

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *MAHĀRAH*
QIRĀ'AH BERBASIS PERMAINAN *TREASURE HUNT* UNTUK SISWA
KELAS IX SMP DIPONEGORO DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA**



Oleh: Amila Sholiha

NIM: 21204022003

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan

Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amila Sholiha
NIM : 21204022003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Jenjang : Magister (S2)

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

Yogyakarta, 16 November 2023

Saya yang menyatakan,



Amila Sholiha
NIM. 21204022003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amila Sholiha
NIM : 21204022003
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Jenjang : Magister (S2)

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

Yogyakarta, 16 November 2023
Saya yang menyatakan,



Amila Sholiha
NIM. 21204022003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3557/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *MAHĀRAH QIRĀ'AH*
BERBASIS PERMAINAN *TREASURE HUNT* UNTUK SISWA KELAS IX SMP
DIPONEGORO DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AMILA SHOLIHA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204022003
Telah diujikan pada : Selasa, 05 Desember 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 657aa919aef7

Ketua Sidang

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



Valid ID: 65791042e06b7

Penguji I

Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED



Valid ID: 657ef37f4bfce

Penguji II

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



Valid ID: 657d79da63e6d

Yogyakarta, 05 Desember 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
MAHĀRAH QIRĀ'AH BERBASIS PERMAINAN TREASURE HUNT UNTUK
SISWA KELAS IX SMP DIPONEGORO DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA**

Nama : Amila Sholiha
NIM : 21204022003
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

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



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



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



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 05 Desember 2023

Waktu : 07.30-08.30 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,90

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MAHĀRAH QIRĀ'AH
BERBASIS PERMAINAN TREASURE HUNT UNTUK SISWA KELAS IX
SMP DIPONEGORO DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh:

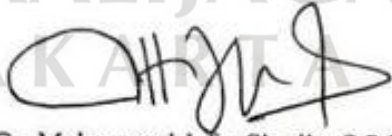
Nama : Amila Sholiha
NIM : 21204022003
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 27 November 2023
Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA


Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 19820315 201101 1 011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk almamater tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!”¹



¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta Timur: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), hlm. 902.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Konsonan Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>ṣa</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</i>	Ḥ/ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Ḍal</i>	Ḍ/ḏ	Zet dengan titik di atas

ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	Ḍ/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	Z/z	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>‘Ain</i>	‘ _	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W
ه	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...’...	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. Ta' Marbuṭah

Transliterasi Ta' marbuṭah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbuṭah hidup

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

2. Ta' marbuṭah mati

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

-raudah al-aṭfāl

-raudatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

-al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةَ

-ṭalḥah

C. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba يَذْهَبُ -yažhabu
 فَعَلَ -fa'ala ذُكِرَ -žukiro

2. Vokal Rangkap

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ـِـي	fathah dan ya	Ai	a dan i
ـِـو	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

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

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

E. Hamzah

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

Contoh:

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

F. Syaddah (tasydid)

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

Contoh:

رَبَّنَا	- rabbana
نَزَّلَ	- nazzala

الْحَجُّ	- al-hajju
----------	------------

G. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

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

Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu

الشَّمْسُ - asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

القَلَمُ - al-qalamu

البَدِيعُ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

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

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan kata-kata

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

Contoh:

إبراهيم الخليل -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين،

سيدنا ومولانا محمد، وعلى آله وصحبه أجمعين، أما بعد

Kami memuji-Mu, ya Allah, Rabb semesta alam, pencipta langit dan bumi, serta pembuat kegelapan dan cahaya, atas petunjuk yang Engkau berikan kepada kami dalam kehidupan, termasuk dalam menyusun tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Mahārah Qirā’ah* Berbasis Permainan *Treasure Hunt* untuk Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta”. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada kekasih-Mu yang agung, Nabi Muhammad S.A.W., penutup seluruh nabi dan rasul, yang telah Engkau utus sebagai rahmat dan suri tauladan bagi umat manusia.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bpk/Ibu/Sdr:

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

Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.

4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sekaligus ahli materi yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan tesis ini dan dalam perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd., Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga sebagai ahli media dalam penelitian ini.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
7. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun dalam mengurus tugas akhir.
8. Bapak Drs Muh Khoirudin, selaku Kepala Sekolah SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta.
9. Bapak Fauzil Adzim, M.Pd., Guru bahasa Arab SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta.

10. Siswa/i kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
11. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 16 November 2023
Peneliti,



Amila Sholiha
NIM. 21204022003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Amila Sholiha, Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Mahārah Qirā'ah* Berbasis Permainan *Treasure Hunt* untuk Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta. **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.**

Pembelajaran bahasa Arab pada *mahārah qirā'ah* di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan fokus pada penggunaan buku teks. Hal ini membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengembangkan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt*. 2) mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran, peneliti menggunakan jenis eksperimen *Non Equivalent Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta. Data dalam penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Data berupa angka, akan dianalisis menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan uji *N-Gain*.

Hasil dari penelitian ini adalah 1) produk multimedia pembelajaran HANAQI berbasis permainan *treasure hunt* yang dikembangkan menggunakan *software Smart Apps Creator*. Multimedia pembelajaran ini memuat materi keterampilan membaca bahasa Arab kelas IX semester gasal yang terdiri dari lima tema pembelajaran dan disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio dan video animasi yang memiliki alur permainan *treasure hunt*. 2) Peneliti menguji efektivitas multimedia pembelajaran dengan uji *Independent Sample T-test* dan uji *N-Gain*. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan sig.(2-tailed) 0,000 yang mana $< 0,05$. Dengan kata lain, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Demikian juga dengan hasil uji *N-Gain* yang memiliki nilai *mean* sebesar 0,76 atau 76,37% dengan kategori tafsiran “efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *Mahārah Qirā'ah*, *Treasure Hunt*.

الملخص

عمل صالحا، تطوير الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة على حسب اللعبة *Treasure Hunt* لطلاب الصف التاسع بمدرسة المتوسطة ديونيجورو ديوك سليمان يوكياكرتا. البحث: يوكياكرتا. برنامج ماجستير قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا، ٢٠٢٣.

كان تعليم اللغة العربية في مهارة القراءة بمدرسة المتوسطة ديونيجورو ديوك لا يزال استخدام الطريقة التعليمية المملة والمركزة على استخدام الكتب المدرسية. وهذا، يجعل الطلاب غير متحمسين لاشتراك عملية التعلم. يهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة على حسب اللعبة *Treasure Hunt*. (٢) معرفة فعالية الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة على حسب اللعبة *Treasure Hunt* في زيادة نتائج التعلم لطلاب الصف التاسع بمدرسة المتوسطة ديونيجورو ديوك.

هذا البحث هو البحث والتطوير باستخدام أسلوب تطوير "ADDIE" (التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم). ولمعرفة فعالية الوسائل التعليمية المتعددة، استخدمت الباحثة أسلوب البحث التجريبي لتصميم مجموعة ضابط الطرف غير المكافئ. وأما موضوع هذا البحث هو طلاب الصف التاسع بمدرسة المتوسطة ديونيجورو ديوك. ثم بياناته مجموعة بوسيلة الملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار والتوثيق. أما تحليل البيانات على شكل الأرقام باستخدام ت-الاختبار للعينة المستقلة واختبار *N-Gain*.

نتائج هذا البحث هي: (١) ناتجة الوسائل المتعددة التعليمية *HANAQI* على حسب اللعبة *Treasure Hunt* باستخدام برنامج *Smart Apps Creator*. تحتوي هذه الوسائل المتعددة على مادة مهارة القراءة للصف التاسع في الفصل الأول التي تتكون من خمسة مواضيع تعليمية ويتم تقديمها على شكل نصوص وصور وصوت وفيديو متحرك بطريقة اللعبة *Treasure Hunt*. (٢) قامت الباحثة باختبار فعالية الوسائل المتعددة التعليمية باستخدام ت-الاختبار للعينة المستقلة واختبار *N-Gain*. فنتيجة ت-الاختبار للعينة المستقلة دل على $\text{sig. (2-tailed)} < 0.0005$. وبمعنى آخر أن H_0 مردود وأن H_a مقبول أي أن هناك الاختلاف المتوسط بين الاختبار البعدي للفصل التجريب والفصل الضابط. وكذلك بنتيجة اختبار *N-Gain* مما لها النتيجة المتوسطة 0.76 أو 76.37% بنوع التفسير "فعالة". لذلك يمكن الاستنتاج أن الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة على حسب اللعبة *Treasure Hunt* فعالة في زيادة نتائج التعلم لطلاب.

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية المتعددة، مهارة القراءة، *Treasure Hunt*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iiiv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	ivi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
KATA PENGANTAR	xvi
ABSTRAK	xix
ABSTRAK ARAB	xx
DAFTAR ISI.....	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
D. Kajian Pustaka	10
E. Hipotesis	14
F. Landasan Teori.....	14
G. Sistematika Pembahasan.....	36
BAB II METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	38
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
D. Gambaran Umum Sekolah.....	44
E. Sumber Data.....	47
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49

G. Teknik Analisis Data.....	55
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i> Berbasis Permainan <i>Treasure Hunt</i>	64
1. Media Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta.....	64
2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i> Berbasis Permainan <i>Treasure Hunt</i>	66
3. Efektivitas Multimedia Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i> Berbasis Permainan <i>Treasure Hunt</i>	134
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i> Berbasis Permainan <i>Treasure Hunt</i> ...	145
BAB IV PENUTUP	157
A. Kesimpulan	157
B. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	166
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	207

