

**PENGEMBANGAN APLIKASI “AISHA” BERBASIS LAGU  
PADA PEMBELAJARAN ILMU *ṢARAF* KELAS X  
PROGRAM KEAGAMAAN MAN 1 SURAKARTA**



**Oleh: Alfi Mazida Hasanah**

**NIM: 21204022017**

**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**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfi Mazida Hasanah

NIM : 21204022017

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang berjudul :

“Pengembangan Aplikasi Ilmu Saraf (AISHA) Pada Siswa Kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta” adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Alfi Mazida Hasanah

NIM.21204022017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfi Mazida Hasanah

NIM : 21204022017

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Yogyakarta, 4 Desember 2023

Yang Menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERS  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Alfi Mazida Hasanah  
NIM.21204022017

**SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB**

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfi Mazida Hasanah  
NIM : 21204022017  
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam Ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak :

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena menggunakan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terima kasih.

Yogyakarta, 4 Desember 2023

Yang Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Alfi Mazida Hasanah  
NIM.21204022017



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

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-09/Un.02/DT/PP.00.9/01/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN APLIKASI "AISHA" BERBASIS LAGU PADA PEMBELAJARAN ILMU SARAF KELAS X PROGRAM KEAGAMAAN MAN 1 SURAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ALFI MAZIDA HASANAH, S. Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204022017  
Telah diujikan pada : Senin, 18 Desember 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



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

Valid ID: 6594bca6841d



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

Valid ID: 6594be08b6755



Penguji II  
Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag  
SIGNED

Valid ID: 659372a479274



Yogyakarta, 18 Desember 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 65961e278ccc3

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul :       PENGEMBANGAN APLIKASI “AISHA” BERBASIS LAGU  
PADA PEMBELAJARAN ILMU SARAF KELAS X PROGRAM KEAGAMAAN  
MAN 1 SURAKARTA

Nama                       : Alfi Mazida Hasanah  
NIM                        : 21204022017  
Prodi                      : PBA  
Kosentrasi               : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing     : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.



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



Penguji II                : Dr. Nur Saidah, S. Ag., M. Ag.



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 18 Desember 2023

Waktu                    : 08.30-09.30 WIB.

Hasil/ Nilai             : 95/A

IPK                       : 3,80

Predikat                 : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

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

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

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

**PENGEMBANGAN APLIKASI ILMU SARAF “AISHA” BERBASIS  
LAGU PADA SISWA KELAS X PROGRAM KEAGAMAAN MAN 1  
SURAKARTA**

yang ditulis oleh:

Nama : Alfi Mazida Hasanah  
NIM : 21204022017  
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, 4 Desember 2023  
Pembimbing,



Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S.Pd. L., MSI  
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

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## HALAMAN MOTTO

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ، وَإِنَّمَا أَنَا قَاسِمٌ وَاللَّهُ يُعْطِي<sup>1</sup>

**“Siapa yang Allah kehendaki kebaikan padanya maka Dia akan menjadikannya mendalami agama. Aku hanya berbagi dan Allah yang memberi.”**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Al-Jarrah, Imam Waki'. *Kitab Al-Zuhd*. (Riyadh: Dar Al-Shama'i, 1994). hlm. 327

## 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>sa</i>	Š/š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ha</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>Żal</i>	Ž/ž	Zet dengan titik di atas

ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>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
هـ	<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 di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

-raudah al-aṭfāl

-raudatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

-al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةَ

-ṭalḥah

## C. Vokal

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

### 1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ —	Fathah	A	A
ِ َ	Kasrah	I	I
ُ َ	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
َ يَ	fathah dan ya	Ai	a dan i
َ وُ	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
َ اَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ِ يَ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ُ وُ	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-ḥajju

## G. Kata Sandang Alif dan Lam

### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf / diganti dengan

huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الرَّجُلُ - ar-rajulu

الشَّمْسُ - asy-syamsu

## 2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

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:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil



## KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، و الصلاة و السلام على أشرف  
الأنبياء و المرسلين، و على آله و صحبه أجمعين، أما بعد

Alhamdulillah segala puji dan syukur semoga selalu terpanjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Ilmu Saraf (AISHA) pada Siswa Kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad S.A.W., yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang.

Peneliti 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:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus sebagai 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 yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag., selaku pembimbing akademik yang telah senantiasa membimbing, memberikan nasihat dan motivasi
6. Bapak Dr. Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd., Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli media dalam penelitian ini.
7. Bapak Dr. Nasiruddin, M.Pd., dosen program studi Pendidikan Bahasa Arab sebagai ahli materi dalam penelitian ini.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
9. Bapak Dr. H. Slamet Budiyono, M.Pd., selaku Kepala Sekolah MAN 1 Surakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MAN 1 Surakarta.
10. Bapak Ulinuha Saifullah, Lc, selaku guru mata pelajaran ilmu Saraf di kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta. yang telah bekerja sama dengan peneliti selama penelitian di MAN 1 Surakarta.

11. Siswi kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam membantu jalannya penelitian ini.
12. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Dawam Al-Hasan dan Almh. Ibu Mujiyati, Ibu Suparti, dan saudara-saudaraku Arina Rahma Hidayah, Arini Ni'ma Hidayah, Luqman Al Hakim, Iskandar, dan Husnul Khotimah. Terima kasih atas doa yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, kasih sayang, dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
13. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2022 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, baik MPBA A maupun MPBA B yang selalu memberikan semangat sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan.
14. 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, 4 Desember 2023  
Peneliti,



Alfi Mazida Hasanah  
NIM. 21204022017

## ABSTRAK

**Alfi Mazida Hasanah**, Pengembangan Aplikasi Ilmu *Ṣ̣raf* (AISHA) Berbasis Lagu pada Siswa Kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta, **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2023.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi ilmu *Ṣ̣raf*. Salah satu penyebab terjadinya permasalahan tersebut adalah kurangnya media yang secara inovatif mampu mendukung pembelajaran ilmu *Ṣ̣raf* di MAN 1 Surakarta. Penyampaian materi *Ṣ̣raf* masih terbilang monoton dengan metode ceramah, selain itu proses dalam mempelajari *wazan-wazan tashrif* dengan hafalan tanpa berlagu yang membuat siswa merasa cepat jenuh. Hal tersebut berakibat pada kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di samping itu, di era modern saat ini menuntut adanya keterkaitan pembelajaran dengan teknologi. Sehingga adanya penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Aplikasi Ilmu *Ṣ̣raf* (AISHA) berbasis lagu, 2) Mengetahui efektivitas aplikasi AISHA pada siswa kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Untuk mengetahui efektivitas aplikasi AISHA, peneliti menggunakan jenis *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Uji analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain Score* dengan bantuan SPSS 27.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Aplikasi AISHA berbasis lagu memuat materi semester ganjil, yaitu *Tashrif Lughowi, Tashrif Istilahi, wazan-wazan dalam Tsulatsi Mujarrad, dan Bina'* yang dikemas dalam bentuk lagu, 2) Hasil analisis aplikasi yang telah dikembangkan diketahui dari hasil uji kelayakan aplikasi baik dari segi materi dan media. Hasil uji *T-test* sebesar 0,000 dan hasil uji *N-Gain Score* adalah 0,69 atau 69% dengan kategori "cukup efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi AISHA berbasis lagu cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar ilmu *Ṣ̣raf* pada siswa.

