

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *MUFRADĀT*
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID
STUDI PENGEMBANGAN DENGAN PENDEKATAN
TEORI *COMPREHENSIBLE INPUT* STEPHEN D KRASHEN**



**Oleh:
Muhammad Rizqi Aulia
(21204022031)**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA**

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
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizqi Aulia
NIM : 21204022031
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 23 April 2024

Saya yang menyatakan,



Muhammad Rizqi Aulia
NIM. 21204022031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizqi Aulia
NIM : 21204022031
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 23 April 2024

Saya yang menyatakan,



Muhammad Rizqi Aulia
NIM. 21204022031

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1294/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID STUDI PENGEMBANGAN DENGAN PENDEKATAN TEORI *COMPREHENSIBLE-INPUT* STEPHEN D KRASHEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD RIZQI AULIA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204022031
Telah diujikan pada : Kamis, 30 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

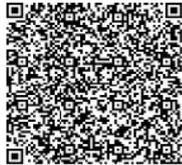
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 665bbe96b500d

Ketua Sidang

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



Valid ID: 665d3d3f7299f

Penguji I

Dr. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 665d460e48356

Penguji II

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



Valid ID: 665e89bc63edd

Yogyakarta, 30 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MUFRADĀT BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID STUDI PENGEMBANGAN DENGAN PENDEKATAN TEORI COMPREHENSIBLE-INPUT STEPHEN D KRASHEN**

Nama : Muhammad Rizqi Aulia
NIM : 21204022031
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. 

Penguji I : Dr. Nasiruddin, M.Pd. 

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

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 30 Mei 2024
Waktu : 13.00-14.00 WIB.
Hasil/ Nilai : 95/A
IPK : 3,85
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:

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *MUFRADĀT*
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID
STUDI PENGEMBANGAN DENGAN PENDEKATAN
TEORI *COMPREHENSIBLE INPUT* STEPHEN D KRASHEN**

Yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Rizqi Aulia

NIM : 21204022031

Jenjang : Magister (S2)

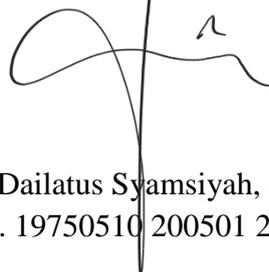
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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, 3 Mei 2024

Pembimbing,



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



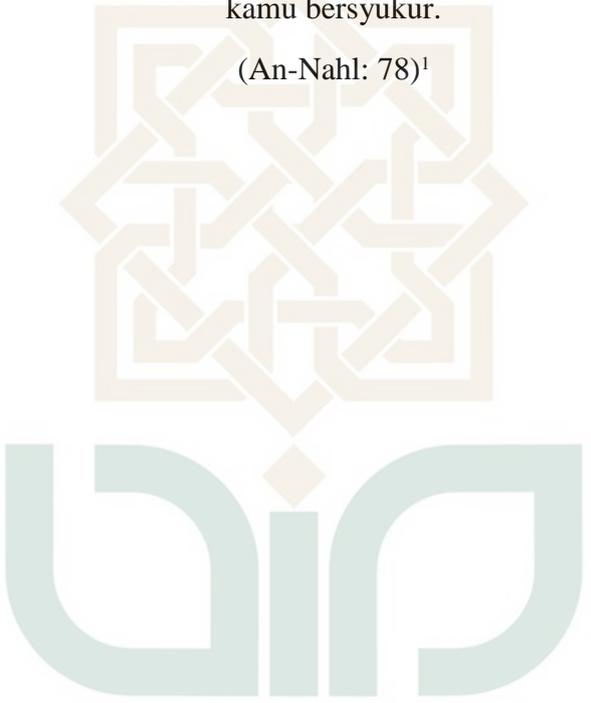
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui
sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar
kamu bersyukur.

(An-Nahl: 78)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Kudus: Percetakan Menara Kudus, 2021).