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Penilaian Kepuasan dan Kebutuhan Siswa	56
Tabel 2.2 Skala Penilaian Uji Kelayakan Ahli.....	57
Tabel 2.3 Kriteria Kelayakan Media.....	58
Tabel 2.4 Skala Penilaian Respons Guru dan Siswa.....	59
Tabel 2.5 Kategori Skor Rata-rata	59
Tabel 2.6 Kriteria Skor <i>N-Gain</i>	62
Tabel 2.7 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	63
Tabel 3.1 Tujuan Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i>	75
Tabel 3.2 Hasil Uji Kelayakan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	94
Tabel 3.3 Hasil Uji Kelayakan Aspek Komunikatif	95
Tabel 3.4 Hasil Uji Kelayakan Aspek Audio-Visual	96
Tabel 3.5 Skor Rata-rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Media	97
Tabel 3.6 Kesimpulan dan Saran Ahli Media	98
Tabel 3.7 Hasil Uji Kelayakan Aspek Relevansi Materi	99
Tabel 3.8 Hasil Uji Kelayakan Aspek Bahasa	100
Tabel 3.9 Hasil Uji Kelayakan Aspek Evaluasi	101
Tabel 3.10 Hasil Uji Kelayakan Aspek Multimedia Pembelajaran	102
Tabel 3.11 Skor Rata-rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Materi.....	103
Tabel 3.12 Kesimpulan dan Saran Ahli Materi.....	103
Tabel 3.13 Revisi Penambahan Peta Konsep	105
Tabel 3.14 Data Siswa Kelompok Terbatas	107
Tabel 3.15 Respons Guru terhadap Aspek Pengorganisasian Multimedia	113
Tabel 3.16 Respons Guru terhadap Aspek Visual Multimedia.....	114
Tabel 3.17 Respons Guru terhadap Aspek Pengorganisasian Materi	115
Tabel 3.18 Respons Guru terhadap Aspek Evaluasi atau Pengayaan	116
Tabel 3.19 Respons Guru terhadap Aspek Multimedia Pembelajaran	116
Tabel 3.20 Skor Rata-rata Respons Guru pada Setiap Aspek.....	117
Tabel 3.21 Respons Siswa Kelompok Terbatas terhadap Aspek Pengorganisasian Multimedia	119
Tabel 3.22 Respons Siswa Kelompok Terbatas terhadap Aspek Visual Multimedia	120
Tabel 3.23 Respons Siswa Kelompok Terbatas terhadap Aspek Pengorganisasian Materi	122
Tabel 3.24 Respons Siswa Kelompok Terbatas terhadap Aspek Evaluasi atau Pengayaan.....	123
Tabel 3.25 Respons Siswa Kelompok Terbatas terhadap Aspek Multimedia Pembelajaran	124
Tabel 3.26 Skor Rata-rata Respons Siswa Kelompok Terbatas pada Setiap Aspek	125
Tabel 3.27 Respons Siswa Kelompok Luas terhadap Aspek Pengorganisasian Multimedia	127

Tabel 3.28 Respons Siswa Kelompok Luas terhadap Aspek Visual Multimedia....	128
Tabel 3.29 Respons Siswa Kelompok Luas terhadap Aspek Pengorganisasian Materi	129
Tabel 3.30 Respons Siswa Kelompok Luas terhadap Aspek Evaluasi atau Pengayaan	130
Tabel 3.31 Respons Siswa Kelompok Luas terhadap Aspek Multimedia Pembelajaran	130
Tabel 3.32 Skor Rata-rata Respons Siswa Kelompok Luas pada Setiap Aspek	131
Tabel 3.33 Data Kelas Eksperimen.....	135
Tabel 3.34 Data Kelas Kontrol.....	136
Tabel 3.35 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	137
Tabel 3.36 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	138
Tabel 3.37 Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar Siswa	138
Tabel 3.38 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	139
Tabel 3.39 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	140
Tabel 3.40 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	141
Tabel 3.41 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data Pre-test.....	142
Tabel 3.42 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data Post-test	143
Tabel 3.43 Kriteria Rata-rata N-Gain Score Hasil Belajar Siswa	144
Tabel 3.44 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain Score</i>	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Konsep Landasan Teori Pengembangan Multimedia Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i> Berbasis Permainan <i>Treasure Hunt</i> untuk Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta	35
Gambar 2.1 <i>Non Equivalent Group Design</i>	39
Gambar 2.2 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 2.3 Rumus Persentase.....	57
Gambar 2.4 Rumus Skor Rata-rata	58
Gambar 2.5 Rumus Persentase Kelayakan.....	58
Gambar 2.6 Rumus <i>N-Gain</i>	62
Gambar 3.1 Buku Teks Bahasa Arab Kelas IX.....	65
Gambar 3.2 Hasil Kepuasan Siswa Terhadap Media Pembelajaran	69
Gambar 3.3 Hasil Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran.....	70
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Multimedia Pembelajaran <i>Mahārah Qirā'ah</i>	76
Gambar 3.5 Proses Penyusunan Materi Pada Microsoft Word 2021	78
Gambar 3.6 Proses Pembuatan Multimedia dengan Canva	79
Gambar 3.7 Proses Pembuatan Audio dengan Web MP3 <i>Voicemaker</i>	79
Gambar 3.8 Proses Pengembangan Produk dengan <i>Smart Apps Creator</i>	80
Gambar 3.9 Proses Output Produk ke dalam Format .APK.....	81
Gambar 3.10 Proses Output Produk ke dalam Format HTML	81
Gambar 3.11 Prototipe Halaman Pembuka	82
Gambar 3.12 Prototipe Halaman Awal	83
Gambar 3.13 Prototipe Halaman Main Menu	83
Gambar 3.14 Prototipe Menu Tujuan	84
Gambar 3.15 Prototipe Menu Petunjuk.....	85
Gambar 3.16 Prototipe Menu Materi	85
Gambar 3.17 Prototipe Menu Judul Materi	86
Gambar 3.18 Prototipe Tampilan Awal Materi.....	86
Gambar 3.19 Prototipe Tampilan Peta Pos	87
Gambar 3.20 Prototipe Tampilan Pengantar Tiap Pos.....	88
Gambar 3.21 Prototipe Konten Pos 1.....	88
Gambar 3.22 Prototipe Konten Pos 2.....	89
Gambar 3.23 Prototipe Konten Pos 3.....	90
Gambar 3.24 Prototipe Pengayaan Pos	90
Gambar 3.25 Prototipe Konten Pos 4.....	91
Gambar 3.26 Prototipe Konten Pos 5.....	92
Gambar 3.27 Prototipe Profil Pengembang	92
Gambar 3.28 Revisi Pemberian Ketentuan KKM.....	105
Gambar 3.29 Perbandingan Nilai <i>N-Gain Score</i> Hasil Belajar Siswa	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru	166
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Guru.....	167
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Siswa	170
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Siswa	171
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Kepuasan dan Kebutuhan Siswa	173
Lampiran 6 Angket Kepuasan dan Kebutuhan Siswa.....	175
Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Respons Guru dan Siswa.....	178
Lampiran 8 Angket Respons Guru dan Siswa	179
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Kepuasan Siswa	182
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Kebutuhan Siswa	183
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Tes	184
Lampiran 12 Hasil Belajar Kelas Eksperimen	185
Lampiran 13 Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	186
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas.....	187
Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas	188
Lampiran 16 Hasil Uji Independent Sample Pre-Test	189
Lampiran 17 Hasil Uji Independent Sample Post-Test.....	190
Lampiran 18 Permohonan Izin Pra-Penelitian	191
Lampiran 19 Permohonan Izin Penelitian.....	192
Lampiran 20 Surat Keterangan Sudah Penelitian	193
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	194
Lampiran 22 Surat Validasi Ahli Media	196
Lampiran 23 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	197
Lampiran 24 Instrumen Validasi Ahli Media	198
Lampiran 25 Surat Validasi Ahli Materi.....	202
Lampiran 26 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	203
Lampiran 27 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	204

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa dan komunikasi sangat erat kaitannya. Keterkaitan itu terlihat dalam pemahaman bahasa jika ditinjau dari rumusan linguistik dan komunikasi, yaitu bahasa digunakan sebagai sarana atau alat komunikasi seseorang untuk berinteraksi satu sama lain.² Berdasarkan pada definisi tersebut, maka penting bagi seseorang untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya agar dapat memudahkan dirinya dalam berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari wilayah atau negara lain. Pembelajaran bahasa adalah suatu proses dimana guru memberikan pembelajaran suatu bahasa kepada siswa, baik bahasa ibu mereka atau bahasa asing untuk mendapatkan kemampuan dan kecakapan dalam bahasa yang dipelajari. Pada saat ini, tidak hanya bahasa ibu seperti bahasa Indonesia atau bahasa daerah saja yang diajarkan di Indonesia. Sebaliknya, terdapat bahasa asing juga yang sudah mulai dipelajari di Indonesia. Diantara bahasa asing yang dipelajari di Indonesia adalah bahasa Arab.

Bahasa Arab telah lama dikenal dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan di Indonesia, dimulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi, baik di lembaga pendidikan swasta maupun negeri.³ SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan swasta sekolah menengah pertama yang

² Okarisma Mailani et al., "Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia," dalam *Kampret Journal*, Vol. 1, Nomor 2, Januari 2022, hlm. 1–10.

³ Defiani, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di SMP IT Insan Mulia Batanghari," dalam *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 21, Nomor 02, 2019, hlm. 215–226.

memberikan pelajaran agama serta pelajaran bahasa Arab di samping mata pelajaran ilmu umum. Siswa yang mempelajari bahasa Arab, harus memiliki empat kemampuan berbahasa Arab, yaitu: kemampuan mendengarkan (*mahārah istimā'*), kemampuan berbicara (*mahārah kalām*), kemampuan membaca (*mahārah qirā'ah*), dan kemampuan menulis (*mahārah kitābah*).⁴

Keempat kemampuan berbahasa Arab tersebut diklasifikasikan menjadi dua kategori; kemampuan reseptif dan kemampuan produktif. Kemampuan reseptif adalah kemampuan linguistik yang diperlukan untuk menangkap dan memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain melalui bahasa lisan dan tulisan. Dalam bahasa Arab, kemampuan bahasa reseptif meliputi kemampuan mendengar (*mahārah istimā'*) dan kemampuan membaca (*mahārah qirā'ah*). Kemampuan produktif adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan fakta atau gagasan secara lisan dan tulisan. Dalam bahasa Arab, kemampuan berbahasa produktif meliputi kemampuan menulis (*mahārah kitābah*) dan kemampuan berbicara (*mahārah kalām*).⁵

Mahārah qirā'ah adalah salah satu dari empat kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa dalam proses belajar bahasa Arab, karena salah satu tujuan mempelajari bahasa Arab adalah penguasaan terhadap *mahārah qirā'ah*. Berdasarkan hal tersebut, maka diharapkan siswa memiliki kemampuan membaca sebuah bacaan berbahasa Arab. Membaca merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk memahami makna yang terkandung dalam teks tertulis. Aktivitas membaca termasuk dalam hal yang sulit

⁴ R. Umi Baroroh dan Fauziyah Nur Rahmawati, "Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif", dalam *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol. 9, Nomor 2, September 2020, hlm. 179–196.