**Kata Kunci : Aplikasi AISHA, Ilmu Saraf, Lagu.**

## الملخص

ألف مزيدة حسنة، تطوير تطبيق علم الصرف (AISHA) القائم على الأغنية لدى طلبة الصف العاشر للدراسات الدينية بمدرسة 1 العالية الحكومية سوراكارتا، رسالة ماجستيرية: يوكياكارتا. الدراسات العليا، قسم تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية والتدريس، جامعة سونان كالي جاكا الإسلامية الحكومية، 2023. كانت خلفية هذا البحث نقص دوافع الطلبة وفهمهم على علم الصرف. ومن إحدى أسباب تلك المسألة هي قلة الوسيلة المبتكرة القادرة على دعم تعليم علم الصرف في مدرسة 1 العالية الحكومية سوراكارتا. ولم يزل تعليم مادة الصرف تقليدياً وهو باستخدام كتاب الأمثلة التصريفية. ومن ثم، فإن عملية تعليم الأوزان فقط تعتمد على الحفظ دون استخدام الأغنية مما تجعل الطلبة يشعرون بالملل. فيسبب ذلك إلى قلة دوافع الطلبة ونشاطهم في اشتراك التعليم. ومن ذلك، فإن في هذا العصر الحديث يتطلب على وجود العلاقة بين التعليم والتكنولوجيا. لذلك، يهدف هذا البحث إلى: (1) تطوير تطبيق علم الصرف (AISHA) القائم على الأغنية، (2) معرفة فعالية تطبيق (AISHA) على طلبة الصف العاشر للدراسات الدينية بمدرسة 1 العالية الحكومية سوراكارتا.

استخدام هذا البحث أسلوب البحث والتطوير (*Research and Development*) المعتمد على نموذج تطوير ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، التقييم). ولمعرفة فعالية تطبيق AISHA، استخدمت الباحثة تصميم الاختبار القبلي والاختبار البعدي للفرقة الواحدة (*one group pretest-posttest design*). أما موضوع هذا البحث هو طلبة الصف العاشر للدراسات الدينية بمدرسة 1 العالية الحكومية سوراكارتا. أجريت عملية جمع البيانات باستخدام الملاحظة، المقابلة والاستبانة، والتوثيق، والاختبار. واستخدم اختبار تحليل البيانات اختبار-ت للعينات المتقارنة (*Paired Sample T-Test*) واختبار نتيجة ن-غين (*N-Gain Score*) بمساعدة تطبيق SPSS 27.

إن نتيجة هذا البحث هي: (1) يتضمن تطبيق (AISHA) على المادة في المستوى الفردي وهي التصريف اللغوي، التصريف الاصطلاحي، الأوزان في الثلاثي المجرد والبناء المصغرة بشكل الأغنية، (2) أن نتيجة تحليل التطبيق معروفة من نتيجة اختبار صلاحية التطبيق إما من ناحية المادة أو الوسيلة. فنتيجة اختبار-ت تبلغ إلى 0,000 وأن نتيجة اختبار ن-غين تبلغ إلى 0,69 أو بمقدار 69% وهي بنوع "فعالة كافية". فتكون الخلاصة أن تطبيق (AISHA) القائم على الأغنية فعالة كافية في ترقية دوافع الطلبة وإنجازهم في تعلم علم الصرف.

الكلمات الأساسية: تطبيق AISHA ، علم الصرف، الأغنية.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB .....	iv
SURAT PERNGESAHAN .....	v
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
HALAMAN MOTTO .....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	x
KATA PENGANTAR .....	xvii
ABSTRAK .....	xx
ABSTRAK ARAB .....	xxi
DAFTAR ISI.....	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR GAMBAR .....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	6
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Hipotesis Penelitian.....	11
F. Landasan Teori.....	12
G.Sistematika Pembahasan .....	22
BAB II METODE PENELITIAN .....	24
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Pengembangan .....	25

C. Waktu dan Tempat Penelitian .....	30
D. Subjek Penelitian.....	30
E. Sumber Data .....	31
F. Desain Uji Coba Produk Pengembangan.....	32
G. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian Pengembangan Aplikasi AISHA Berbasis Lagu .....	44
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan .....	97
B. Saran.....	99
C. Kata Penutup .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>105</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>141</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori Penilaian Produk .....	38
Tabel 2. 2 Kategori Penilaian Produk .....	39
Tabel 2. 3 Kategori Nilai N-Gain.....	43
Tabel 3. 1 Kategori Kebutuhan dan Kepuasan.....	48
Tabel 3. 2 Hasil Validasi Angket Kepuasan Siswa Terhadap Bahan Ajar .....	49
Tabel 3. 3 Kategori Rentang Nilai Kebutuhan Siswa .....	50
Tabel 3. 4 Tujuan Pembelajaran pada Mata Pelajaran Saraf.....	54
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Instrumen Angket Ahli Materi dan Media .....	63
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Ahli Materi .....	65
Tabel 3. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 3. 8 Revisi Produk Pada Menu Utama .....	70
Tabel 3. 9 Penambahan Interaktif Pada Tombol Petunjuk .....	70
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian Instrumen Angket Respons Guru .....	74
Tabel 3. 11 Hasil Respons Guru Terhadap Aplikasi AISHA.....	75
Tabel 3. 12 Kriteria Penilaian Instrumen Angket Respons Siswa.....	76
Tabel 3. 13 hasil Respons Siswa Terhadap Aplikasi AISHA .....	76
Tabel 3. 14 Data Siswa Kelas X PK-Pi 2 .....	81
Tabel 3. 15 Hasil Validitas Soal .....	82
Tabel 3. 16 Hasil Uji Analisis Deskriptif .....	82
Tabel 3. 17 Hasil Uji Realibilitas Data.....	83
Tabel 3. 18 Hasil Uji Normalitas Data .....	84
Tabel 3. 19 Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> .....	84
Tabel 3. 20 Kategori Pembagian <i>N-Gain Score</i> .....	85
Tabel 3. 21 Hasil <i>N-Gain Score</i> pada Siswa .....	86
Tabel 3. 22 Rata-Rata Pemerolehan <i>N-Gain Score</i> .....	86
Tabel 3. 23 Kriteria Penentuan <i>N-Gain Score</i> .....	86
Tabel 3. 24 Hasil Persentase <i>N-Gain Score</i> .....	86