ABSTRAK

Muhammad Rizqi Aulia, “Multimedia Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab Berbasis Android Studi Pengembangan dengan Pendekatan Teori *Comprehensible Input* Stephen D Krashen”. Tesis : Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok masih menggunakan media dan metode pembelajaran yang konvensional seperti buku cetak, papan tulis, spidol, di samping pembelajaran era digital saat ini menuntut guru untuk bergelut dengan teknologi. Tujuan penelitian ini untuk; a) Mengetahui desain multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab, b) Mengetahui hasil validitas dari para ahli, c) Mengimplementasikan dan mengetahui hasil respon siswa dan guru terhadap produk multimedia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* (RnD). Sumber data dalam penelitian ini adalah guru bahasa Arab, siswa kelas VII, tata usaha sekolah, ahli media, ahli materi, dan buku ajar. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan skala likert lima, dan analisis butir soal menggunakan SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Desain multimedia *mufradāt* bahasa Arab terdiri dari lima tahap; a) Analisis, yakni tahap identifikasi masalah; (b) Desain, meliputi merumuskan indikator pencapaian, mengumpulkan materi, membuat *flowchart* dan prototipe aplikasi; (c) Pengembangan, yaitu tahap membuat dan memvalidasi aplikasi; (d) Implementasi, uji coba produk kepada guru dan peserta didik; (e) Evaluasi, tahap penilaian kualitas aplikasi. (2) Hasil uji validasi dari para ahli menunjukkan; a) Ahli media, mendapat skor 93 dari total skor 100, dengan presentase 93%, maka multimedia termasuk dalam kategori “sangat layak”; (b) Ahli materi, multimedia mendapat skor 80 dari total skor 85, dengan presentase 94%. Sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”; dan (c) Guru, mendapat skor 81 dari total skor 85, dengan presentase 95%. Sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian multimedia layak untuk diuji cobakan. (3) Implementasi multimedia dilakukan pada guru, siswa skala terbatas, dan skala luas. Hasil respon guru dan siswa didapatkan dari hasil penilaian kuesioner yang disebar setelah uji coba multimedia. Hasil respon menunjukkan: (a) Respon guru terhadap multimedia diperoleh rata-rata 4,7 dan presentase sebesar 94% pada skala likert lima dalam kategori “sangat baik”. (b) Respon siswa skala terbatas diperoleh skor rata-rata pada keseluruhan aspek sebesar 4,77 dengan presentase sebesar 95,7% pada skala likert lima dalam kategori “sangat baik”. (c) Respon siswa pada skala luas diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek 4,33 dengan presentase 87,8% pada skala likert lima dalam kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia al-Mudakhalat memberi dampak positif dan memudahkan siswa dalam belajar *mufradāt* bahasa Arab.

Kata Kunci: *Mufradāt*, Bahasa Arab, *Comprehensible-Input*, Android, Multimedia Pembelajaran.

الملخص

محمد رزقي أولياء، " دراسة تطوير الوسائل لتعليم المفردات العربية على أساس نظام أندرويد باستخدام منهج نظرية الإدخال المفهومة لستيفن دكراشين". رسالة الماجستير: يوجياكرتا. مرحلة الماجستير في تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا.

اعتمد هذه البحث على المشكلة، لا يزال المعلمون في مدرسة ثناوية معارف نهضة العلماء ١ في سيلونجوك يستخدمون وسائل التعليم التقليدية مثل الكتب الورقية والسبورات البيضاء، بينما يتطلب التعلم في هذا العصر من المعلمين التفاعل مع التكنولوجيا. يهدف البحث إلى؛ (أ) إنتاج تصميم وسائط متعددة، (ب) وتطبيقها، (ج) ومعرفة استجابة الطلاب والمعلمين لوسائل التعلم المتعددة لمفردات اللغة العربية التي تم تطويرها. هذا البحث يعتبر من نوع البحث والتطوير (RnD). اشتملت مصادر البيانات في هذا البحث معلم اللغة العربية، وطلاب الصف السابع، والإدارة المدرسية، وخبراء الوسائط، وخبراء المواد، والكتب المدرسية. واشتملت طرق جمع البيانات في هذا البحث المقابلات، والمراقبة، والاستبيانات، والتوثيق. و تقنية تحليل البيانات استخدام مقياس ليكرت من خمس درجات، وتحليل عناصر الأسئلة باستخدام برنامج SPSS.