⁵ Miftachul Taubah dan Ilzam Dhaifi, "Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab", dalam *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, Nomor 1, Januari 2020, hlm. 33–36.

dan kompleks, karena kemampuan membaca bergantung pada keterampilan berbahasa dan tingkat pemahaman seseorang. Kemampuan membaca memiliki peran penting pada proses pencapaian keberhasilan dalam materi atau pembelajaran. Oleh karena itu, membaca merupakan elemen yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa.⁶

Pada pembelajaran bahasa Arab di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta, guru telah menerapkan metode pembelajaran yang baik. Akan tetapi, dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah*, masih ditemukan beberapa problematika dalam pembelajarannya. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara guru bahasa Arab di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta, pembelajaran dalam *mahārah qirā'ah* ini terkesan monoton dimana proses pembelajarannya dilakukan secara terus-menerus dengan menggunakan metode pembelajaran yang sama. Dalam pembelajaran ini, guru dan siswa secara bergantian membacakan teks bacaan dalam buku teks bahasa Arab. Kemudian dilanjutkan dengan penerjemahan teks bacaan tersebut secara bersama-sama dan pengerjaan latihan soal.⁷ Aktivitas lain dalam pembelajaran bahasa Arab yang ditemui melalui observasi juga lebih sering berjalan secara terpusat, dimana guru sebagai salah satu pemegang utama pembelajaran bahasa lebih mengutamakan penggunaan buku teks (*text book oriented*), sehingga lingkungan belajar kurang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.⁸

⁶ Baroroh dan Rahmawati, "Metode...", hlm. 179–196.

⁷ Fauzil Adzim, "Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta", (Yogyakarta, April 2023).

⁸ Kelas IX, "Hasil Observasi Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta", (Yogyakarta, April 2023).

Pembelajaran dengan cara yang monoton dan berpusat pada penggunaan buku teks, tentu dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswi kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta, yang mengungkapkan bahwa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab terkadang ia merasa kurang antusias karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton dan kurang adanya variasi pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada penggunaan buku teks. Selain itu, dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* ia mengalami kesulitan dalam menerjemahkan dan memahami teks bacaan yang ada dalam materi.⁹

Melihat problematika tersebut, dibutuhkan adanya kemampuan guru untuk mengelola kelas. Salah satu kemampuan guru dalam hal pengelolaan kelas ini dapat dilakukan dengan penggunaan media untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa lebih giat terlibat dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dilakukan karena guru adalah salah satu komponen yang paling signifikan dalam menentukan efektivitas pembelajaran di kelas, maka seorang guru harus kreatif mungkin dalam proses pembelajaran.

Salah satu kegiatan kreatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan menggunakan media, sebagai alat dalam pembelajaran bahasa. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk dan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, membangkitkan semangat,

⁹ Luna Nur Aini, "Hasil Wawancara Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta", (Yogyakarta , Agustus 2023).

perhatian, dan keinginan belajar siswa agar mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media, guru dapat menyajikan materi atau pesan yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, tetapi dapat dideskripsikan secara tidak langsung.¹⁰

Pada awalnya media pembelajaran terdiri dari gambar visual, grafik, atau objek nyata lainnya. Akan tetapi, perkembangan teknologi telah membuat media pembelajaran semakin canggih dengan penggunaan perangkat keras seperti komputer, laptop, dan notebook. Beberapa perangkat ini mampu menghasilkan media audio visual yang lebih interaktif dan menarik.¹¹ Media pembelajaran yang menggunakan satu media saja, disebut dengan media interaktif, sedangkan jika menggunakan lebih dari satu media, seperti gambar, audio, video, animasi, dan grafik, disebut dengan multimedia interaktif.¹² Melalui penggunaan multimedia, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Suryani, Setiawan, dan Putria yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan partisipasi siswa, sehingga mereka dapat belajar materi secara lebih mendalam sesuai dengan pendekatan konstruktivistik.¹³

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pengajaran bahasa Arab di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta sudah pernah dilakukan, terutama

¹⁰ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 3.

¹¹ Annisa Aulia dan Masniladevi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD", dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, Nomor 1, 2021, hlm. 602–607.

¹² Buchori Achmad, "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika", dalam *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, Nomor 1, April 2019, hlm. 104–115.

¹³ Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media...*, hlm. 15.

selama masa pandemi COVID-19. Namun, penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif masih jarang digunakan. Hal ini disebabkan oleh kesulitan yang dirasakan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat terintegrasi dengan elemen multimedia interaktif. Pengembangan seperti ini dianggap rumit dan memerlukan keahlian khusus, serta memerlukan banyak waktu dalam pengembangannya. Oleh karena itu, guru cenderung menggunakan buku teks yang sudah ada sebagai sumber utama pembelajaran.¹⁴ Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menghindari potensi siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Situasi ini secara jelas menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajarnya. Siswa yang memiliki dorongan belajar yang tinggi, cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Motivasi yang tinggi dapat mempengaruhi sejauh mana seseorang berusaha dan berkomitmen dalam suatu kegiatan, dan ini tentu saja berpengaruh pada hasil yang dapat dicapainya.¹⁵ Hasil belajar seorang siswa merupakan salah satu ukuran keberhasilan pada proses pembelajaran. Dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa akan terlibat secara aktif

¹⁴ Fauzil Adzim, "Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab SMP Diponegoro Depok", (Yogyakarta, April 2023).

¹⁵ Fauziah Nasution et al., "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Melalui Peningkatan Kualitas Pengajaran", dalam *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 2, Nomor 2, 2022, hlm. 54-58.

dan menunjukkan minat yang tinggi jika metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru benar-benar mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar.¹⁶

Berdasarkan dari beberapa problematika tersebut, peneliti ingin mengembangkan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* bahasa Arab siswa dengan mengembangkan sebuah aplikasi yang bernama HANAQI yang merupakan akronim dari *hayyā nata'allam qirā'ah* yang memiliki makna ayo kita belajar membaca. Multimedia ini akan dibuat menggunakan *software Smart Apps Creator* (SAC). *Smart Apps Creator* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran dalam bentuk aplikasi desktop, web, android maupun ios tanpa menggunakan bahasa pemrograman, dan dapat menggunakan HTML dan exe.¹⁷ Aplikasi ini tidak memerlukan pengetahuan pemrograman, karena perangkat lunak aplikasi *Smart Apps Creator* ini disediakan dengan bahasa pemrograman dasar.

Pengembangan multimedia *mahārah qirā'ah* yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan basis permainan *treasure hunt*. *Treasure hunt* digambarkan sebagai basis permainan berupa misi berburu harta karun atau mencari benda yang disembunyikan di lokasi tertentu dengan memanfaatkan petunjuk yang diberikan. Penerapan basis permainan *treasure hunt* ini didukung oleh penelitian yang sudah diimplementasikan oleh Raka Swandhita Hutomo, yang menunjukkan bahwa pemakaian permainan *treasure hunt* diberikan dalam bentuk permainan yang mengesankan dan menantang, serta dapat menggugah siswa untuk belajar secara aktif.

¹⁶ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa" dalam *Jurnal Education and development*, Vol. 8, Nomor 2, Mei 2020, hlm. 468–470.

¹⁷ Sri Okta 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", dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 6, Nomor 1, 2022, hlm. 1244–1255.

Pemanfaatan pembelajaran dengan permainan seperti tipe berburu harta karun ini, dapat membangkitkan minat belajar yang besar dan memiliki potensi yang signifikan untuk mentransfer pengetahuan di dunia pendidikan.¹⁸

Berangkat dari permasalahan yang dihadapi, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt* untuk membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif dan menyenangkan, serta dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas maupun secara mandiri di luar kelas. Pengembangan ini didasarkan pada potensi yang ada di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta, dimana setiap kelas dilengkapi dengan proyektor dan jaringan internet, serta setiap siswa memiliki perangkat *smartphone*. Dengan demikian, lingkungan belajar siswa mendukung akses media pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif. Oleh karena itu, penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Mahārah Qirā'ah* Berbasis Permainan *Treasure Hunt* untuk Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta”** perlu untuk dilakukan. Tujuannya adalah memberikan kontribusi dalam bentuk multimedia pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran *mahārah qirā'ah* kelas IX di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁸ Raka Swandhita Hutomo, “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt pada Siswa Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hlm. 8.

1. Bagaimana media pembelajaran bahasa Arab di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt*?
3. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah serta rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui media pembelajaran bahasa Arab di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta
- b. Untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt*.
- c. Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt* terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu berkontribusi dalam pengembangan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* menggunakan *software Smart Apps Creator* berbasis permainan *treasure hunt* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran bahasa Arab pada *mahārah qirā'ah*.
- 2) Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan penelitian selanjutnya yang kajiannya hampir sama.

b. Manfaat Praktis

- 1) Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dan guru dengan memfasilitasi pembelajaran *mahārah qirā'ah* bagi siswa melalui pemanfaatan multimedia berbasis permainan *treasure hunt* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Peneliti dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan baru untuk memberikan masukan dan pembekalan untuk proses kedepan.

D. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai kajian dalam penelitian. Penelitian yang digunakan sebagai kajian adalah penelitian yang memiliki hubungan dengan penelitian ini. Selain penelitian tentang pengembangan media dan multimedia pembelajaran, peneliti juga menggunakan penelitian tentang permainan *treasure hunt*. Penelitian yang mengkaji mengenai topik pengembangan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* menggunakan *software Smart Apps Creator* berbasis permainan *treasure hunt* untuk meningkatkan hasil belajar siswa belum pernah

dilakukan. Beberapa peneliti yang telah mengangkat permasalahan seperti penelitian ini antara lain : Dwi Setia Kurniawan (2023), Aprilia (2021), Zaimatus Zakiyah (2022), Tazqia Auliannisa, Nunung Nursyamsiah dan Asep Sopian (2022), Azhar Alam dan Kusnul Khotimah (2021).