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 3. 1 Persentase Validitas Angket Soal Analisis Kebutuhan Siswa .....	49
Gambar 3. 2 Persentase Hasil Kepuasan Siswa Terhadap Bahan Ajar .....	51
Gambar 3. 3 Hasil Kebutuhan Siswa Terhadap Pengembangan Aplikasi.....	52
Gambar 3. 4 Proses Penyusunan Materi Pada Microsoft Word .....	55
Gambar 3. 5 Proses Pembuatan Gambar dan Ikon pada <i>Canva</i> .....	56
Gambar 3. 6 Proses Editing dan Rekaman di <i>Inshot</i> .....	57
Gambar 3. 7 Proses Pembuatan Aplikasi AISHA Pada <i>Smart Apps Creator</i> .....	57
Gambar 3. 8 Prototipe Halaman Awal Aplikasi AISHA .....	58
Gambar 3. 9 Prototipe Halaman <i>Start</i> .....	58
Gambar 3. 10 Prototipe Halaman Pendahuluan .....	59
Gambar 3. 11 Prototipe Halaman Menu Utama.....	59
Gambar 3. 12 Prototipe Halaman Yuk Belajar.....	60
Gambar 3. 13 Prototipe Halaman Yuk Bernyanyi.....	60
Gambar 3. 14 Prototipe Halaman Video Lagu .....	61
Gambar 3. 15 Prototipe Halaman Yuk Berlatih.....	61
Gambar 3. 16 Prototipe Halaman Profil Pengembang Aplikasi.....	62
Gambar 3. 17 Penambahan Prototipe Pendahuluan .....	69
Gambar 3. 18 Penambahan Prototipe Berisi Kata Motivasi .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset .....	105
Lampiran 2 Surat Selesai Riset .....	106
Lampiran 3 Surat Validasi Ahli Materi .....	107
Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Media .....	108
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	109
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Media .....	112
Lampiran 7 Pedoman Wawancara .....	115
Lampiran 8 Angket Kepuasan Siswa Terhadap Bahan Ajar Sebelumnya .....	117
Lampiran 9 Angket Respons Guru .....	119
Lampiran 10 Angket Respons Siswa .....	120
Lampiran 11 Data Siswa .....	121
Lampiran 12 Data Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	122
Lampiran 13 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	123
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Soal Angket Siswa .....	129
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Soal .....	131
Lampiran 16 Uji Realibilitas .....	136
Lampiran 17 Uji Normalitas .....	137
Lampiran 18 Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> .....	138
Lampiran 19 Dokumentasi .....	139

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Nahwu dan *Ṣarf* adalah dua bidang penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Nahwu, juga dikenal sebagai tata bahasa Arab, merupakan ilmu yang mempelajari tata cara pembentukan kalimat, sintaksis, dan struktur bahasa Arab secara umum. Ilmu ini melibatkan aturan-aturan gramatikal yang mengatur hubungan antara kata-kata dalam kalimat, termasuk penulisan huruf, pembentukan kata, serta penerapan aturan-aturan yang berlaku. Sementara itu, *Ṣarf* merupakan ilmu yang mempelajari morfologi dalam bahasa Arab. Morfologi berfokus pada bentuk-bentuk kata dalam bahasa Arab, termasuk perubahan yang terjadi pada akar kata (misalnya, pembentukan kata jamak, bentuk muda, bentuk aktif dan pasif, dan sebagainya). *Ṣarf* membantu memahami perubahan bentuk kata-kata Arab dan aturan-aturan yang mengaturnya.<sup>2</sup>

Keduanya saling terkait dan saling melengkapi dalam mempelajari bahasa Arab. Ilmu Nahwu memahami struktur kalimat dan sintaksis, sedangkan ilmu *Ṣarf* memahami perubahan bentuk kata-kata yang digunakan dalam kalimat tersebut. Dengan menguasai kedua ilmu ini, seseorang dapat memahami dan menggunakan bahasa Arab dengan benar. Selain itu, dalam konteks linguistik, istilah morfologi

---

<sup>2</sup> Zunul Hisyam, "Lagu Sebagai Metode Menghafal Kaidah Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al-Luqmaniyah Yogyakarta," 2011, hlm. 12.

mengacu pada studi tentang struktur dan pembentukan kata dalam bahasa secara umum. Morfologi dalam linguistik tidak hanya terbatas pada bahasa Arab, tetapi juga mencakup banyak bahasa lainnya.<sup>3</sup>

Pemahaman dan penguasaan terhadap pembelajaran *Ṣāraf* atau morfologi dalam bahasa Arab memang bisa dianggap mudah bagi beberapa pembelajar tingkat pemula. Namun, bagi beberapa siswa, terutama mereka yang baru memulai pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran *Ṣāraf* bisa menjadi tantangan yang sulit. Salah satu alasan sulitnya pembelajaran *Ṣāraf* adalah karena siswa harus menghafal banyak bentuk atau pola kata (*wazan*) yang ada dalam bahasa Arab. *Wazan-wazan* ini mengatur bagaimana akar kata dapat diubah dan diturunkan menjadi kata-kata lain dengan makna yang berbeda. Proses menghafal *wazan-wazan* ini membutuhkan waktu, latihan yang konsisten, dan pemahaman yang mendalam.

Pembelajaran Bahasa Arab khususnya ilmu *Ṣāraf* memiliki berbagai tujuan salah satunya untuk memahami makna dan arti kata atau kalimat dalam bahasa Arab. Setiap lembaga memiliki pendekatan, metode, dan media yang berbeda-beda. Pembelajaran *Ṣāraf* pada program keagamaan MAN 1 Surakarta menggunakan metode menghafal tanpa berlagu.

---

<sup>3</sup> Muhajirunnajah, "Penerapan Pembelajaran Shorof Bagi Pembelajar Tingkat Pemula Menggunakan Metode Pemerolehan Bahasa," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019): hlm. 40.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti<sup>4</sup>, peneliti menemukan permasalahan pembelajaran *Ṣ̣raf*. Dalam proses pembelajaran yang berkisar satu kali dalam seminggu dengan durasi jam pelajaran 60 menit, hal tersebut dinilai kurang maksimal. Selain itu, kurangnya minat siswa dikarenakan proses pembelajaran tidak adanya variasi selama KBM, sehingga meskipun siswa bisa menghafalkan, namun siswa kurang begitu memahami makna dan artinya. Serta tidak adanya latihan yang bisa menunjang pemahaman siswa. Siswa membutuhkan stimulus pada pembelajaran yang lebih inovatif agar minat siswa pada mata pelajaran *Ṣ̣raf* lebih meningkat.

Umumnya, proses pembelajaran *Ṣ̣raf* memang ditempuh dengan cara menghafal. Namun, proses hafalan *tashrif* kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta yang berlangsung tanpa metode berlagu membuat siswa cepat jenuh dalam kegiatan belajar *Ṣ̣raf*. Sehingga dalam penguasaan kaidah bahasa Arab akan lebih mudah dengan metode menghafal yang prosesnya dilakukan secara musikal.