دألت نتائج هذا البحث أن (١) تتكون تصميم وتطوير وسائل الوسائط المتعددة لمفردات اللغة العربية بناءً على خمس مراحل؛ (أ) التحليل، وهي مرحلة تحديد المشكلة؛ (ب) التصميم، وتشمل صياغة مؤشرات الأداء وجمع المواد وإعداد خريطة تدفق العمل ونموذج تطبيق؛ (ج) التطوير، وهي مرحلة إنشاء وتحقيق التطبيق؛ (د) التنفيذ، وهو اختبار المنتج على المعلمين والطلاب؛ (هـ) التقييم، وهو تقييم جودة التطبيق. (٢) أظهرت نتائج اختبارات التحقق من الخبراء أن؛ (أ) خبير إعلامي، حصل على درجة ٩٣ من مجموع ١٠٠ بنسبة ٩٣٪. لذلك تم تضمين الوسائط المتعددة في فئة "ممكنة جدًا"؛ (ب) خبير مواد، حصل على درجة ٨٠ من مجموع ٨٥، بنسبة ٩٤٪. لذلك تم تضمين الوسائط المتعددة في فئة "ممكنة جدًا"؛ (ج) حصل معلم على درجة ٨١ من مجموع ٨٥، بنسبة ٩٥٪. لذلك تم تضمين الوسائط المتعددة في فئة "ممكنة جدًا". لذا فإن الوسائط المتعددة تستحق الاختبار. (٣) كانت نتائج استجابة المعلمين وطلاب المجموعة الصغيرة والمجموعة الكبيرة كما يلي: (أ) تم الحصول على متوسط استجابة المعلمين لهذه الوسائط مقداره ٤,٧ ونسبة 9٤٪، وكلاهما يقعان في فئة "ممتاز" على مقياس ليكرت الذي يتكون من خمس درجات. (ب) حصل طلاب المجموعة الصغيرة على متوسط نقاط لجميع الجوانب بقيمة ٤,٧٧ ونسبة ٩٥,٧٪، وكانت تقع في فئة "ممتاز" على مقياس ليكرت. (ج) وأما طلاب المجموعة الكبيرة، فقد حصلوا على متوسط نقاط لجميع الجوانب بقيمة ٤,٣٣ ونسبة ٨٦,٦٪، وكانت تقع في فئة "ممتاز" على مقياس ليكرت. هذا يشير إلى أن التعلم باستخدام تطبيق الوسائط المتعددة لمفردات اللغة العربية (المدخلات) تأثير إيجابي ويسهل على الطلاب تعلم مفردات اللغة العربية

الكلمات الرئيسية: المفردات، لغة العربية، المدخل المفهومي، أندرويد، وسائط التعليمية المتعددة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Berikut ini disajikan pedoman 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>ṡa</i>	Š/š	Es (dengan titik diatas)
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/ḏ	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 di transliterasikan dengan ha (h).

Contoh: رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	-raudah al-atfāl
	-raudatul atfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	-al-madīnah al-munawwarah
	-al-madīnatul munawwarah
طَلْحَةَ	-ṭalhah

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	ذَكَرَ	-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
اِي	Fathah dan ya	Ai	a dan i
اُو	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
اِي	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
وِي	Dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

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:

أَكَلَ	-akala
النَّوْعُ	-an-nau'u
تَأْكُلُونَ	-ta'kulūna

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 sandang yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

الْقَلَمُ	- al-qalamu
الْبَدِيعُ	- al-badī'u

H. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri, dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang. Maka yang

ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan Kata-kata

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

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلُ - Ibrahim al-khalil
- Ibrāhim al-khalil

KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين, والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء
والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين, أما بعد

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Rabb semesta alam, karena hanya dengan nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun tesis yang berjudul “Multimedia Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab Berbasis Android Studi Pengembangan Dengan Pendekatan Teori *Comprehensible Input* Stephen D Krashen” ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada kekasih-Mu yang agung, Nabi Muhammad SAW, penutup seluruh nabi dan rasul, yang telah yang Engkau utus sebagai rahmat dan suri tauladan bagi umat manusia.

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

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang bermanfaat selama penulis menjadi mahasiswa.
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan dukungan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
4. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing Tesis yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta masukan yang sangat berguna dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
5. Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli media.

6. Dr. Nasiruddin, M. Si., M. Pd., Dosen program studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli materi.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing penulis selama ini.
8. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam mengurus administrasi semasa kuliah mapun selama mengurus tugas akhir.
9. Makhmud Fauji, S.Pd.Ind, selaku Kepala Sekolah MTs Ma'arif NU 1 Cilongok yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Isti'anah, S.Ag, selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah bekerjasama dengan penulis selama penelitian di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok.
11. Siswa/i kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Cilongok yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
12. Orang Tua, Keluarga, dan anak istri tercinta, terima kasih atas do'a yang selalu dipanjatkan, perhatian, dan motivasinya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur panjang, kasih sayang, dan selalu dalam lindungan-Nya.
13. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2021 genap FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah kebersamai selama masa perkuliahan, sehingga perkuliahan terasa menyenangkan.
14. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 23 April 2024
Penulis,



Muhammad Rizqi Aulia
NIM. 21204022031



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
المخلص	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Metode Penelitian	9
F. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	23
G. Hipotesis Penelitian	25
H. Sistematika Pembahasan	25
BAB II KAJIAN TEORI	27
A. Multimedia Pembelajaran.....	27
B. Android.....	30
C. <i>Comprehensible-Input</i> Stephen D Krashen.....	34
D. Pembelajaran <i>Mufradāt</i>	37
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	42
A. Identitas Madrasah.....	42
B. Sejarah Singkat MTs Ma'arif NU 1 Cilongok	42
C. Visi dan Misi	43
D. Perkembangan Madrasah.....	44
E. Fasilitas	45
F. Kegiatan Ekstrakurikuler dan Intrakurikuler	46
G. Data Guru	47
H. Peserta Didik	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Media Pembelajaran <i>Mufradāt</i> di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok	50
B. Desain Pengembangan dan Validasi Produk.....	51
C. Implementasi dan Hasil Respon Guru dan Siswa terhadap Pengembangan Multimedia <i>Mufradāt</i> Bahasa Arab Berbasis Android dengan Pendekatan Teori <i>Comprehensible-Input</i> Stephen D Krashen.....	87
D. Interpretasi Data	106
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Keterbatasan dan Saran	111
C. Kata Penutup	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kriteria Kepuasan dan Kebutuhan