Pertama, penelitian tesis pengembangan multimedia pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart Apps Creator di MTs Darul Amanah Kalianda Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian ini dilakukan oleh Dwi Setia Kurniawan, mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga. Pada penelitian ini, multimedia pembelajaran yang digunakan sama-sama berasal dari *software Smart Apps Creator*. Akan tetapi, penelitian ini berpusat pada kemampuan membaca, menulis, serta mendengarkan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berpusat pada kemampuan membaca dengan menggunakan basis pengembangan multimedia permainan *treasure hunt*.¹⁹

Kedua, penelitian tesis pengembangan multimedia pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia dengan Smart Apps Creator dalam Pembelajaran *Al-Qirā’ah* di IAIN Pekalongan”. Penelitian ini dilakukan oleh Aprilia, mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga. Pada penelitian ini, multimedia pembelajaran yang digunakan sama-sama berasal dari *software Smart Apps Creator* dan digunakan pada pembelajaran *mahārah qirā’ah*. Akan tetapi, penelitian ini tidak menggunakan basis pengembangan multimedia dan

¹⁹ Dwi Setia Kurniawan, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart Apps Creator di MTs Darul Amanah Kalianda Tahun Pelajaran 2022/2023”, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

diimplementasikan pada perguruan tinggi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menggunakan basis pengembangan multimedia permainan *treasure hunt* dan diimplementasikan pada sekolah dengan taraf SMP.²⁰

Ketiga, penelitian tesis pengembangan multimedia pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan Aplikasi KOTOBEE untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022”. Penelitian ini dilakukan oleh Zaimatus Zakiyah, mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga. Pada penelitian ini sama-sama tujuannya untuk membuat multimedia pembelajaran *mahārah qirā’ah*. Akan tetapi, multimedia dalam penelitian ini menggunakan aplikasi KOTOBEE dan ditujukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menggunakan *software Smart Apps Creator* yang diberi nama HANAQI dan difokuskan pada tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab.²¹

Keempat, penelitian jurnal permainan *treasure hunt* dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Treasure Hunt* Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik”. Penelitian ini dilakukan oleh Tazqia Auliannisa, Nunung Nursyamsiah dan Asep Sopian dan terbit pada *Jurnal Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* Vol. 4, No. 3, 2022. Pada penelitian ini sama-

²⁰ Aprilia, “Pengembangan Multimedia dengan Smart Apps Creator dalam Pembelajaran *Al-Qirā’ah* di IAIN Pekalongan”, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021).

²¹ Zaimatus Zakiyah, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Al-Qirā’ah* dengan Aplikasi KOTOBEE untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022”, (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022).

sama menggunakan media *treasure hunt* dalam pembelajaran bahasa Arab. Akan tetapi, *treasure hunt* dalam penelitian ini digunakan pada keterampilan berbicara siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, menggunakan *treasure hunt* sebagai basis permainan dalam multimedia aplikasi *Smart Apps Creator* yang diberi nama HANAQI dan ditujukan untuk pada kemampuan membaca siswa pada pembelajaran bahasa Arab.²²

Kelima, penelitian jurnal permainan *treasure hunt* dengan judul “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game *Arabic Treasure Hunter*”. Penelitian ini dilakukan oleh Azhar Alam dan Kusnul Khotimah. Penelitian ini terbit pada *Jurnal Muhibbul Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol. 1, No. 1, 2021. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan metode *treasure hunt* dalam pembelajaran bahasa Arab. Akan tetapi, *treasure hunt* dalam penelitian ini digunakan sebagai peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti, menggunakan *treasure hunt* sebagai basis permainan dalam multimedia *Smart Apps Creator* yang diberi nama HANAQI dan ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *mahārah qirā’ah*.²³

Dari beberapa kajian ilmiah yang pernah dilakukan sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan masing-masing antara kajian terdahulu tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini bersifat melengkapi kajian penelitian-penelitian terdahulu dalam bidang pengembangan media pembelajaran

²² Tazqia Auliannisa, Nunung Nursyamsiah, dan Asep Sopian, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Treasure Hunt Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik”, dalam *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol. 4, Nomor 3, 2022, hlm. 456–470.

²³ Azhar Alam dan Kusnul Khotimah, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter”, dalam *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, Nomor 1, Januari-Juni 2021, hlm. 58–77.

bahasa Arab dengan fokus pada pengembangan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* menggunakan *software Smart Apps Creator* berbasis permainan *treasure hunt* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini dirasa layak dilakukan.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian.²⁴ Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
2. Hipotesis nihil (H_0) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

F. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, secara harfiah berarti pertengahan, perantara, atau pengantar.²⁵ Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (الوسائل) atau sarana penyampaian komunikasi dari pengirim kepada penerima.²⁶ Penggunaan media dalam proses belajar mengajar merupakan realita yang tidak dapat dihindari. Karena guru yang menghendaki penggunaan media untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 110.

²⁵ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", dalam *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, Nomor 1, April 2011, hlm. 19–35.

²⁶ Aminudin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", dalam *Al-Munzir*, Vol. 7, Nomor 2, November 2014, hlm. 13–28.

kepada siswa dari materi pelajaran yang ditentukan.²⁷ Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.²⁸

Secara luas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap orang, materi, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh informasi, keterampilan, dan sikap. Adapun pengertian media pembelajaran secara terbatas adalah bahan non personal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, interpretasi ini mengasumsikan bahwa bentuk media adalah alat grafis atau elektronik untuk mengumpulkan dan membangun kembali informasi yang bersifat visual, lisan dan verbal.²⁹

Pendapat lain mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan motivasi siswa sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui media tersebut, guru dapat menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, namun dapat dijelaskan dengan jelas melalui gambaran atau penggambaran yang tepat.³⁰

Berdasarkan pada definisi media yang telah disebutkan, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwasannya media pembelajaran adalah alat bantu atau

²⁷ Jepri Nugrawiyati, "Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab", dalam *El-Wasathiyah: Jurnal Studi Agama*, Vol. 6, Nomor 1, Juni 2018, hlm. 97–111.

²⁸ Nurkholis, "Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab", dalam *TARBAWIYAH*, Vol. 12, Nomor 1, Januari-Juli 2015, hlm. 41–58.

²⁹ Siti Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", dalam *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 20, Nomor 01, 2018, hlm. 129–138.

³⁰ Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media...*, hlm. 15

sarana dalam segala bentuk yang memiliki kegunaan untuk menyampaikan informasi, pesan, pikiran maupun materi dari guru kepada siswa.

b. Urgensi Media Pembelajaran

Pada prinsipnya, media digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain³¹:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti contoh;
 - a) Foto, video, atau model dapat membantu menggantikan objek yang terlalu besar untuk ditampilkan secara nyata.
 - b) Proyektor mikro, bingkai film, film atau foto dapat membantu menampilkan objek yang kecil.
 - c) *Time-lapse* atau *high-speed photography* dapat membantu menampilkan gerakan yang terlalu lambat atau cepat.
 - d) Rekaman film, video, film bingkai, foto dapat membantu menampilkan kejadian atau peristiwa masa lalu.
 - e) Model dan diagram dapat membantu menampilkan objek yang terlalu kompleks.
 - f) Film, bingkai film, gambar dapat membantu visualisasi konsep yang terlalu luas.

³¹ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, Nomor 2, Juli 2018, hlm. 103–114.

- 3) Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dapat membantu siswa mengatasi sikap pasifnya, dengan cara:
 - a) Meningkatkan semangat belajar.
 - b) Memungkinkan keterlibatan langsung antara siswa dengan lingkungan dan realitanya.
 - c) Memungkinkan siswa belajar secara mandiri berdasarkan bakat dan minatnya.
- 4) Mengingat setiap siswa memiliki keunikan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan tetap sama bagi semua siswa, akan ada banyak kesulitan jika harus mengatasi perbedaan ini secara individu, terutama jika latar belakang lingkungan guru dan siswa juga beragam. Masalah ini dapat diatasi dengan:
 - a) Menyajikan rangsangan yang sama
 - b) Menyamakan pengalaman
 - c) Menciptakan persepsi yang sama

Pendapat lain mengatakan bahwa fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran sehari-hari, untuk menggugah emosi dan sikap siswa, untuk memudahkan siswa dalam menangkap dan mengingat kembali pengetahuan, dan untuk menghadapi anak-anak yang memiliki masalah sensorik.³² Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang cukup besar dalam pencapaian tujuan pendidikan.

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 15.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Terdapat lima macam media yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran yakni:

- 1) Media visual, yakni media yang populer dan seringkali berperan penting dalam proses pembelajaran. Misalnya, terkait dengan penglihatan dan biasanya dalam bentuk gambar, bagan, peta, dan grafik yang khas.
- 2) Media audio, yakni media yang berkaitan dengan pendengaran. Misalnya, siaran kaset audio dan siaran radio.
- 3) Media audiovisual, yakni media perpaduan antara audio dan visual, yang biasa disebut dengan media audiovisual. Misalnya, program TV atau video dan program audio slide.
- 4) Media realita, yakni media nyata yang ada di lingkungan sekitar baik yang digunakan dalam keadaan hidup atau yang sudah diawetkan. Misalnya, binatang, spesimen dan herbarium.
- 5) Multimedia, yakni media yang mampu memberikan pengalaman belajar kepada penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pengetahuan dari gabungan atau kombinasi beberapa media seperti teks, audio, grafis, video, animasi dll.

Dari penjelasan mengenai macam-macam media pembelajaran di atas, jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk multimedia. Penggunaan multimedia ini didasarkan atas produk yang akan dikembangkan merupakan gabungan atau kombinasi dari beberapa media.

2. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Media pembelajaran yang menggunakan satu media saja, disebut dengan media interaktif, sedangkan jika menggunakan lebih dari satu media, seperti gambar, audio, video, animasi, dan grafik, disebut dengan multimedia interaktif.³³ Istilah “multimedia” terdiri dari dua kata, yaitu “multi” yang berarti lebih dari satu, dan “media” yang merujuk pada sarana untuk menyajikan berbagai informasi seperti teks, gambar, suara, dan lain-lain. Oleh karena itu, multimedia dapat diartikan sebagai penggabungan berbagai sarana tersebut untuk menyajikan informasi dalam berbagai bentuk melalui perangkat digital.³⁴ Multimedia pembelajaran adalah hasil penggabungan berbagai media yang disusun atau diprogram secara teratur dengan tujuan menyampaikan suatu konsep pembelajaran.³⁵

Multimedia memiliki keunggulan yang unik dan tidak dapat digantikan oleh bentuk penyajian media informasi lainnya. Keunggulan multimedia terletak pada kemampuannya untuk menarik indra dan minat pengguna, karena adanya penggabungan elemen-elemen seperti gambar, suara, dan gerakan.³⁶ Proses pembelajaran multimedia memiliki keunggulan, jika dibandingkan dengan

³³ Achmad, Pengembangan..., hlm. 104–115

³⁴ Yulyani Arifin, Michael Yosep Ricky, dan Violitta Yesmaya, *Digital Multimedia*, (Jakarta Barat: PT Widia Inovasi Nusantara, 2015), hlm. 3.

³⁵ Afreni Hamidah dan Nazurty, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Saintifik Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 untuk Siswa SD”, dalam *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 6, Nomor I, Juni 2021, hlm. 118–135.

³⁶ Efendi Abdullah, “Pengembangan Multimedia Teknik Dasar Renang Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Kudus” dalam *Journal Penjaskesrek*, Vol. 9, Nomor 1, 2022, hlm. 52–63.

menggunakan bahan pembelajaran tercetak konvensional. Media yang berbentuk multimedia ini mampu mendorong keterlibatan siswa dalam belajar dengan motivasi yang tinggi, karena menggunakan sistem multimedia yang menyajikan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi. Sehingga, media ini dapat digunakan sebagai pelengkap dan pendukung dalam proses pembelajaran.³⁷

Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Abdullah, yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam program pembelajaran memberikan keunggulan yang lebih dibandingkan dengan penggunaan bahan cetak konvensional. Penggunaan multimedia merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Multimedia memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media ke dalam satu program, sehingga pengguna dapat melakukan navigasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, penggunaan multimedia juga dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran.³⁸

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran disebut dengan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan multimedia pembelajaran, tentu siswa akan melakukan aktivitas atau berinteraksi dengan menekan tombol-tombol navigasi seperti *next*, *back*, *home*, dll. Interaksi seperti ini disebut dengan multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini

³⁷ Abdul Arif dan Riki Mukhaiyar, "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang", dalam *JTEV: Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, Vol. 6, Nomor 1, 2020, hlm. 114–119.

³⁸ Abdullah, Pengembangan..., hlm. 52–63

didasarkan atas alasan pengguna multimedia pembelajaran dapat secara aktif berinteraksi dengan program yang ada didalamnya.³⁹

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa multimedia. Dimana di dalam multimedia pembelajaran ini terdapat gambar, audio, dan animasi. Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk multimedia pembelajaran interaktif. Karena, dengan multimedia pembelajaran ini, siswa dapat secara aktif berinteraksi dengan program yang ada didalamnya. *Software* yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini adalah aplikasi *Smart Apps Creator* dengan output aplikasi android.

b. Model Multimedia Pembelajaran

Proses pembelajaran berbasis multimedia bergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Menurut Heinrich, model pembelajaran yang sering digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:⁴⁰

1) Tutorial

Model pembelajaran tutorial digunakan untuk mengajarkan informasi baru. Biasanya informasi disajikan kemudian siswa diberi kesempatan untuk berlatih menggunakan informasi tersebut, dan mengalami penguatan dalam belajar. Sebuah tutorial yang dirancang dengan baik akan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias, memandu dan membujuk siswa untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran tersebut, memberi

³⁹ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 3.

⁴⁰ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 88-89.

kesempatan yang cukup untuk pembelajaran yang bermakna, memperbaiki kesalahan atau salah tafsir, dan memberi penghargaan atas keberhasilan siswa.

2) Praktek dan Latihan (*Drill and Practice*)

Model pembelajaran praktek dan latihan biasanya berbentuk rentetan urutan pertanyaan-jawaban dan umpan balik. Tujuannya adalah untuk mengulang materi pelajaran sebelumnya melalui test. Model latihan dan praktek pada multimedia pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan jenis, jumlah, tingkat rangsangan dan umpan balik yang disajikan.

3) Simulasi

Model pembelajaran simulasi adalah situasi buatan yang menyerupai kondisi dan situasi yang sesungguhnya atau melakukan latihan nyata tanpa harus menghadapi resiko yang sebenarnya. Simulasi dilengkapi dengan petunjuk tentang cara penggunaannya berupa bahan penyerta (*learning guides*). Interaksi dalam bentuk simulasi ada pemberian umpan balik untuk memberi informasi terkait tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti program simulasi.

4) Penemuan (*Discovery*)

Model pembelajaran penemuan adalah pendekatan induktif dalam proses belajar dimana siswa memecahkan masalah dengan melakukan percobaan *trial and error*. Interaksi bersifat alternatif solusi untuk memecahkan masalah. Siswa mencari informasi dan membuat kesimpulan dari sejumlah informasi yang telah dipelajari dan siswa menemukan konsep dan pengetahuan baru.

5) Permainan (*Games*)

Model pembelajaran berbentuk permainan terjadi jika pengetahuan, informasi dan keterampilan bersifat akademik. Permainan tersebut bertujuan untuk pembelajaran. dalam permainan ini paling tidak harus mengandung unsur positif yaitu membantu pemakainya mengetahui cara kerja dalam memainkannya dan kemudian tertarik memiliki minat untuk memahami.

6) Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Model pembelajaran pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada siswa melatih kemampuan berfikir logis dan sistematis dalam memecahkan masalah. Umpan balik tetap ada untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam memecahkan masalah. Program berisi beberapa soal atau masalah yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat kesulitannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai model pembelajaran yang sering digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif, maka dalam penelitian ini model multimedia pembelajaran interaktif yang akan digunakan adalah permainan (*games*). Model permainan (*games*) dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *treasure hunt* yang akan dikembangkan menggunakan *software Smart Apps Creator*.

3. *Smart Apps Creator*

a. Pengertian *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran dalam bentuk aplikasi desktop, web, android maupun ios

tanpa menggunakan bahasa pemrograman, dan dapat menggunakan HTML dan exe.⁴¹ Aplikasi yang dihasilkan dari *software Smart Apps Creator* ini dapat diakses secara online maupun offline, sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.⁴²

Penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* ini, dapat membantu para tenaga pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif saat digunakan pada jam pembelajaran berlangsung, bahkan dapat digunakan tanpa bantuan internet sekalipun.⁴³ Selain digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan juga efektif, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa, dan menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran.⁴⁴

Alasan peneliti memilih mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* adalah karena aplikasi ini dapat menghasilkan multimedia pembelajaran yang dapat disajikan menjadi aplikasi berbasis android. Dimana aplikasi berbasis android dinilai peneliti lebih mudah untuk diaplikasikan ataupun diterapkan pada siswa, karena dinilai lebih praktis. Selain alasan tersebut, aplikasi *Smart Apps Creator* juga tidak memerlukan pengetahuan pemrograman khusus dalam pengembangannya, sehingga hal ini tentu

⁴¹ Yallah dan Huda, Pengembangan..., hlm. 1244–1255.

⁴² Sutejo dan Yogi Ersan Fadrial, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir”, dalam *J-COSGIS: Journal of Computer Science Community Service*, Vol.1, Nomor 2, Juli 2021, hlm. 115–122.

⁴³ Muhammad Ilman Abi dan Bambang Sujatmiko, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK N 1 Jabon”, dalam *Jurnal IT-EDI*, Vol. 7, Nomor 1, 2022, hlm. 84–91.

⁴⁴ Mustafa, Nur Alisa, dan Andi Arif Pamessangi, “Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan”, dalam *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, Nomor 1, 2023, hlm. 252–260.

dapat mempermudah peneliti dalam mengembangkan multimedia dengan pemrograman yang masih dinilai dasar. Melalui aplikasi ini, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif sesuai dengan desain yang diinginkan dan dapat diaplikasikan langsung dalam *smartphone* pada saat implementasi.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran. Setiap aplikasi pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator*.

Kelebihan aplikasi *Smart Apps Creator*:⁴⁵

- 1) Mampu membuat aplikasi tanpa memerlukan kemampuan pemrograman (*coding*).
- 2) Aplikasi lebih mudah digunakan oleh pengguna.
- 3) Ukuran file aplikasi yang ringan dan tidak memerlukan banyak RAM untuk menjalankan aplikasi.
- 4) Mendukung fitur dan berbagai jenis ekstensi multimedia seperti audio, video, gambar dan tautan internet yang dapat disematkan ke dalam konten.
- 5) Dapat menghasilkan animasi pada konten, yang dapat disesuaikan dengan gerakan yang diinginkan.
- 6) Hasil pembuatan aplikasi dapat disajikan dalam format .apk untuk android, .exe untuk windows, dan dalam bentuk HTML untuk digunakan di website.

⁴⁵ Muh. Al Amin, Muhammad Ikhsan, dan Muhammad Salman, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Wudhu berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator", dalam *Jurnal Educandum*, Vol. 8, Nomor 2, November 2022, hlm. 255–262.

Kekurangan aplikasi *Smart Apps Creator*:⁴⁶

- 1) Bersifat trial, yang artinya hanya dapat digunakan selama 30 hari kecuali jika membeli lisensinya.
- 2) Fitur yang tersedia terbatas jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat aplikasi android lainnya
- 3) Aplikasi *Smart Apps Creator* saat ini hanya tersedia dalam bahasa Inggris, belum ada fitur untuk mengubah bahasa menjadi bahasa Indonesia.
- 4) Aplikasi ini hanya dapat merancang dan membangun aplikasi atau multimedia pembelajaran yang sederhana.