Terkait metode musikal tersebut, belakangan ini ada beberapa hasil penelitian yang membahas peran dan efek lagu dalam mendorong kinerja otak kanan. Penyertaan lagu dalam proses menghafal ini diharapkan mampu mempermudah hafalan siswa. Sehingga dengan langkah ini, akan membantu siswa dalam proses menghafal yang lebih efektif dan efisien. Cara kerja metode tersebut cenderung

---

<sup>4</sup> Observasi dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2023 di kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta

mengarah kepada metode alami (*natural method*) di mana kerangka kerjanya lebih memperhatikan imitasi dan hafalan.<sup>5</sup>

Ada alasan lain yang bisa disebutkan, yaitu karena dalam musik terdapat unsur ‘*irama, ketukan, dan keharmonisan yang mempengaruhi fisiologi manusia terutama gelombang otak dan detak jantung, membangkitkan perasaan dan ingatan*’. Efek inilah yang membuat lagu membantu seseorang dalam proses belajarnya, selain itu efek lainnya juga tidak kalah penting seperti kemampuan membangkitkan semangat, menumbuhkan relaksasi, meningkatkan fokus, dan bisa menikmati dengan senang hati. Dengan adanya lagu, proses belajar menjadi hal yang ringan dan tidak terkesan membebani.<sup>6</sup>

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada pembelajaran *Sāraf* adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi digital. Sebagaimana menurut Ina Magdalena, dkk. bahwa peningkatan minat belajar siswa disebabkan adanya rasa nyaman serta ilmu yang diperoleh akan semakin mudah dicerna salah satunya adalah dengan media pembelajaran.<sup>7</sup> Oleh karena itu, inovasi pada media yang diterapkan sangat

---

<sup>5</sup> Syamsuddin Asyrofi, “Pengajaran Bahasa Arab Di Madrasah Dan Sekolah (Telaah Kritis Dalam Perspektif Metodologis),” *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 3, no. 1 (2017): hlm. 20–30, <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/almahara/article/view/1734>.

<sup>6</sup> Hisyam, “Lagu Sebagai Metode Menghafal Kaidah Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta,” hlm. 64

<sup>7</sup> Ina Magdalena et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi,” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021), hlm. 25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

dibutuhkan dan diharapkan mampu menjadi alat bantu siswa dalam pembelajaran *Sharaf*.

Media yang dibutuhkan adalah media yang bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar ilmu *Sharaf*. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan guru pengampu ilmu *Sharaf* kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta,<sup>8</sup> siswa lebih senang menggunakan media berupa aplikasi daripada hanya berpaku pada buku pegangan. Selain itu, dikarenakan latar belakang pendidikan siswa yang beraneka ragam, tidak semua siswa mampu memahami dan menghafal ilmu *Sharaf* sehingga dibutuhkan penjelasan materi secara lebih rinci dan menarik. Media pembelajaran yang berupa aplikasi dengan format *.exe* atau yang bisa digunakan pada *windows* ini akan membuat siswa mempelajari ilmu *Sharaf* dengan lebih menarik.

Beberapa aplikasi komputer bisa digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah *Microsoft Power Point*. Selain dapat digunakan sebagai presentasi, *power point* juga mampu menciptakan bahan pengajaran secara interaktif. Salah satu *software* yang bisa membantu dalam pembuatan bahan materi pengajaran interaktif adalah *Smart Apps Creator*.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu adanya sarana penunjang hafalan *tasjif*. Era saat ini telah sampai pada perkembangan teknologi di mana telah muncul

---

<sup>8</sup> “Wawancara Dengan Guru Pengampu *Sharaf*.” Pada tanggal 6 Agustus 2023

berbagai model aplikasi yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran bentuk digital. Oleh karena itu, dalam pembelajaran ilmu *Ṣ̣raf*, perlu adanya sebuah aplikasi yang dapat membantu memudahkan proses pembelajaran *Ṣ̣raf*, khususnya dalam proses menghafal *wazan-wazan* dalam kitab *Amtsilatut Taṣ̣fiyyah*. Dengan adanya solusi pembuatan aplikasi tersebut, diharapkan proses belajar dan menghafal siswa akan lebih mudah dan menarik. Selain itu proses belajar ilmu *Ṣ̣raf* bisa dilakukan secara mandiri di luar kelas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang diambil adalah :

1. Bagaimana pengembangan aplikasi AISHA pada siswa kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta?
2. Bagaimana efektivitas aplikasi AISHA dalam pembelajaran *Ṣ̣raf* pada siswa kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui pengembangan aplikasi AISHA pada siswa kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta.
  - b. Untuk mengetahui efektivitas aplikasi AISHA dalam pembelajaran *Ṣ̣raf* pada siswa kelas X Program Keagamaan MAN 1 Surakarta.
2. Manfaat Penelitian



Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah :

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini dapat memberikan informasi terkait pengembangan model pembelajaran *Sāraf* dengan menggunakan aplikasi serta mampu mengasah kemampuan hafalan siswa terhadap *wazan-wazan* dalam kitab *Amtsilatu Tashrifiyyah*.

b. Manfaat praktis

1) Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah mampu membuat model pembelajaran yang baru yang mudah diterapkan dan dipahami oleh siswa dengan melakukan pengembangan model pembelajaran yang sesuai sehingga proses menghafal *wazan-wazan tasrif* menjadi lebih bervariasi.

2) Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan aplikasi AISHA dapat menjadi sarana untuk menambah semangat dalam belajar serta menghilangkan persepsi tentang kesulitan dalam menghafal khususnya dalam pelajaran *Sāraf*.

3) Guru pengampu :

Dapat menginovasikan hafalan dengan menggunakan aplikasi sehingga proses menghafal memiliki variasi serta dapat mengoptimalkan

kemampuan hafalan siswa.

#### D. Kajian Pustaka

Tinjauan literatur adalah langkah penting dalam proses penelitian. Dalam melakukan *Prior Research*, peneliti mengumpulkan dan menganalisis beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Tujuan dari *Prior Research* adalah untuk memahami perkembangan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan, dan menentukan relevansi dan perbedaan penelitian baru dengan beberapa penelitian terdahulu.

*Pertama.* Uriawan dan Hidayat (2017), dalam jurnal penelitian yang berjudul “*Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf dalam Tata Bahasa Arab Berbasis Android*”.<sup>9</sup> Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Ilmu *Sharaf* berbasis *mobile learning* adalah untuk menjadi sarana alternatif siswa dalam proses belajar di tempat nonformal. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan logaritma *brute force* serta metode pengembangan sistem pada aplikasi ini menggunakan *prototype*. Aplikasi ini diterapkan pada teknologi dengan menggunakan *Java* sebagai bahasa pemrograman dan *SQLite* sebagai *database*. Berdasarkan implementasi aplikasi tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah siswa proses pencarian kata pada ilmu *Sharaf*.

Relevansi penelitian yang dilakukan Uriawan dan Hidayat adalah

---

<sup>9</sup> Wisnu Uriawan and Hadi Hidayat, “*Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf Dalam Tata Bahasa Arab Berbasis Android*,” *ISTEK* 10, no. 2 (2017), hlm. 34 <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/1482>.

pengembangan aplikasi pada ilmu *Ṣāraf*. Perbedaannya yaitu (1) Uriawan dan Hidayat menggunakan aplikasi tersebut untuk memudahkan pencarian kata dalam ilmu *Ṣāraf*, sedangkan penelitian ini memanfaatkan aplikasi sebagai sarana memudahkan siswa dalam menghafal dan menerapkan *wazan-wazan tasfif*, (2) aplikasi ilmu *Ṣāraf* tersebut tidak disertai pengucapan *wazan-wazan tasfif*, sedangkan penelitian ini mencantumkan rekaman *wazan-wazan tasfif* yang dikemas dengan menggunakan lagu.