Tabel 1.2 Kriteria Indeks Validitas

Tabel 1.3 Kriteria Indeks Reliabilitas

Tabel 1.4 Ketentuan Pemberian Skor

Tabel 1.5 Kriteria Kelayakan Media

Tabel 1.6 Ketentuan Skor Respon Guru dan Siswa

Tabel 1.7 Konversi Skor Rata-rata Kuantitatif menjadi Kualitatif

Tabel 1.8 Kriteria Presentase Penilaian Guru dan Siswa terhadap Multimedia

Tabel 3.1 Data Guru MTs Ma'arif NU 1 Cilongok

Tabel 3.2 Data Jumlah Peserta Didik MTs Ma'arif NU 1 Cilongok Tahun Pelajaran
2023/2024

Tabel 4.1 Kategori Kepuasan dan Kebutuhan

Tabel 4.2 Hasil Validasi Angket Analisis Kebutuhan

Tabel 4.3 Materi yang Dimuat dalam Multimedia "al-Mudakhalat"

Tabel 4.4 Penyajian Materi dengan Pendekatan Comprehensible Input

Tabel 4.5 Rentang Skor Penilaian Validasi

Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Validasi

Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Ahli Media

Tabel 4.8 Hasil Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 4.9 Hasil Angket Validasi Guru Bahasa Arab

Tabel 4.10 Data Siswa Uji Coba Skala Kecil

Tabel 4.11 Data Siswa Uji Coba Skala Luas

Tabel 4.12 Konversi Data Kuantitatif Skala Lima

Tabel 4.13 Kriteria Penilaian Guru terhadap Multimedia Pembelajaran

Tabel 4.14 Hasil Penilaian Angket Respon Guru terhadap Multimedia
Pembelajaran

Tabel 4.15 Kriteria Presentase Penilaian Guru terhadap Kualitas Multimedia

Tabel 4.16 Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Terbatas

Tabel 4.17 Presentase Respon Siswa Skala Terbatas

Tabel 4.18 Skor Aspek Desain Visual

Tabel 4.19 Kriteria Penilaian Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran

Tabel 4.20 Skor Aspek Penyajian Materi

Tabel 4.21 Kriteria Penilaian Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran

Tabel 4.22 Skor Aspek Keterlaksanaan

Tabel 4. 23 Kriteria Penilaian Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran

Tabel 4.24 Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Terbatas

Tabel 4.25 Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Luas

Tabel 4.26 Presentase Respon Siswa Skala Luas

Tabel 4.27 Skor Aspek Desain Visual

Tabel 4.28 Kriteria Penilaian Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran

Tabel 4.29 Skor Aspek Penyajian Materi

Tabel 4.30 Kriteria Penilaian Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran

Tabel 4.31 Skor Aspek Keterlaksanaan

Tabel 4.32 Kriteria Penilaian Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran

Tabel 4.34 Hasil Skor Rata-rata Respon Siswa Skala Luas



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE
- Gambar 1.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE
- Gambar 2. 1 Peta Konsep dari Sintesis Judul Tesis Ini
- Gambar 4.1 Presentase Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab
- Gambar 4.2 *Flowchart* Multimedia Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab “al Mudakhalat”
- Gambar 4.3 Prototipe Halaman Selamat Datang
- Gambar 4.4 Prototipe Halaman Awal
- Gambar 4.5 Prototipe Halaman Main Menu
- Gambar 4.6 Prototipe Halaman Indikator
- Gambar 4.7 Prototipe Halaman Materi
- Gambar 4.8 Prototipe Halaman Petunjuk
- Gambar 4.9 Prototipe Halaman Judul Materi (1)
- Gambar 4.10 Prototipe Halaman Judul Materi (2)
- Gambar 4.11 Prototipe Halaman Judul Materi (3)
- Gambar 4.12 Prototipe Profil Pengembang
- Gambar 4.13 Slide Selamat Datang Sebelum Revisi
- Gambar 4.14 Slide Selamat Datang Setelah Revisi
- Gambar 4.15 Karakter Perempuan Sebelum Revisi
- Gambar 4.16 Karakter Perempuan Setelah Revisi
- Gambar 4.17 Slide KI (Kompetensi Inti) Sebelum Revisi
- Gambar 4.18 Slide KI Setelah Revisi
- Gambar 4.19 Slide Materi Sebelum Revisi
- Gambar 4.20 Slide Materi Setelah Revisi
- Gambar 4.21 Slide Latihan Sebelum Revisi
- Gambar 4.22 Slide Latihan Setelah Revisi