4. *Treasure Hunt*

Treasure hunt (berburu harta karun) merupakan permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk. Permainan ini dapat dimainkan di dalam ruangan, di luar ruangan, ataupun di ruang publik. Secara umum, permainan ini tidak mengenal batas usia dan dapat dimainkan oleh siapa saja, baik individu maupun berkelompok.⁴⁷ Permainan *treasure hunt* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena pembelajaran ini menuntut dan merangsang siswa untuk memecahkan petunjuk untuk menemukan harta karun yang didalamnya memuat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Permainan semacam ini, dapat melatih siswa dalam pemecahan masalah.⁴⁸

⁴⁶ Alfira Rauf, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) di SMPN 12 Bulukumba”, (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), hlm. 23.

⁴⁷ Ulin Nuha, “Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 7, Nomor 2, 2018, hlm. 256–277.

⁴⁸ Kessy Yolanda Resti dan Desyandri, “Kontribusi Metode Treasure Hunt Game dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 5, Nomor 1, Juli 2021, hlm. 91–101.

Pembelajaran menggunakan basis permainan ini menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Karena setiap siswa harus memecahkan *clue* yang akan membawa mereka pada *clue* berikutnya hingga sampai pada tujuan akhirnya, yaitu menemukan harta karun atau mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kolaboratif permainan *treasure hunt* ini dapat menggugah, menantang dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar. Permainan ini juga mempunyai potensi cukup besar dalam mentransfer sebuah pengetahuan, dan dapat diterapkan dengan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.⁴⁹

Dalam multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* menggunakan *Smart Apps Creator* berbasis *treasure hunt* ini, awalnya siswa akan belajar mengidentifikasi bunyi kosakata dan kemudian memahami makna dari kosakata tersebut. Kosakata yang disajikan akan berkaitan dengan materi bacaan yang sedang dipelajari, sehingga tujuannya tidak hanya untuk mengenalkan kosakata itu sendiri, tetapi juga untuk membantu siswa dalam memahami bacaan yang terkait dengan tema kosakata yang telah dipelajari. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat melafalkan kosakata yang mereka pelajari dengan baik dan benar.

Pada tahap selanjutnya, siswa akan diarahkan pada pembelajaran tata bahasa untuk memperkenalkan tata bahasa baru yang relevan dengan bacaan yang akan digunakan. Setelah siswa mempelajari tata bahasa, siswa akan diarahkan pada pembelajaran teks bacaan. Pada tahap ini, siswa akan menggali makna yang terkandung dalam bacaan dengan menggunakan kosakata dan tata bahasa yang telah mereka pelajari sebelumnya.

⁴⁹ Hutomo, Peningkatan..., hlm. 7.

Dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* ini, terdapat pengayaan atau evaluasi. Pengayaan atau evaluasi akan diberikan pada setiap tahapan untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajarinya. Setelah tahapan pembelajaran materi tersebut selesai, siswa akan diarahkan pada pengayaan akhir untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap semua tahapan yang telah dilalui. Hasil dari pengayaan akhir ini akan ditujukan dalam bentuk nilai yang sudah dikonversikan menjadi bentuk koin emas.

Terdapat beberapa alasan peneliti memilih basis permainan *treasure hunt* ini untuk digunakan dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah*, diantara alasan tersebut:

- a. Siswa dapat menganalisis objek berupa gambar, suara dan animasi yang mereka temukan dengan menghubungkannya menjadi informasi yang dapat digunakan untuk membuka harta karun.
- b. Permainan ini dapat melatih kemampuan membaca siswa terutama dalam pemahaman makna dan kaidah tata bahasa dalam suatu teks bacaan.
- c. Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

5. *Mahārah Qirā'ah*

a. Pengertian *Mahārah Qirā'ah*

Mahārah dalam bahasa Arab berasal dari kata dasar مهر yang berubah menjadi bentuk mashdar مهارة, yang berarti kemampuan atau keterampilan.⁵⁰ Adapun kata *qirā'ah* (قراءة) merupakan bentuk masdar dari kata يقرأ - قرأ, yang artinya membaca. Secara terminologi, kata *mahārah* memiliki arti kemampuan yang harus

⁵⁰ Sitti Kuraedah, "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab", dalam *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 8, Nomor 2, Juli-Desember 2015, hlm. 82-98.

diperoleh dalam penguasaan bahasa. Adapun *qirā'ah* berasal dari kata *qoro'a-yaqro'u-qiro'atan*, yang artinya membaca atau bacaan.⁵¹ Kegiatan membaca secara umum merupakan proses memindahkan makna secara langsung dari lembaran tercetak atau simbol tertulis ke dalam pikiran pembaca.⁵²

Para ahli telah mengemukakan pendapat-pendapatnya mengenai pengertian *mahārah qirā'ah*. Menurut Izzan, *mahārah qirā'ah* adalah kemampuan berbahasa yang mengutamakan latihan-latihan lisan.⁵³ Sedangkan *mahārah qirā'ah* menurut Hermawan adalah kemampuan untuk memahami dan menangkap isi sesuatu yang tertulis dengan cara mengulang atau mencernanya dalam hati. Membaca pada dasarnya adalah tindakan komunikasi antara pembaca dan penulis melalui teks yang mereka buat, karenanya bahasa lisan dan bahasa tulisan memiliki hubungan kognitif langsung.⁵⁴

Definisi tersebut memperkuat pendapat Effendy, yang menyatakan bahwa dalam *mahārah qirā'ah* terdapat dua aspek yang harus dikuasai yaitu kemampuan untuk mengubah lambang tulis dan bunyi, serta menangkap makna dari semua situasi yang digambarkan oleh lambang tulis dan bunyi tersebut. Effendy juga

⁵¹ Anwar Abd. Rahman, “Keterampilan Membaca dan Teknik Pengembangannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *Diwan : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, Vol. 3, Nomor 2, 2017, hlm. 155–169.

⁵² Abdul Munip, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017), hlm. 171.

⁵³ Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Humaniora, 2009), hlm. 94.

⁵⁴ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 143.

menekankan pentingnya kemampuan membaca pada komponen kedua. Namun, kemampuan dalam aspek pertama berfungsi untuk mendasari aspek kedua.⁵⁵

Kemampuan memahami tulisan Arab sangat bergantung pada penguasaan tata bahasa Arab yang dimiliki oleh pembaca. Tata Bahasa tersebut meliputi ilmu nahwu (sintaksis) dan ilmu sharaf (morfologi). Kemampuan ini akan memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman pembaca terhadap isi atau makna dari apa yang dibaca. Akibatnya, urutan kemampuan membaca bukanlah membaca untuk memahami, tetapi menguasai tata bahasa terlebih dahulu baru kemudian membaca teks secara akurat.⁵⁶

Berdasarkan beberapa definisi *mahārah qirā'ah* yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa *mahārah qirā'ah* merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, dimana kemampuan ini ditujukan untuk memahami dan menangkap makna dari bacaan yang tertulis. Dalam *mahārah qirā'ah* siswa diharuskan untuk memperhatikan bahasa lisan dan tulisannya, karenanya bahasa lisan dan bahasa tulisan memiliki keterkaitan dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah*.

b. Tujuan Pembelajaran *Mahārah Qirā'ah*

Pembelajaran *mahārah qirā'ah* memiliki tujuan umum dan tujuan khusus.⁵⁷ Adapun tujuan umum pembelajaran *mahārah qirā'ah* adalah untuk mengidentifikasi naskah tulisan suatu bahasa, menerjemahkan dan menggunakan kosakata asing,

⁵⁵ Ahmad Fuad Effendy, *Metode Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2009), hlm. 124.

⁵⁶ Ahmad Rathomi, "Pembelajaran Bahasa Arab *Maharah Qira'ah* Melalui Pendekatan Saintifik", dalam *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, Nomor 1, 2019, hlm. 558–565.

⁵⁷ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang; UIN Maliki Press, 2017), hlm. 163-164.

menangkap informasi yang dinyatakan secara tersurat maupun tersirat, menafsirkan makna konseptual, memahami nilai komunikatif suatu kalimat, mengetahui hubungan dalam kalimat, antar kalimat, dan antar paragraf, menginterpretasikan bacaan, menemukan informasi penting dalam bacaan, membedakan antara gagasan utama dan gagasan penunjang, dan menentukan hal-hal penting untuk dijadikan ringkasan.

Sedangkan tujuan khusus pembelajaran *mahārah qirā'ah* dikategorikan menjadi tiga tingkatan. Pertama, terdapat kategori tingkat pemula. Bagi tingkat pemula, tujuan khusus pembelajaran *mahārah qirā'ah* adalah untuk mengidentifikasi lambang bahasa, kata dan kalimat, menemukan ide pokok dan kata kunci, menceritakan kembali isi bacaan pendek. Kedua, terdapat kategori tingkat menengah. Bagi tingkat menengah, tujuan khusus pembelajaran *mahārah qirā'ah* adalah untuk menemukan ide pokok dan ide penunjang serta menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan. Ketiga, terdapat kategori tingkat lanjutan. Bagi tingkat lanjutan, tujuan khusus pembelajaran *mahārah qirā'ah* adalah untuk menemukan ide pokok dan ide penunjang, menafsirkan isi bacaan, membuat intisari bacaan serta menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran keterampilan membaca yaitu siswa memiliki kemampuan untuk mengenal lambang bahasa dan memahami makna sebuah bacaan dengan baik sesuai dengan makna sebenarnya.

c. Klasifikasi *Mahārah Qirā'ah*

Secara lebih rinci, *mahārah qirā'ah* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa penggolongan.⁵⁸

1) Berdasarkan aktivitas pembaca

- a. *Qirā'ah jahriyah* (membaca keras), yakni kemampuan membaca teks Arab dengan cara melafalkannya secara keras. Indikator kemampuan ini bisa dilihat dari kefasihan, kelancaran, intonasi, dan kebenaran gramatikalnya. Dalam hal ini, aspek memahami teks belum mendapatkan perhatian, karena titik tekan *mahārah qirā'ah* ini lebih pada aspek pelafalannya.
- b. *Qirā'ah shāmitah* (membaca diam), yakni kemampuan membaca teks bahasa Arab dengan tidak melafalkannya secara keras. Pembaca membaca teks tersebut di dalam hati. Pada umumnya, kegiatan membaca diam ini bertujuan pada upaya menangkap isi atau makna yang terkandung di dalam teks.