*Kedua*, Siddiq, Farhan, dan Wijaya (2020), dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Latih Faham sebagai Media Pembelajaran Tashrif Lughowiy dalam Pembelajaran Bahasa Arab*”.<sup>10</sup> Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan aplikasi Latih Faham merupakan aplikasi untuk mempermudah pembelajaran *tasfif lughowiy* sebagai dasar dari ilmu *Ṣāraf*. Aplikasi ini berisi beberapa materi mengenai *tasfif lughowiy* disertai animasi yang menarik. Pada pengembangannya, ditambahkan beberapa *tips* dan trik yang digunakan dalam *tasfif lughowiy* dalam menghafal dan memahami materi.

Relevansi penelitian yang dilakukan Siddiq, Farhan, dan Wijaya adalah pada pengembangan pada pembelajaran ilmu *Ṣāraf* dalam bentuk *tasfif*. Perbedaannya yaitu: (1) pada penelitian Siddiq, Farhan, dan Wijaya fokus pada *tashrif lughowiy* saja, namun pada penelitian ini terfokus pada *wazan-wazan tasfif isfihlahiy*, (2)

---

<sup>10</sup> M Syamsuri Siddiq, M Farhan, and Maurra S Wijaya, “Penggunaan Aplikasi Latih Faham Sebagai Media Pembelajaran Tashrif Lughowiy dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Prosiding Semnasbama IV UM* Jilid 2, 2020, hlm. 18.

dalam penelitian Siddiq, Farhan, dan Wijaya penyajian *tasfif* dalam aplikasi berbentuk tabel, sedangkan pada penelitian ini penyajian *wazan* berbentuk tabel dan audio suara lagu dari *wazan-wazan* tersebut.

*Ketiga*, Akbar, Pramono, dan Saputra (2021), dalam jurnal penelitian yang berjudul “Implementasi Algoritma Simon pada Aplikasi Kamus Perubahan *Fi’il* (Kata Kerja Bahasa Arab) Berbasis Android”.<sup>11</sup> Pada penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi kamus ini diterapkan sebagai metode pencocokan pada pencarian kata dalam kamus perubahan *fi’il*, baik berupa kata bahasa Arab maupun bahasa Indonesia.

Relevansi penelitian yang dilakukan Akbar, Pramono, dan Saputra dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada pembuatan aplikasi ilmu *Ṣāraf* yang di dalamnya juga disertakan *wazan-wazan tasfif isṭihlahiy*. Perbedaannya yaitu: (1) penelitian Akbar, Pramono, dan Saputra terfokus pada pencarian kata kerja (*fi’il*) dan berbentuk kamus *android*. Sedangkan penelitian ini aplikasi yang dibuat terfokus pada sistem menghafal *tasfif* dengan lagu dan penerapannya dalam kalimat yang dikemas.

*Keempat*, Noer Azizah, dalam tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ṣāraf* Bahasa Arab Berbasis Android”. Penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan desain produk media pembelajaran *Ṣāraf* berbasis *android*.

---

<sup>11</sup> Rahmad Akbar, Bambang Pramono, and Rizal Adi Saputra, “Implementasi Algoritma Simon Pada Aplikasi Kamus Perubahan *Fi’il* (Kata Kerja Bahasa Arab) Berbasis Android,” *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika* 13, no. 1 (2021), hlm. 18, <https://doi.org/10.31937/ti.v13i1.1850>.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) berdasarkan hasil validasi dari para ahli, baik dari segi media maupun materi dikategorikan sangat baik, 2) berdasarkan hasil dan respons dari para ahli validator terhadap aplikasi yang dikembangkan, maka media pembelajaran *Sharaf* berbasis *android* yang berbentuk aplikasi tersebut dapat dikatakan efektif dan layak dijadikan sebagai media dalam belajar *Sharaf*, terutama dalam belajar *tasfi' isfihlahi*.<sup>12</sup>

Relevansi penelitian yang dilakukan Noer Azizah dengan penelitian yang penulis lakukan adalah kesamaan dalam mengembangkan aplikasi *Sharaf* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya, pada penelitian yang dilakukan Noer Azizah menggunakan basis *android* atau format *.apk*, sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan berbasis lagu dengan format *.exe* karena diinstal untuk bentuk *desktop*.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian.<sup>13</sup> Berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan, maka ditentukan hipotesis :

H<sub>a</sub> : Pengembangan Aplikasi Ilmu *Sharaf* (AISHA) berbasis lagu efektif dan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi dalam pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Noer Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Berbasis Android" (2018).

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2021). hlm. 224

$H_0$  : Pengembangan Aplikasi Ilmu *Syraf* (AISHA) berbasis lagu tidak efektif dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi dalam pembelajaran.

## F. Landasan Teori

### 1. Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan dan rancangan sistem untuk mengolah data dengan menggunakan aturan dan ketentuan bahasa tertentu melalui pemrograman. Aplikasi merupakan suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan tugas khusus bagi pengguna. Sedangkan menurut Hamzah, aplikasi adalah penerapan dan rancangan sistem untuk mengolah data dengan menggunakan aturan dan ketentuan bahasa tertentu melalui pemrograman. Aplikasi merupakan suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan tugas khusus bagi pengguna.<sup>14</sup>

Pembelajaran adalah proses atau upaya untuk membelajarkan peserta didik, dengan fokus pada bagaimana memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman kepada mereka. Tujuan utama dari pembelajaran adalah menghasilkan pemahaman dan perubahan perilaku yang positif pada peserta didik.”<sup>15</sup> Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>14</sup> B. Uno Hamzah, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), [https://books.google.co.id/books?id=2OioEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=3mhsD\\_ra0W&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=2OioEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=3mhsD_ra0W&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false). hlm. 2

<sup>15</sup> I Nyoman Dengeng, *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Depdikbud dan Dirjen Dikti, 1993). hlm. 2-3

pembelajaran adalah sebuah upaya pendidik dalam mempengaruhi peserta didik selama pembelajaran dengan pengaruh emosi, intelektual, dan spiritual peserta didik, dilakukan dengan perencanaan agar peserta didik mau belajar dengan kehendaknya.

Aplikasi dalam pembelajaran adalah perangkat lunak yang dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan pendidikan melalui penggunaan teknologi. Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan alat dan sumber daya yang membantu siswa dan pengajar dalam mengakses materi pembelajaran, berinteraksi, dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif.