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Kesediaan Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Kuisioner Kepuasan Siswa terhadap Media Pembelajaran
- Lampiran 4 Kuisioner Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Pengembangan media pembelajaran *Mufradāt* bahasa Arab
- Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 Instrumen Validasi Guru
- Lampiran 8 Kuisioner Respons Guru dan Siswa
- Lampiran 9 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Kebutuhan
- Lampiran 10 Dokumentasi Uji Coba Skala Terbatas dan Skala Luas
- Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 14 Hasil Validasi Guru

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran bahasa Arab merupakan suatu pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina keterampilan serta menumbuhkan sikap positif siswa terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif.² Keterampilan reseptif (*mahārah al-istiqbāliyyah*) meliputi: keterampilan menyimak (*mahārah al-istimā'*) dan membaca (*mahārah al-qirā'ah*), sedangkan keterampilan produktif (*mahārah al-intājiyyah*) meliputi: keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*) dan menulis (*mahārah al-kitābah*).³

Guru sebagai seorang pengajar merupakan sosok yang memiliki peran penting terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah, terutama dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mencapai kemampuan optimalnya.⁴ Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa Arab maka guru dituntut mampu meningkatkan empat keterampilan bahasa Arab peserta didik. Menurut Horn, kosakata (*mufradāt*) adalah kumpulan kata-kata yang membentuk bahasa. Peran *mufradāt* sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, sebagaimana dikemukakan oleh Vallet, yaitu: Kemampuan siswa dalam memahami keempat keterampilan berbahasa hanya sebatas kemampuannya dalam memahami *mufradāt*.⁵ Sedangkan menurut Moh. Faizin dkk., Kosakata (*mufradāt*) adalah elemen yang sangat penting untuk memahami bahasa Arab. Tanpa memahami *mufradāt*, pelajar tidak dapat memahami bahasa Arab dengan baik.⁶

² Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodāt dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: CV. Gemilang, 2018), Hlm. 9.

³ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), Hlm. 129.

⁴ Abdul Hamid, "Guru Profesional", *Jurnal Al Falah* Vol. 17, No. 32(2017), Hlm. 274.

⁵ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Malik Press, 2008), Hlm. 61

⁶ Moh. Faizin, M. Dzirkul Hakim Al Ghoza, and Machnunah Ani Zulfah, "Penggunaan Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodāt Bahasa Arab pada

Salah satu unsur penting lain yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yaitu media pembelajaran,⁷ media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran saat itu.⁸ Seorang guru sebagai fasilitator harus memperhatikan betapa pentingnya menguasai ilmu tentang pengembangan media pembelajaran, karena seorang pendidik akan mengembangkan media pembelajaran sedemikian rupa agar peserta didik tidak bosan saat proses pembelajaran.⁹

Pada era digital ini kompetensi guru dituntut untuk adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi serta mampu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, artinya guru perlu mempunyai kemampuan khususnya dalam digital.¹⁰ Karena peserta didik yang dihadapi guru saat ini merupakan generasi era *cybernetics* yang tidak asing lagi dengan dunia digital.¹¹ Oleh sebab itu, Guru harus memanfaatkan teknologi sehingga mampu mendampingi dan mengajarkan siswa dengan memanfaatkan teknologi untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik.

Berdasarkan hasil survei dari Lembaga survei internasional IDC, smartphone berbasis android mempunyai pengguna terbanyak dibandingkan smartphone berbasis operating system (OS) yang lain. Hal itu dikarenakan OS

Siswa Kelas VII di MTs Tarbiyatus Shibyan Surabaya,” *Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 2716–1668.

⁷ Abdul Hamid dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*. (Malang: UIN-Malang Press, 2008), Hlm. 170.

⁸ Anggreni Sri Wahyuni Muhaemin, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang,” *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* Vol.4, no. No.1 (2021), Hlm. 1.

⁹ Aenuellael Mukarromah and Meyyana Andriana, “Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran,” *JSER Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022). Hlm. 44.

¹⁰ Zainuddin Notanubun, “Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru di Era Digital (Abad 21),” *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan* 03, No. 01 (2019), Hlm. 55.