2) Berdasarkan tujuan umum pembaca

- a. *Qirā'ah istimtā'iyah* (membaca rekreatif), yakni kegiatan membaca untuk tujuan hiburan atau kepuasan psikologis, seperti membaca novel, cerpen, dan lain-lain.
- b. *Qirā'ah dars wa tahlīl* (membaca pelajaran dan analisis), yakni kegiatan membaca yang bertujuan mempelajari dan menganalisis isi teks bacaan. Contohnya membaca buku teks pelajaran, teks agama, dan lain-lain.

⁵⁸ Munip, *Penilaian...*, hlm. 173-175.

3) Berdasarkan tujuan khusus pembaca

- a. Membaca untuk mengisi waktu luang, seperti membaca iklan, surat kabar, dan lain-lain.
- b. Membaca untuk memperoleh pengetahuan tertentu, misalnya membaca panduan mengoperasikan barang elektronik, membaca untuk mendapatkan jawaban mengenai pertanyaan tertentu, dan lain-lain.
- c. Membaca untuk mendapatkan informasi tentang sesuatu secara mendetail. Contohnya adalah membaca materi pelajaran, atau buku ilmiah untuk kepentingan akademis.
- d. Membaca untuk kepentingan reflektif, analitik, dan produktif. Misalnya membaca literatur untuk kepentingan riset atau menulis makalah.

Dengan demikian, jenis *mahārah qirā'ah* yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan aktivitas pembacanya adalah *qirā'ah shāmitah* (membaca diam), yakni kemampuan membaca teks bahasa Arab dengan tidak melafalkannya secara keras. Berdasarkan tujuan umum membacanya, dalam penelitian ini menggunakan *qirā'ah dars wa tahlil* (membaca pelajaran dan analisis), yakni kegiatan membaca yang bertujuan mempelajari dan menganalisis isi teks bacaan. Berdasarkan tujuan khusus pembacanya, penelitian ini menggunakan jenis membaca untuk mendapatkan informasi tentang sesuatu secara mendetail dengan materi pelajaran.

6. Hasil Belajar

Istilah hasil belajar berasal dari dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kata “hasil” memiliki makna sesuatu yang diadakan oleh usaha. Sedangkan kata “belajar” memiliki makna perubahan tingkah laku atau anggapan yang disebabkan oleh pengalaman.⁵⁹ Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁶⁰ Pendapat lain mengatakan bahwa, hasil belajar adalah langkah untuk menilai pencapaian siswa melalui penilaian atau pengukuran dari apa yang telah mereka pelajari. Dalam konteks ini, konsep hasil belajar dapat dijelaskan sebagai upaya untuk menilai sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran. Bentuk hasil belajar ini diwujudkan dalam bentuk penilaian berupa nilai numerik, huruf, kata, atau simbol.⁶¹

Pencapaian hasil belajar siswa diperoleh melalui prestasi akademis dalam bentuk ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.⁶² Hasil belajar menjadi suatu bukti bahwa seseorang telah melalui proses belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.⁶³ Berdasarkan hal tersebut, maka hasil belajar seorang siswa merupakan salah satu ukuran keberhasilan pada proses pembelajaran. Dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa akan terlibat secara aktif dan menunjukkan minat yang tinggi

⁵⁹ Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 121-122.

⁶⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), hlm. 13.

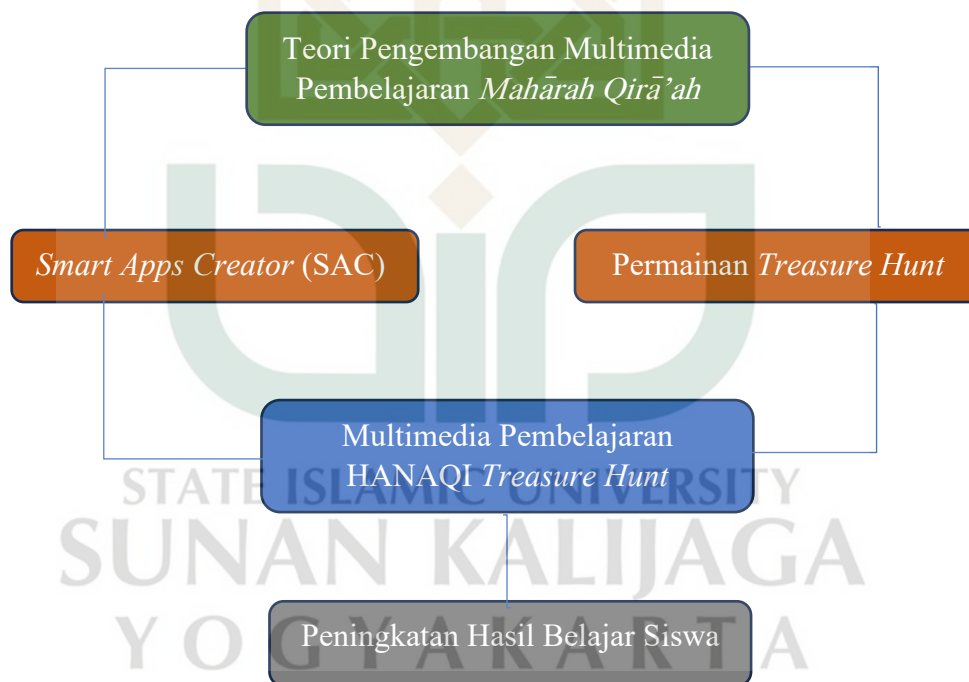
⁶¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 200.

⁶² Dakhi, *Peningkatan...*, 468–470.

⁶³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bhumi Aksara, 2014), hlm.30.

jika metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru benar-benar mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar.⁶⁴

Pandangan para ahli mengenai hasil belajar bervariasi, tetapi secara umum, konsep tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan-kemampuan yang siswa dapatkan melalui proses belajar atau latihan yang menghasilkan perubahan dalam perilaku mereka sebagai hasil dari pengalaman belajar. Dalam konteks ini, hasil belajar menggambarkan sejauh mana siswa menguasai materi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.



Gambar 1.1 Peta Konsep Landasan Teori Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Maharah Qirā'ah* Berbasis Permainan *Treasure Hunt* untuk Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta

⁶⁴ Dakhi, Peningkatan..., 468–470.

Dari gambar 1.1 diketahui bahwa pengembangan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* menggunakan *software* aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang diberi nama HANAQI (*Hayya Nata'allam Qirā'ah*) berbasis permainan *treasure hunt* akan menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran yang di dalamnya memuat konten materi pembelajaran pada kemampuan membaca disertai dengan quiz interaktif dalam berbagai bentuk, antara lain; gambar, audio, dan animasi. Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *mahārah qirā'ah* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta.

G. Sistematika Pembahasan

Sebagai sebuah penelitian ilmiah, peneliti berusaha menyampaikan hasil dari penelitian ini secara utuh, sistematis, logis, dan terorganisir. Adapun penyajian ini dilakukan dalam tiga bagian pembahasan sebagaimana yang akan dijelaskan di bawah ini.

1. Bagian awal

Bagian awal mencakup halaman judul, pernyataan keaslian, pernyataan bebas plagiasi, nota dinas pembimbing, halaman persembahan, motto, pedoman transliterasi, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian utama

Bagian utama peneliti menyajikan dalam bentuk bab-bab dan sub bab-sub bab. Secara garis besar, penyusunannya adalah sebagai berikut.

BAB I merupakan pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, hipotesis penelitian, landasan teori dan sistematika pembahasan. Pada bab ini, sub bab yang digunakan dapat dijadikan sebagai acuan pembahasan bagian-bagian selanjutnya.

BAB II merupakan metode penelitian, yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pada bab ini, sub bab yang digunakan dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan produk.

BAB III, merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari pemaparan mengenai proses pengembangan dan analisis terhadap hasil penelitian, serta menguji ketercapaian tujuan pengembangan yaitu efektivitas produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa.

BAB IV, merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian yang sekaligus menjawab permasalahan yang telah ditetapkan sebelumnya, serta diikuti oleh saran terhadap penelitian yang akan datang.

3. Bagian akhir

Bagian akhir akan disajikan dengan daftar Pustaka, lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penelitian ini, dan daftar riwayat hidup peneliti.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengembangan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* berbasis permainan *treasure hunt* menggunakan *software Smart Apps Creator* pada kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pembelajaran bahasa Arab di SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta merupakan mata pelajaran yang masuk dalam muatan lokal. Dalam pembelajarannya, guru menggunakan media pembelajaran yang masih tergolong pasif dan konvensional yakni dengan menggunakan buku teks bahasa Arab dan papan tulis.
2. Pengembangan ini diawali dengan rendahnya tingkat kepuasan dan tingginya tingkat kebutuhan siswa pada media pembelajaran. Multimedia ini memuat materi *mahārah qirā'ah* kelas IX semester gasal. Para ahli memberikan penilaian sangat layak dengan persentase rata-rata 94,59% dan 96,61%. Peneliti mengimplementasikan multimedia yang telah dikembangkan pada kelompok terbatas dan luas serta meminta respons guru dan siswa terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Respons guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran adalah 4,55. Sedangkan respons siswa kelompok terbatas memiliki rata-rata sebesar 4,59 dan respons siswa kelompok luas 4,51. Berdasarkan pada data tersebut, maka multimedia ini mendapatkan respons yang sangat positif dari guru maupun siswa.

3. Peneliti menguji efektivitas multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* terhadap peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan uji *N-Gain*. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa sig.(2-tailed) *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,000 yang mana $< 0,05$. Dengan kata lain, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah*. Setelah mengetahui hasil uji *Independent Sample T-Test*, selanjutnya peneliti melakukan uji *N-Gain*. Berdasarkan uji *N-Gain* yang telah dilakukan oleh peneliti, pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* ini “efektif” untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keputusan tersebut berdasarkan pada hasil uji *N-Gain* dengan persentase sebesar 76,37%.