## 2. Ilmu *Sharaf*

"*Sharaf*" atau "*Sharaf*" adalah istilah dalam tata bahasa Arab yang mengacu pada perubahan asal suatu kata menjadi kata yang berbeda untuk mencapai arti yang dikehendaki. Dalam konteks tata bahasa Arab, istilah ini digunakan untuk menjelaskan transformasi kata-kata dari bentuk awalnya (asal) menjadi bentuk-bentuk yang berbeda untuk mengungkapkan berbagai macam makna dan hubungan gramatikal. Proses perubahan kata dalam *Sharaf* melibatkan berbagai aturan morfologi yang menentukan cara kata-kata berubah bentuk, baik dalam hal perubahan huruf, tambahan awalan atau akhiran, atau perubahan pada kata itu sendiri. Tujuan dari perubahan ini adalah untuk mengekspresikan aspek-aspek seperti bentuk jamak, kasus gramatikal, keterangan waktu, dan lain-lain.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Uriawan and Hidayat, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf Dalam

Perubahan kata ini dalam penerapannya disebut *tasfiif*. Mengetahui ilmu *Ṣ̣̣raf* atau mengkaji bentuk perkataan adalah sangat penting dalam mempelajari bahasa Arab karena dalam perubahan bentuk atau "*Sighah*" suatu perkataan, maka arti perkataan itu akan berubah. Jika dalam bahasa Indonesia kita akan menemukan contoh perubahan kata tulis menjadi 'menulis-tulisan-ditulis'. Maka ilmu *Ṣ̣̣raf* juga akan membahas bentuk perubahan suatu kata dasar menjadi kata yang lain. Ilmu *Ṣ̣̣raf* dan Nahwu merupakan dua cabang penting dalam studi bahasa Arab. Ilmu *Ṣ̣̣raf* juga dikenal sebagai ilmu gramatika Arab, fokus pada pemahaman struktur kata dan bentuknya dalam bahasa Arab. Ini melibatkan pengkajian tentang bentuk kata (*muzakḳkar dan muannats, jama' dan tunggal*), jenis-jenis kata (*ism, fi'il, harf*), serta perubahan-perubahan yang terjadi pada kata (*mu'rab dan musytarak*).

Di sisi lain, ilmu Nahwu juga berhubungan dengan sintaksis atau tata bahasa Arab. Nahwu berfokus pada hubungan antara kata-kata dalam kalimat, termasuk kata kerja, infleksi kata benda, dan penerapan aturan tata bahasa untuk menghasilkan kalimat yang gramatikal dan tepat. Kedua ilmu ini saling melengkapi dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab dengan benar. Ilmu *Ṣ̣̣raf* membantu dalam memahami struktur dan pola kata dalam bentuknya yang beragam, sementara Nahwu membantu dalam memahami bagaimana kata-



kata tersebut dan diatur dalam kalimat yang bermakna. Dengan mempelajari kedua ilmu ini secara bersamaan, seseorang dapat memahami dan menggunakan bahasa Arab dengan lebih baik dan lebih akurat.

Sebagian ulama mengatakan: الصَّرْفُ أُمُّ الْعُلُومِ وَ النَّحْوُ أَبُوهَا, bahwa ilmu *Ṣarāf* dapat digambarkan sebagai ibu yang memberikan bentuk dan dasar bagi pemahaman bahasa Arab, sedangkan ilmu Nahwu adalah bapak yang membangun dan menyusun kata-kata menjadi kalimat yang lengkap dan berarti. Keduanya saling melengkapi dan penting dalam membangun pemahaman yang komprehensif tentang bahasa Arab.<sup>17</sup>

Sebagai sebuah kajian, *Ṣarāf* memiliki peran yang sangat strategis dalam dunia belajar untuk memahami bahasa Arab, baik bahasa lisan maupun tulisan. Ilmu *Ṣarāf* adalah bahan dasar yang paling mendasar untuk dipahami oleh setiap orang yang akan belajar memahami strukturnya. Dengan demikian, maka tidak salah jika dikatakan bahwa ilmu *Ṣarāf* mestinya menjadi bagian keilmuan yang harus dikuasai terlebih dahulu untuk mempermudah belajar ilmu Nahwu.<sup>18</sup>

Ilmu *Ṣarāf* dan *tasfīf* memang merupakan bagian penting dalam mempelajari kitab kuning dan memahami isi dan maknanya. Ilmu *Ṣarāf* adalah cabang ilmu bahasa Arab yang mempelajari tentang perubahan bentuk kata-kata

---

<sup>17</sup> Muhtarom Busyro, *Shorof Praktis Metode Krapyak* (Yogyakarta: Menara Kudus Jogjakarta, 2003). hlm. 22-23

<sup>18</sup> Alis Asikin, *Pengantar Ilmu Sharf Untuk Mahasiswa* (Semarang: CV. Karya Abadi Jaya, 2015). hlm. 4-5

dalam bahasa Arab. Salah satu aspek yang dipelajari dalam ilmu *Sharaf* adalah *tasfif*. *Tasfif* merupakan proses perubahan bentuk kata dari bentuk asalnya menjadi bentuk lain. *Tasfif* dalam ilmu *Sharaf* dibagi menjadi dua macam, yaitu *Tasfif Lughowiy* dan *Tasfif Isfihilahiy*.

1. *Tasfif Lughowiy*: *Tasfif Lughowiy* mengacu pada perubahan bentuk kata secara gramatikal. Contohnya adalah perubahan dari bentuk kata kerja (*fi'il*) *madhi* menjadi *fi'il mudhori'*, atau perubahan dari kata benda (*ism*) menjadi kata kerja (*fi'il*), kata sifat, kata ganti (*dhamir*), atau bentuk kata lainnya.
2. *Tasfif Isfihilahiy*: *Tasfif Isfihilahiy* mengacu pada perubahan bentuk kata sesuai dengan penggunaannya dalam konteks tertentu. Contohnya adalah perubahan dari bentuk kata kerja (*fi'il*) menjadi kata perintah (*fi'il amr*), atau perubahan dari kata kerja menjadi kata larangan (*fi'il nahi*). Selain itu, *tasfif isfihilahiy* juga melibatkan perubahan bentuk kata benda menjadi kata *zaman* (*isim zaman*) atau kata tempat (*isim makan*), serta perubahan bentuk kata kerja menjadi kata alat (*isim alat*).

Dengan mempelajari ilmu *Sharaf* dan *tasfif*, para santri di pesantren dapat memahami dan menguasai cara membaca dan menulis secara benar dalam bahasa Arab, serta mengungkapkan isi dari kitab-kitab kuning yang sering kali menggunakan bentuk-bentuk tashrif tersebut.<sup>19</sup> Memahami dan menerapkan

---

<sup>19</sup> Uriawan and Hidayat, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf Dalam Tata Bahasa Arab Berbasis Android." Jurnal ISTEK Vol. X, No. 2 (Bandung : Universitas Islam

*tasfif* (pola perubahan) kata dalam bahasa Arab memang bisa menjadi tantangan bagi siswa yang sedang mempelajarinya. Namun, dengan pemahaman yang baik tentang *wazan* dan pola-pola kata dalam *wazan* tersebut, siswa dapat lebih mudah melakukan *tasfif*.

### 3. Lagu

#### a. Pengertian Lagu

Lagu adalah gubahan suatu seni nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal (biasanya diiringi dengan alat musik) untuk menghasilkan gubahan musik yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan (mengandung irama). Ragam nada atau suara yang berirama juga disebut lagu.