¹¹ Petrus Jacob Pattiasina, dkk., “Paradigma Baru Pendidikan Karakter Era Inovasi Disruptif dan Implementasi Praktisnya di Era Society 5.0”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, No. 5 (2022), Hlm. 2446.

android bersifat *open source*, sehingga aplikasi pihak ketiga untuk OS android berkembang sangat pesat, semakin banyaknya jumlah aplikasi dan games yang beredar untuk smartphone berbasis android. Walaupun dapat dikatakan android merupakan OS yang memiliki umur termuda dibanding mobile OS lainnya, tapi dalam waktu beberapa tahun saja android dapat bersaing dengan mobile OS lainnya yang sudah populer lebih dulu bahkan berdasarkan statistik survey yang dilakukan pada pertengahan tahun 2017, android menguasai 85% pangsa pasar mobile OS dan mengalahkan pesaing-pesaingnya.¹²

Comprehensible input (CI) merupakan hipotesis dari seorang ilmuwan linguistik pada tahun 1982-an yang bernama Stephen D Krashen. Terdapat lima teori atau hipotesis menurut Krashen dalam pemerolehan bahasa kedua, yaitu: hipotesis pemerolehan dan pembelajaran (*the acquisition-learning distinction*), hipotesis tatanan alam (*the natural order hypothesis*), hipotesis pemantauan (*the monitor hypothesis*), hipotesis masukan (*the comprehensible input hypothesis*), dan hipotesis filter afektif (*the affective filter hypothesis*). Sedangkan teori *comprehensible input* merupakan teori yang paling berpengaruh dalam pemerolehan bahasa kedua. Ia berpendapat bahwa masukan yang dapat dipahami (*comprehensible input*) adalah faktor terpenting dalam mempelajari bahasa asing.¹³ Patrick dalam jurnalnya mengatakan bahwa terdapat dua bentuk masukan bahasa, yaitu: mendengarkan dan membaca. kedua bentuk masukan tersebut diperlukan untuk perolehan. Prinsip *comprehensible input* menyatakan bahwa jika kita ingin siswa mendapatkan keluaran bahasa asing seperti berbicara dan menulis, hal itu akan menjadi akibat langsung dari masukan yang dapat dimengerti yang mereka terima dan itu pasti merupakan masukan dalam jumlah

¹² Yosef Ricaro Latif dan Joko Susilo, "Pengembangan Aplikasi Pemilihan Smartphone Android Menggunakan Metode Weighted Product Berbasis Android," *Jurnal Informatika dan Bisnis* 9, no. 1 (2020). Hlm. 2.

¹³ Stephen Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, (California: Pergamon Press Inc., 1982), Hlm. 20.

besar, artinya membutuhkan waktu yang lama dan dilakukan secara terus-menerus.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok, Banyumas.¹⁵ Guru dalam mengajarkan *mufradāt* bahasa Arab masih menggunakan media dan metode pembelajaran yang konvensional yakni buku cetak, papan tulis, spidol serta menggunakan metode hafalan *mufradāt*, guru terlihat belum memanfaatkan media digital dalam pembelajarannya. Kemudian, guru dalam menyajikan materi *mufradāt* masih terlihat abstrak karena terbatas media, sehingga peserta didik susah untuk memahami dan terlihat bosan. Menurut Mufti *et.al* dalam seminarnya, pengajaran guru bahasa Arab yang kurang tepat seringkali menyebabkan anak didik mengalami kejenuhan.¹⁶ Dengan demikian pada era digital seperti ini guru diharapkan mempunyai inovasi terhadap media ajar yang membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan memudahkan untuk belajar bahasa Arab khususnya pada materi *mufradāt*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan mengembangkan "Multimedia Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab Berbasis Android dengan Pendekatan Teori *Comprehensible Input* Stephen D Krashen".

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen Krashen di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok?

¹⁴ Robert Patrick, "Comprehensible Input and Krashen's Theory," *Journal of Classics Teaching* 20, no. 39 (2019): 37–44, <https://doi.org/10.1017/S2058631019000060>. Hlm. 41-42.

¹⁵ Wawancara pribadi dengan guru bahasa Arab MTs Ma'arif NU 1 Cilongok, Banyumas. 21 November 2023.

¹⁶ Ali Mufti dan Azam Fathoni, "Permainan Edukatif Sebagai Alternatif Pengajaran Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini," *Seminar Nasional Bahasa Arab UNM* ISSN 2598- (2018): 69–77, <https://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/183>.

2. Bagaimana hasil uji validitas para ahli pada multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen Krashen di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok?
3. Bagaimana hasil implementasi dan respon guru dan siswa terhadap multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen Krashen di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui desain pengembangan multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible input* Stephen Krashen di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok.
 - b. Untuk mengetahui hasil validitas para ahli pada multimedia *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible input* Stephen Krashen di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok.
 - c. Untuk mengetahui hasil implementasi dan respon guru dan siswa terhadap multimedia *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible input* Stephen Krashen di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok.