B. Saran

Multimedia pembelajaran *mahārah qirā'ah* ini dapat diakses melalui perangkat *smartphone* yang dapat diakses secara online maupun offline. Namun untuk tampilan yang lebih optimal, pengguna disarankan untuk mengakses multimedia pembelajaran ini secara offline dengan menginstal aplikasi multimedia pembelajaran terlebih dahulu. Adapun penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran yang dapat diakses secara online, memerlukan koneksi internet yang stabil. Hal ini berdasarkan pada multimedia yang telah dikembangkan memuat beragam media, yang dapat menyebabkan terjadinya keterlambatan pada pengoperasian aplikasi saat menjalankannya apabila koneksi internet pengguna tidak stabil. Penelitian selanjutnya

diharapkan dapat mengoptimalkan akses multimedia pembelajaran secara offline. Selanjutnya, penelitian ini terbatas pada satu keterampilan berbahasa, yaitu *mahārah qirā'ah* dengan lima tema pembelajaran untuk satu semester. Pada penelitian selanjutnya, akan lebih baik lagi apabila materi yang disajikan dapat mencakup seluruh keterampilan berbahasa dalam semua tema pada satu semester. Selain itu, efektivitas produk penelitian ini terbatas pada peningkatan hasil belajar siswa, penelitian selanjutnya hendaknya dapat mengkaji efektivitasnya pada variabel penting lainnya dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Efendi, “Pengembangan Multimedia Teknik Dasar Renang Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Kudus”, dalam *Journal Penjaskesrek*, Vol. 9, Nomor 1, 2022.
- Abi, Muhammad Ilman, dan Bambang Sujatmiko, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK N 1 Jabon”, dalam *Jurnal IT-EDI*, Vol. 7, Nomor 1, 2022.
- Achmad, Buchori, “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika”, dalam *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, Nomor 1, April 2019.
- Adzim, Fauzil, “Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta”, Yogyakarta, April 2023.
- Aini, Luna Nur. “Hasil Wawancara Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Sleman Yogyakarta”, Yogyakarta, Agustus 2023.
- Alam, Azhar, dan Kusnul Khotimah, “Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter”, dalam *MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, Nomor 1, Januari-Juni 2021.
- Amin, Muh. Al, Muhammad Ikhsan, dan Muhammad Salman, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Wudhu berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator”, dalam *Jurnal Educandum*, Vol. 8, Nomor 2, November 2022.
- Aminudin, “Media Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *Al-Munzir*, Vol. 7, Nomor 2, November 2014.
- Amrina, Adam Mudinillah, dan Distya Leginta Vujiachi, “Penggunaan Aplikasi Benime pada Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VI SD IT Ar - Rahman Palangki”, dalam *Taqdir*, Vol. 8, Nomor 1, 2022.
- Aprilia, “Pengembangan Multimedia dengan Smart Apps Creator dalam Pembelajaran Al-Qirā’ah di IAIN Pekalongan”, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Ariandini, Nur, dan Rizal Arizaldy Ramly, “Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, dalam *Jurnal Kependidikan Media*, Vol. 12, Nomor 2, Juni 2023.
- Arif, Abdul, dan Riki Mukhaiyar, “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Muhammadiyah 1 Padang”, dalam *JTEV: Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, Vol. 6, Nomor 1, 2020.
- Arifin, Yulyani, Michael Yosep Ricky, dan Violitta Yesmaya, *Digital Multimedia*,

- Jakarta Barat: PT Widia Inovasi Nusantara, 2015.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Auliannisa, Tazqia, Nunung Nursyamsiah, dan Asep Sopian, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Treasure Hunt Guna Meningkatkan Keterampilan Berbicara Arab Peserta Didik”, dalam *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Vol. 4, Nomor 3, 2022.
- Azwar, Saifuddin, *Metode Penelitian*. Cet. 15, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Baroroh, R. Umi, dan Fauziyah Nur Rahmawati, “Metode-Metode dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif”, dalam *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol. 9, Nomor 2, September 2020.
- Branch, Robert Mariabe, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Spinger, 2009.
- Dakhi, Agustin Sukses, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa”, dalam *Jurnal Education and development*, Vol. 8, Nomor 2, Mei 2020.
- Defiani, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab di SMP IT Insan Mulia Batanghari” dalam *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 21, Nomor 02, 2019.
- Dhivya, D. Sri, A. Hariharasudan, dan Nishad Nawaz, “Unleashing potential: Multimedia learning and Education 4.0 in learning Professional English Communication”, dalam *Cogent Social Sciences*, Vol. 9, Nomor 2, Agustus 2023.
- Dimiyati, dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metode Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2009.
- Ernawati, Iis, dan Totok Sukardiyono, “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server”, dalam *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 2, Nomor 2, November 2017.
- Hake, Richard R, *Analyzing Change/Gain Scores*, Indiana: Indiana University, 1999.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Hamidah, Afreni, dan Nazurty, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Saintifik Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 untuk Siswa SD”, *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol. 6, Nomor I, Juni 2021.
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan*, Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Hasil Dokumentasi SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta, Yogyakarta, 2023.
- Hasil Observasi Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta, Yogyakarta,

April 2023.

- Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Hutomo, Raka Swandhita, “Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt pada Siswa Kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016”, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Irianto, Agus, *Statistik; Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*, Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2004.
- Izzan, Ahmad, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Humaniora, 2009.
- Kariadinata, Rahayu, dan Maman Abdurahman, *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta Timur: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Kesumawati, Nila, *Pengantar Statistik Penelitian*, Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Kuraedah, Sitti. “Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 8, Nomor 2, Juli-Desember 2015.
- Kurniawan, Dwi Setia, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart Apps Creator di MTs Darul Amanah Kalianda Tahun Pelajaran 2022/2023”, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Lestari, Sudarsri, “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi”, Vol. 2, Nomor 2, Juli-Desember 2018.
- Mahmudah, Siti, “Media Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 20, Nomor 01, 2018.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, dan Jundi Lazuardi. “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia” dalam *Kampret Journal*, Vol. 1, Nomor 2, Januari 2022.
- Miftachul Taubah, dan Ilzam Dhaifi. “Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab” dalam *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, Nomor 1, Januari 2020.
- Mulyatiningsih, Endang, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Munip, Abdul, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.
- Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*, Bandung: Alfabeta, 2009.

- Mustafa, Nur Alisa, dan Andi Arif Pamessangi, “Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan”, dalam *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, Nomor 1, 2023.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN Maliki Press, 2017.
- Muzakkir, Muhamad Ansar, Sarson W Dj Pomalato, dan Muh Rifai Katili, “Smartphone-Based Interactive Multimedia Development Using Smart Apps Creator for High School Mathematics Learning”, dalam *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, Vol. 11, Agustus 2022.
- Nasution, Fauziah, Yusnita Rani Hasibuan, Eliyanti Manurung, dan Eka Wahyuni, “Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Melalui Peningkatan Kualitas Pengajaran”, dalam *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 2, Nomor 2, 2022.
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian; Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana, 2012.
- Nugrawiyati, Jepri, “Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, Vol. 6, Nomor 1, Juni 2018.
- Nuha, Ulin, “Permainan Treasure Hunt sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 7, Nomor 2, 2018.
- Nurkholis, “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *TARBAWIYAH*, Vol. 12, Nomor 1, Januari-Juli 2015.
- Nurseto, Tejo, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, dalam *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, Nomor 1, April 2011.
- Purwanto, *Statistik untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Rahman, Anwar Abd., “Keterampilan Membaca dan Teknik Pengembangannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *Diwan : Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, Vol. 3, Nomor 2, 2017.
- Ramdhani, Eka Putra, Fitriah Khoirunnisa, dan Nur Asti Nadiyah Siregar, “Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia”, dalam *Journal of Research and Technology*, Vol. 6, Nomor 1, Juni 2020.
- Rathomi, Ahmad, “Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira’ah melalui Pendekatan Saintifik”, dalam *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, Nomor 1, 2019.
- Rauf, Alfira, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) di SMPN 12 Bulukumba”, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022.
- Resti, Kessy Yolanda, dan Desyandri, “Kontribusi Metode Treasure Hunt Game dan Kreatifitas Guru terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*

- Sekolah Dasar*, Vol. 5, Nomor 1, Juli 2021.
- Ridho, Ubaid, “Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, dalam *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, Vol. 20, Nomor 01, 2018.
- Ritonga, Apri Wardana “Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira’ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School”, dalam *Studi Arab*, Vol. 11, Nomor 2, Desember 2020.
- Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar*, Bandung: Sinar Baru, 2010.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 28, Bandung: Alfabeta, 2019.
- , *Statistika untuk Penelitian*, Cet. 29, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sundayana, Rostina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Surjono, Herman Dwi, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susanti, Elvi, Didah Nurhamidah, dan Lutfi Syauki Faznur, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia”, dalam *DIALEKTIKA: Jurnal bahasa, sastra, dan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*, Vol. 8, Nomor 2, 2021.
- Sutejo, dan Yogi Ersan Fadrial, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir”, dalam *J-COSCSIS: Journal of Computer Science Community Service*, Vol. 1, Nomor 2, Juli 2021.
- Tafonao, Talizaro, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, dalam *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, Nomor 2, Juli 2018.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Timotheou, Stella, Ourania Miliou, Yiannis Dimitriadis, Sara Villagr  Sobrino, Nikoleta Giannoutsou, Romina Cachia, Alejandra Mart nez Mon s, dan Andri Ioannou, “Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools’ digital capacity and transformation: A literature review”, dalam *Journal Education and Information Technologies*, Vol. 28, Nomor 6, 2023.
- Widiyanto, Joko, *SPSS For Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*, Surakarta: BP-FKIP UMS, 2010.
- Widoyoko, Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka

Pelajar, 2014.

Yallah, Sri Okta Rafdi, 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 1, 2022.

Yusuf, A. Muri, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

Zakiah, Muflihatuz, dan Fitrawati, “An Analysis of Lecturers’ Perception toward the Interactive E-book used in Advanced Grammar at English Department of Universitas Negeri Padang”, *Journal of English Language Teaching*, Vol. 9, Nomor 1, Maret 2020.

Zakiah, Zaimatus, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qira’ah dengan Aplikasi KOTOBEE untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Insan Cendekia Padang Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022”, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2022.