Lagu merupakan salah satu bagian dari kehidupan dan perkembangan jiwa manusia. Dalam kenyataannya lagu dapat berperan penting bagi kehidupan manusia saat ini, dari mulai anak-anak, sampai orang tua semuanya menjadikan lagu sebagai sesuatu yang dapat menjadikan hidupnya lebih berwarna. Lagu juga dapat menjadi media yang sangat efektif untuk membantu pola belajar, mengatasi kebosanan, serta dapat berfungsi juga sebagai media menyuarakan aspirasi, tumpahan perasaan dan pendapat, serta pesan moral.

Pesatnya perkembangan industri musik dari tahun ke tahun membuat para penikmat lagu semakin ramai sehingga mendorong para seniman musik berlomba-lomba untuk menciptakan karya seni yang dapat diterima oleh masyarakat banyak demi mengejar keuntungan ataupun hanya sekedar mencari sensasi belaka tanpa memperhatikan nilai-nilai norma yang terkandung dalam lagu buatannya.

#### **b. Fungsi Lagu**

Secara umum, metode lagu dapat mencegah kejenuhan yang menjadi musuh utama dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan nyanyian dalam pengajaran bahasa Arab dapat dibedakan antara bernyanyi sambil belajar dan belajar sambil bernyanyi. Pada konsep pertama, nyanyian digunakan sebagai penunjang pengajaran bahasa Arab secara umum, termasuk untuk pengayaan dan motivasi. Sedangkan pada konsep kedua, nyanyian dapat digunakan sebagai penunjang pengajaran secara spesifik karena isi nyanyian merujuk pada materi pelajaran.<sup>20</sup>

Menurut pemikir Islam, Imam Ghazali, lagu atau musik mempunyai manfaat:

- 1). Dapat menghilangkan sampah batin
- 2). Menguatkan hati dan cahaya rohani

---

<sup>20</sup> Nanang Joko Purwanto, "Lagu Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Arab (Nahwu)," *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2018), hlm. 13, <https://doi.org/10.18196/mht.111>.

3). Mendengarkan lagu dapat menggembarakan hati dan ruh.<sup>21</sup>

Lagu yang dimaksud dalam penelitian ini adalah irama yang dilafalkan oleh siswa ketika membaca kemudian menghafalkan *nazam* yang berisikan materi pelajaran yang terkait dengan pembelajaran Saraf.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Lagu

Dalam penerapan metode pasti ada kelebihan dan kekurangan yang ditimbulkan. Adapun kelebihan penggunaan metode lagu adalah:

- a). Metode ini cocok digunakan pada kelas kecil
- b). Dapat membangkitkan semangat belajar para siswa karena suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan
- c). Membantu guru dalam upaya meningkatkan pendidikan karakter, yaitu nilai karakter bersahabat/komunikasi karena terjadi interaksi yang baik antar warga kelas
- d). Memungkinkan guru menguasai keadaan kelas
- e). Lagu dapat digunakan berulang-ulang walaupun pada kelas yang berbeda tapi dengan materi yang sama.

Sedangkan kekurangan penggunaan metode lagu adalah:

- a). Sulit digunakan pada kelas besar
- b). Hasilnya akan kurang maksimal pada siswa yang pendiam dan tidak menyanyi

---

<sup>21</sup> Muhammad Faizuddin, *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Secara Alami* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). hlm. 23-24

c). Dikarenakan suasana kelas yang ramai, bisa mengganggu proses pembelajaran di kelas lain. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan metode menyanyi di mana antusias siswa yang begitu besar dalam pembelajaran menggunakan lagu, sehingga suasana ramai dalam kelas dapat mengganggu kelas lain.

#### 4. *Smart App Creator*

*Smart App Creator* adalah suatu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat aplikasi multimedia baik yang berbasis *mobile*, *web*, maupun *desktop*. Hal tersebut dikarenakan hasil *output* dapat diubah menjadi bentuk aplikasi *android*, *desktop*, dan *web HTML* yang diakses melalui *browser*.<sup>22</sup> *Smart App Creator (SAC)* merupakan salah satu *software* untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, karena di dalamnya terdapat beberapa fitur yang mudah dipahami sehingga proses pembuatan terasa dapat lebih efektif dan efisien.

*SAC* memiliki karakteristik yaitu dapat dijalankan tanpa adanya proses *coding/kode* dalam pemrograman. Cara kerja pada *SAC* hampir sama dengan *Microsoft Power Point*, namun mempunyai fitur yang lebih banyak serta tidak bisa mengedit komponen media secara langsung di lembar kerja *SAC*. *Software SAC* selain mudah dioperasikan, juga dapat menghasilkan aplikasi yang dapat

---

<sup>22</sup> Muhammad Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android," *Konfiks* 7, no. 2 (2020), hlm. 4–5, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4556/3317>.

berfungsi dengan optimal. *Smart App Creator* dapat dijalankan dengan baik pada laptop atau komputer. Selain itu, *Smart App Creator* juga dapat digunakan secara *offline* sehingga tidak masalah jika tidak menggunakan akses internet.<sup>23</sup> Penyebaran hasil *output* dapat dilakukan secara manual seperti media transfer *SHAREit*, *Bluetooth*, ataupun kabel data.

Setiap *software* pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari penggunaan *Smart App Creator* adalah :

- a. Mudah ketika menggunakannya.
- b. Dalam pembuatan media berupa *android*, tidak harus memiliki kemampuan dalam pemrograman, sehingga bisa dipelajari dengan mudah khususnya bagi pemula.
- c. Ukuran *file* hasil *output* tidak memerlukan banyak RAM.
- d. Terdapat beberapa fitur sehingga mudah untuk membuat media pembelajaran.
- e. Bisa dikreasikan dengan leluasa sesuai kebutuhan. Hal ini memungkinkan pembuat dapat menuangkan imajinasi dan ide ke dalam rancangan media pembelajaran interaktif.
- f. Penjelasan dalam fitur dan ikon disajikan dengan jelas.
- g. *File* hasil *output* bisa disimpan dalam format *Android/IOS*, *Exe*, dan

---

<sup>23</sup> Elvi Susanti, Didah Nurhamidah, and Lutfi Syaumi Faznur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia.," *Dialektika* 8, no. 2 (2021), <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/dialektika/article/view/24717/pdf>.

*HTML5.*

- h. Mudah digunakan untuk membuat aplikasi.

Adapun kekurangan dalam menggunakan *Smart App Creator* adalah :

- a. Bersifat *trial*, aplikasi *SAC* hanya dapat digunakan selama 30 hari. Jika ingin memperpanjang maka dapat dilakukan dengan pembelian lisensi.
- b. Fitur dalam *SAC* masih dalam bentuk bahasa Inggris, belum bisa diganti menjadi bahasa Indonesia.
- c. Hanya bisa merancang media secara sederhana, karena fitur yang disediakan tidak selengkap fitur pembuat aplikasi lainnya.<sup>24</sup>

## **G. Sistematika Pembahasan**

Kajian ini terdiri dari empat bab pokok, yaitu :

BAB I merupakan Pendahuluan, terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, hipotesis penelitian, serta sistematika pembahasan. Bagian ini merupakan acuan pembahasan pada bagian-bagian selanjutnya.

