasil *pretest* dan *posttest* nantinya akan digunakan untuk membandingkan hasil belajar *mahārah istimā'* sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar atau tidak. Peningkatan tersebut digunakan untuk menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan.

²⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 221.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 104.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan media pembelajaran *mahārah istimā'* ini digunakan untuk mengolah data yang sudah didapatkan setelah mengadakan penelitian, sehingga akan didapatkan data kesimpulan tentang objek yang diteliti dengan keadaan sebenarnya. Analisis data pada penelitian ini melalui analisis data dengan tahapan berikut ini:

1. Analisis Data Deskriptif

Teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mengolah hasil wawancara dan observasi. Hasil wawancara dan observasi tersebut akan dideskripsikan untuk memberikan gambaran tentang kepuasan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *mahārah istimā'* yang saat ini digunakan dan kebutuhan terhadap pengembangannya.

2. Analisis Data Statistik

a. Analisis Hasil Angket Validasi Media

Teknik yang digunakan dalam skala pengukuran adalah skala *likert*. Skala *likert* mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku.³¹ Variabel penelitian yang diukur dijabarkan menjadi indikator, kemudian dijadikan sebagai titik tolak penyusunan instrumen berupa pertanyaan maupun pernyataan. Jawaban dari setiap instrumen dalam skala *likert* memiliki gradasi, dari sangat setuju sampai tidak setuju atau

³¹ Budiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Surakarta: UNS Press, 2009), hlm. 29.

dari sangat positif sampai sangat negatif.³² Dalam angket diberikan lima pilihan tanggapan tentang produk media pembelajaran ini yang dikembangkan yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Jika tenaga ahli memberi tanggapan “sangat baik” maka pada satu pernyataan tersebut diberikan skor 5 demikian seterusnya.

Adapun pembagian rentang kategori kelayakan media sebagai berikut:

Tabel 1.1 Pengukuran Skala *Likert*

Kategori	Interval	Interval %
Sangat Layak	43-50	> 84 %
Layak	35-42	69 - 84 %
Kurang Layak	27-34	53 - 68 %
Tidak Layak	19-26	37 - 52%
Sangat Tidak Layak	10-18	≤ 36%

b. Uji Instrumen Soal

Dua hal penting yang berkaitan dengan instrumen yaitu validitas dan reliabilitas. Kedua hal itu penting karena pengukuran terhadap objek penelitian akan dilakukan dengan instrumen. Terhadap hasil pengukuran itu nantinya akan dilakukan penganalisaan, dan untuk menghasilkan kesimpulan yang paling baik, maka data yang dianalisis juga harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel.³³

³² Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm. 98.

³³ Zainal Mustafa, *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.160.

1) Uji Validitas

Validitas suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.³⁴ Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.³⁵ Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana df ($N-2$) dengan signifikan 5%. Jika r tabel $<$ r hitung maka valid.³⁶

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas itu merujuk pada konsistensi skor, artinya kemampuan suatu instrumen atau tes untuk menghasilkan skor yang mendekati sama dari setiap individu apabila dilakukan pengujian ulang atau terhadap individu atau *testee* lain yang berbeda.³⁷

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Jika nilai $\alpha > 0,60$ maka reliabel.³⁸

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 211-212.

³⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm 121.

³⁶ Danang Sunyoto, *Uji KHI Kuadrat & Regresi untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 89-90.

³⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 208.

³⁸ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), hlm. 192.

3) Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan uji yang mendasar sebelum melakukan analisis lebih lanjut. Statistik parametrik bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdasarkan distribusi normal. Data berdistribusi normal dengan pedoman nilai Sig. kedua variabel $> 0,05$. Untuk itu sebelum menggunakan teknik statistik parametris, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Bila tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan. Untuk itu perlu digunakan statistik non parametris.³⁹

4) Uji *T-Test*

Dengan cara membandingkan nilai *pretest* (sebelum menggunakan media) dan nilai *posttest* (setelah menggunakan media). Dalam hal ini peneliti menggunakan uji *paired sample t test* dengan menggunakan bantuan *Software SPSS 22*.

c. Analisis Hasil Angket Penilaian Siswa Terhadap Media

Pengukuran angket menggunakan skala *likert*, yaitu untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial tertentu. Variabel penelitian yang diukur dijabarkan menjadi indikator, kemudian dijadikan sebagai titik tolak penyusunan instrumen berupa pertanyaan maupun pernyataan. Jawaban dari setiap instrumen dalam skala *likert* memiliki gradasi, dari sangat setuju sampai tidak

³⁹ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 79-80.

setuju atau dari sangat positif sampai sangat negatif.⁴⁰ Skala penilaian dalam penelitian ini yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1).

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, serta mudah dipahami, maka diperlukan suatu susunan yang baik yang terbagi dalam beberapa bab. Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal berisi:

Halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan bebas plagiasi, halaman pernyataan berjilbab, halaman pengesahan, halaman persetujuan tim penguji, halaman nota dinas pembimbing, halaman pedoman transliterasi, persembahan, motto, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian utama berisi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

⁴⁰ Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, hlm. 98.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang teori-teori umum yang relevan dengan penelitian yaitu tentang media pembelajaran, *Smart Apps Creator* dan *mahārah istimā'*.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* siswa di MAN 1 Kota Pekalongan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran

3. Bagian akhir:

Bagian akhir tesis memuat lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* kelas XI ini dikembangkan dengan metode penelitian R&D dengan model *ADDIE* yang terdiri dari lima langkah yaitu (a) *Analysis*; analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah, (b) *Design*; dilakukan dengan cara menentukan spesifikasi produk media, memilih materi, dan membuat *flowchart*, (c) *Development*; membuat media pembelajaran, memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru, serta merevisi produk sesuai masukan validator, (d) *Implementation*; melakukan uji coba produk kepada siswa, (e) *Evaluation*; dilakukan dengan menganalisis hasil data respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* kelas XI telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru yang ketiga-tiganya menyatakan desain daripada media pembelajaran ini layak untuk diuji cobakan. Berdasarkan validasi ahli materi, memperoleh skor 84% dengan kategori “Layak” dan validasi ahli media, memperoleh skor 76% dengan kategori “Layak”. Dan Hasil analisis angket penilaian 39 siswa kelas XI memperoleh nilai rata-rata 85,38%

dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, aplikasi tersebut sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil angket penilaian tersebut, menunjukkan adanya respon positif dari pengguna media pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *mahārah istimā'* siswa kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan terbukti efektif berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* data keterampilan mendengar 39 siswa kelas XI sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diketahui bahwa $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $-7,169 < -2,024$ jadi H_0 ditolak dan nilai signifikansi $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan mendengar antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dari nilai mean dapat diketahui bahwa rata-rata sesudah menggunakan aplikasi media pembelajaran 81,54 lebih tinggi dari pada sebelum menggunakan aplikasi media pembelajaran 71,08.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dalam tesis ini, terdapat saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* ini lebih menarik dan inovatif dengan menyesuaikan perkembangan zaman, sehingga bisa dapat terus digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Chaedar Alwasilah, *Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).
- Abd Wahab Rosyidi & Mamlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press (Anggota IKAPI), 2012).
- Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009).
- Abi Amer Yusuf bin Abdil bar, *Jami'u Bayanil Ilmi wa Fadhlihi*, (Dammam Saudi Arabia: Dar Ibnul Jauzi, 1994).
- Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).
- Al Azka, Setyawati, dan Albab. "Pengembangan Model Pembelajaran", dalam *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 5, 2021.
- Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019).
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2007).
- Asep Saepul Hamdi dan E. Burhanuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014).
- Asykur, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 2 Lamongan", dalam *Tesis*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021).
- Bilma Adhiono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator 3* Pada Mata Pelajaran PJOK di Masa *Pandemi Covid 19*", dalam *Tesis*, (Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021).
- Bisri Mustofa & Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press (Anggota IKAPI), 2016).
- Budiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Surakarta: UNS Press, 2009).

- Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta, 2014).
- Danang Sunyoto, *Uji KHI Kuadrat & Regresi untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010).
- Fariz Krisna Syahputra dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) Untuk Mata Pelajaran Animasi 2D & 3D Kelas XI Di SMKN 1 Driyorejo Gresik”, dalam *Jurnal Teknik Informatika Fakultas Teknik*, Vol. 5 No. 2, 2021.
- Fariz Krisna Syahputra dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* (Sac) Untuk Mata Pelajaran Animasi 2d & 3d Kelas Xi Di Smkn 1 Driyorejo Gresik”, dLm *Jurnal IT-Edu (Information Technology and Education)*, Vol 5, Nomor 2, 2021.
- Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*, (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2017).
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Hasan, “Keterangan Mengajar Bahasa Arab Materi *Istimā'* Menggunakan Media Lagu”, dalam *Ittihad Jurnal Kopertais XI*, Vol 15, Nomor 28, Oktober 2017.
- I Made Teguh, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).
- Isnaini M., Ranny M., dan Anton Nasrullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah”, dalam *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. 3, 2021.
- Jogiyanto, *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005).
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Khasanah Khasanah, Maulana Muhlas, and Lisna Marwani, “Development of E-Learning *Smart Apps Creator* (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid TV”, dalam *Akademika*, Vol. 9, Nomor 02, 2020.
- Luthfia Aldila Arsy Subagyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* pada Materi Keragaman Agama di Indonesia”, dalam *Skripsi*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2022).

- M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat pers, 2002).
- Mar'atul Azizah Zahro, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Istimā'* Untuk Mahasiswa Praktikum I Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri Surakarta", dalam *Tesis*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2017).
- Marshelyna Kurniawati, "Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran *Mahārah Istimā'* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Muhammadiyah Malang", dalam *Skripsi*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019).
- Moch. Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Malang: Hilal Pustaka, 2007).
- Mohammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021).
- Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021).
- Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012).
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).
- Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran", dalam *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37 No. 1, 2012.
- Nur Dyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019).
- Oktafia Ika Handarini dan Siti Sri Wulandari, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid", dalam *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol 8, Nomor 3, 2020.
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2014).
- Putri Kumala Dewi & Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa*, (Malang: UB PRESS, 2018).

- Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009).
- Sri Oktra Rafdi Yallah dan Yasdinul Huda, “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator3* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat”, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, Nomor 3.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013).
- Syaiful Musthofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Inovatif*, (Malang: UIN Maliki Press, 2011)
- Tatta Herawati Daulae, “Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran”, dalam *Forum Pedagogik*, Vol. 11, Nomor 01 (Juni, 2016).
- Ulfaziah, “Pengaruh Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Nurul Islam Ganti Lombok Tengah Tahun Ajaran 2020-2021”, dalam *Skripsi*, (Lombok: UIN Mataram, 2020).
- V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015).
- Wakhidati Nurrohmah Putri, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah”, dalam *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, Vol 1, Nomor 1, 2017.

Yeyen Febrianti Sekar Romi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional Cs 6* Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas VIII MTs Di Kota Semarang”, dalam *Skripsi*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019).

Zainal Mustafa, *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