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 penelitian pengembangan tentang pengembangan multimedia *mufradāt* bahasa Arab berupa aplikasi berbasis android dengan menggunakan teori *comprehensible input* Stephen Krashen.
- b. Manfaat praktis
 - 1) Bagi guru

Manfaat penelitian dapat menambah wawasan bagi guru dalam mengajar menggunakan multimedia *mufradāt* bahasa Arab

berbentuk aplikasi yang dibuat berdasarkan teori *comprehensible input* Stephen Krashen.

2) Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar bahasa Arab, menjadi menjadi lebih efektif dalam belajar mandiri, dan mempermudah siswa untuk menguasai materi *mufradāt*.

3) Bagi lembaga pendidikan

Dapat memberikan inovasi bagi para guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital, dalam hal ini membuat media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android (dengan pendekatan teori *comprehensible input* Stephen Krashen).

4) Bagi peneliti

Memberikan wawasan baru bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berdasarkan teori *comprehensible input* Stephen Krashen, mulai dari mengkonsep, menyiapkan materi, mendesain, hingga implementasi produk di lapangan.

D. Kajian Pustaka

Dalam kaitannya dengan penelitian tesis ini, penulis melakukan tinjauan pustaka pada beberapa penelitian sebelumnya sebagai data pendukung, diantaranya:

1. Robert Patrick, (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “*Comprehensible input and Krashen’s theory*” merupakan seorang guru bahasa latin dan Yunani kuno di Amerika serikat, di dalamnya ia menceritakan pengalamannya mengajar bahasa dengan mencoba berbagai metode, dalam 20 tahun ia akhirnya menemukan teori *comprehensible input* Krashen yang menjadi sarana perubahan pengajaran bahasa. Ia mendapati terjadi banyak diskusi dan kegembiraan dalam pengajarannya, dan jumlah siswanya bertambah menjadi empat kali lipat. Perbedaan dari penelitian ini yakni peneliti menggunakan teori *comprehensible input* Krashen untuk landasan

membuat multimedia pembelajaran berbasis android digital, sedangkan penelitian di atas mempraktikkan teori *comprehensible input* secara langsung dalam pembelajaran bahasa Asing.¹⁷

2. Moh. Faizin, M. Dzikrul H., dan Machunah A. Z., (2020) dalam jurnalnya “Penggunaan Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan *Mufradāt* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII Di MTs Tarbiyatus Shiblyan Surabaya” penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *mufradāt* dengan menggunakan permainan kartu domino layak digunakan dan permainan domino dapat meningkatkan siswa dalam belajar *mufradāt*. Hal ini dibuktikan bahwa nilai sig. (2-tailed) dari post-test di kelas kontrol dan eksperimen lebih kecil dari sig. 0,05 yaitu 0,000. Kesimpulan dari hasil tersebut adalah *H₀* : “Tidak ada perbedaan signifikan antara menghafal *mufradāt* dengan menggunakan permainan kartu domino atau tidak” ditolak. Oleh karena itu, maka *H_a* “Ada perbedaan signifikan antara menghafal *mufradāt* dengan menggunakan permainan kartu domino atau tidak” diterima. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama memanfaatkan media untuk memudahkan dalam pembelajaran *mufradāt*, adapun perbedaannya yaitu peneliti menggunakan multimedia berbasis android yang dikembangkan menggunakan teori *comprehensible input* S. Krashen.¹⁸
3. Risma, Farida, dan Siska Andriani, (2021) dalam jurnalnya “Android *Mobile Learning*: MIT App Inventor dan Pengembangannya Pada Pembelajaran Matematika” penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran matematika layak digunakan dan penggunaan media dapat memudahkan mengakses pembelajaran karena bersifat android, dengan hasil validasi dari beberapa

¹⁷ Patrick, “Comprehensible Input and Krashen’s Theory.” *The Journal of Classics Teaching* Vol. 20 no. 39 (2019):37-42.

¹⁸ Faizin, Al Ghoza, and Zulfah, “Penggunaan Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan Mufrodāt Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di MTs Tarbiyatus Shiblyan Surabaya.” *Lisan An-Natiq: Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab*, v 1 no 2 (2020).

ahli dan hasil respon siswa, yakni validasi dari validasi materi dan validasi media. Memperoleh skor rata-rata pada kriteria valid, sehingga layak dan praktis digunakan sebagai bahan ajar. Dan dari hasil uji efektifitas dengan uji *effect size* setelah menggunakan *mobile learning* nilai rata-rata siswa lebih tinggi dibandingkan sebelum memakai *mobile learning*. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android, adapun perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan multimedia berbasis android untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab.¹⁹