BAB II merupakan metode penelitian, terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, prosedur pengembangan, subjek penelitian, sumber data, desain uji coba produk pengembangan, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Bagian ini sebagai acuan dalam melakukan penelitian dan pengembangan produk.

BAB III merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang berisi paparan

---

<sup>24</sup> Muthia Fauziah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Kelas Viii Smp," *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 12, no. 2 (2022), hlm. 1–8.



mengenai proses pengembangan dan analisis terhadap hasil penelitian, serta menguji capaian tujuan dari pengembangan produk.

BAB IV merupakan penutup, berisi kesimpulan penelitian beserta kritik dan saran terhadap penelitian selanjutnya.





partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Sementara dari hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan sebesar 67% atau lebih dari setengah dari jumlah siswa menyatakan sangat setuju terhadap pengembangan aplikasi . Dengan demikian, jumlah siswa yang setuju terhadap pengembangan aplikasi terhitung lebih banyak daripada siswa yang tidak setuju, sehingga diperlukan analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan aplikasi ilmu Saraf. Aplikasi AISHA berbasis lagu dapat diakses secara *offline* pada perangkat PC/laptop. Pada tahap implementasi, peneliti membagi dalam tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Setelah itu, peneliti meminta respons guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi AISHA. Hasil respons guru menunjukkan rata-rata 4,85 dan persentase sebesar 97% . Sedangkan respons siswa menunjukkan rata-rata 4,6 dengan persentase 91%. Dengan demikian penggunaan aplikasi AISHA dalam pembelajaran *Saraf* dikatakan layak.

2. Uji efektivitas aplikasi AISHA berbasis lagu terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X PK-Pi 2 MAN 1 Surakarta menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Hasil uji menunjukkan nilai *sig.(2-tailed) pre-test* dan *post-test* sebesar 0,000 yang mana  $< 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan aplikasi AISHA dan sesudah menggunakan aplikasi AISHA. Dalam memperkuat hasil, peneliti melakukan

uji *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan aplikasi AISHA berbasis lagu terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji *N-Gain Score* menunjukkan “cukup efektif” dengan persentase sebesar 69%.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran terhadap aplikasi ilmu Saraf (AISHA), yaitu :

1. Dalam aplikasi ini masih menggunakan lagu yang terbatas, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu menggunakan lagu yang lebih bervariasi.
2. Aplikasi AISHA ini hanya bisa diinstal pada perangkat PC/laptop dan tidak bisa diinstal dalam android. Sehingga untuk penelitian selanjutnya sebaiknya menyiapkan dua hasil *output* yaitu dalam bentuk .exe dan .apk.
3. Dalam aplikasi AISHA hanya memuat materi *Saraf* kelas X di semester satu saja, untuk penelitian selanjutnya, perlu adanya pengembangan aplikasi yang bisa memuat lebih banyak materi sehingga cakupan materi dapat lebih luas dan terperinci.

## C. Kata Penutup

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini. Peneliti menyadari penulisan tesis ini memiliki banyak kekurangan., sehingga peneliti menerima segala bentuk kritik dan saran agar

dapat tersusunnya karya ilmiah yang lebih baik. Peneliti berharap tesis ini dapat memberikan kontribusi untuk kemajuan dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa Arab.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Dudung. 1998. *Pengantar Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Ifka Press.
- Abu Bakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Akbar, Rahmad, dkk. *Implementasi Algoritma Simon pada Aplikasi Kamus Perubahan Fi'il (Kata Kerja Bahasa Arab) Berbasis Android*, Jurnal Teknik Informatika, Vol. 13, No. 1 (Kendari: Universitas Halu Oleo 2021).
- Al-Jarrah, Imam Waki'. 1994. *Kitab Al-Zuhd*. Riyadh: Dar Al-Shama'i.
- Aryani, Fadilah Dwi. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Iquiz.sg untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Bahasa Arab (Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok*. Tesis UIN Sunan Kalijaga (2012).
- Asikin, Alis. 2015. *Pengantar Ilmu Sharf untuk Mahasiswa*. Semarang: CV. Karya Abadi Jaya.
- Asyrofi, Syamsudin. *Pengajaran Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Agama : Telaah Kritis dalam Perspektif Metodologis*, Yogyakarta: Al-'Arobiyah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab (2014).
- Azizah, Noer. *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*. Tesis UIN Sunan Kalijaga (2018).
- Baroroh, Umi. 2019. *Panduan Penulisan Tesis*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Budiarto, Mukti, dkk. *Desain Media Komunikasi Visual sebagai Penunjang Kegiatan Promosi Kampus*. Jurnal Eksplora Informatika, No. 2 (2012)

- Busyro, Muhtarom. 2003. *Shorof Praktis Metode Krapyak*. Yogyakarta : Menara Kudus
- Dengeng, I Nyoman. 1993. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*. Jakarta:Depdikbud dan Dirjen Dikti
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- DePorter, Bobby dkk. 2000. *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung : Penerbit Kifa.
- Faradilah, Ayu. 2002. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Matematika dengan Diskusi dan Simulasi*. Jakarta: Uhamka Press.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metodologi Research 2*, (Yogyakarta : Andi Offset.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hisyam, Zunul. *Lagu sebagai Metode Menghafal Kaidah Bahasa Arab di Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*, (UIN Sunan Kalijaga, 2011).
- Magdalena, Ina, dkk, 'Pentingnys Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Meruya Selatan 06 Pagi', EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains, Vol. 3, Nomor 2 (2021).
- Moleong, Lexy J . 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mubarok, Mohammad Husni. 2018. *Metode Pembelajaran Shorof di Pondok Pesantren Sukahideng, Sukarame, Kabupaten Tasikmalaya*. Jurnal Pendidikan Islam.

- Muhajirunnajah, Penerapan Pembelajaran Shorof bagi Pembelajar Tingkat Pemula Menggunakan Metode Pemerolehan Bahasa, (Yogyakarta: Al-Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 3, No. 1, Juni (2019).
- N. Yuwita, A. Aminudin, dan G. Setiadi, “Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud,” J. Haerlt, Vol. 7, no. 2, (2019).
- Nasution. 1995. *Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Octavia, Shilphy. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Permana, I made Yudi, dkk. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2d untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan”. E-journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran Vol. 3 (2013)
- Riskawati, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar, Jurnal MediaTIK, Vol. 4 No. 2 (2021)
- Sanapiah. 2007. *Format-Format Penelitian Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Siddiq, M. Syamsul dkk, *Penggunaan Aplikasi Latih Faham sebagai Media Pembelajaran Tashrif Lughowiy dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Seminar Bahasa Arab. (2020).
- Sudaryono. 2021. *Statistik II Statistik Inferensial untuk Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.



- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Syaodih, Nana. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, Nana. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, Imade, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uriawan, Wisnu dan Hadi Hidayat. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf dalam Tata Bahasa Arab Berbasis Android*, Jurnal ISTEK, Vol. 10, No. 2. Bandung: Universitas Islam Negeri Gunung Djati (2017).
- Wibiwanto, Wandah. 2006. *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta : CV.Andi.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.