4. Yuni Lestari (2022) dalam tesisnya berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Terintegrasi Aswaja Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 di SD NU Sleman Yogyakarta”. Hasil penelitiannya yaitu respon guru terhadap multimedia ini diperoleh rata-rata 4,85 dan presentase sebesar 97,5% yang keduanya dalam skala likert lima berada pada kategori “sangat baik”. Respon siswa pada kelompok terbatas diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek adalah sebesar 4,73 dengan presentase sebesar 94,5% dengan kategori skala likert lima yaitu “sangat baik”. Respon siswa pada uji coba pada kelompok skala luas diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek adalah 4,79 dengan presentase 95,8% dengan kategori skala likert lima adalah “sangat baik”. Kesamaan penelitian tersebut dengan peneliti yakni sama-sama mengembangkan multimedia pembelajaran, sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu saudara Yuni Lestari mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab terintegrasi dengan aswaja sedangkan peneliti mengembangkan multimedia pada pembelajaran bahasa Arab khususnya pada materi *mufradāt*.²⁰

¹⁹ Risma, Farida, dan Siska Andriani, “Android Mobile Learning: MIT App Inventor dan Pengembangannya pada Pembelajaran Matematika,” *AlphaMath: Journal of Mathematics Education* 7, No 01(2021):64-72.

²⁰ Yuni Lestari, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Terintegrasi Aswaja Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 di SD NU Sleman Yogyakarta” Tesis *Magister PBA UIN Sunan Kalijaga*, 2022, Hlm. 189.

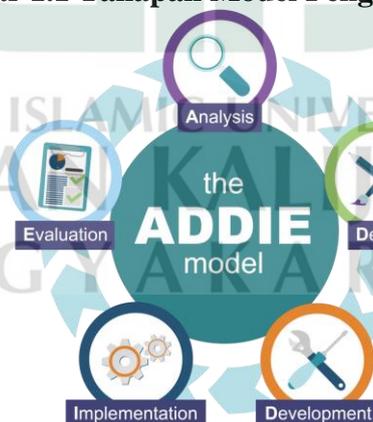
E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan bisa disebut *Research dan Development*. Dengan adanya jenis penelitian ini yaitu mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada kemudian produk tersebut direvisi sehingga menjadi sempurna. Menurut Sugiyono metode penelitian R&D merupakan kegiatan penelitian dan pengembangan maka dapat disingkat menjadi 4P yaitu: penelitian, perancangan, produksi dan pengujian.²¹ Sedangkan menurut Amir Hamzah penelitian R&D dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan efisien berdasarkan kegunaan dan manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan.²² Adapun produk yang dikembangkan peneliti berupa multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis android.

Sedangkan model pengembangan menggunakan prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Mariabe Branch. Proses pengembangannya secara berurut dan interaktif, ialah hasil penilaian tiap sesi bisa digunakan buat pengembangan ketahap selanjutnya.²³

Gambar 1.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE



²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: alfabeta, 2021), Hlm. 396.

²² Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), Hlm.1.

²³ Risa Nur Sa'adah, *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*, (Malang: PT Literasi Nusantara, 2020). Hlm. 61.

2. Prosedur Pengembangan

Dalam prosedur pengembangan tentunya memiliki tahapan dalam penelitian, prosedur pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab akan diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yaitu peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan produk dan syarat-syarat pengembangan. Peneliti melakukan 2 tahap yaitu analisis kepuasan, dan analisis kebutuhan siswa.

1) Analisis Kepuasan Siswa

Melihat dari kurangnya inovasi media ajar sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami *mufradāt* bahasa Arab. Dengan analisis kepuasan siswa ini untuk melihat sikap siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab yang selama ini digunakan oleh guru. Peneliti melakukan analisis ini agar produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kemampuan siswa. sehingga multimedia pembelajaran ini membawa perubahan baru disekolah dengan tujuan siswa mampu berkreasi dan berbahasa Arab dengan baik.

2) Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan yaitu mengkaji tentang kondisi siswa dan peran media ajar yang digunakan saat ini dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada era digital sekarang untuk memudahkan siswa belajar, bagaimana respon siswa terhadap kebutuhan media yang dikembangkan menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis android.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada langkah ini dilakukan dengan membuat multimedia pembelajaran berbasis android yang dirancang sesuai dengan temuan analisis sebelumnya. Pada tahap ini terdiri dari empat Langkah yaitu:

1) Merumuskan Indikator Pencapaian

Perumusan indikator pembelajaran dalam penelitian ini berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berlaku di mata pelajaran bahasa Arab MTs Ma'arif NU 1 Cilongok. Indikator pembelajaran perlu ditampilkan agar pengguna dapat mengetahui apa yang harus dicapai setelah mempelajari materi yang disajikan.

2) Mengumpulkan Materi

Isi materi dalam aplikasi multimedia pembelajaran yang akan penulis kembangkan berpedoman pada buku ajar yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Arab MTs Ma'arif NU 1 Cilongok yang digunakan di sekolah tersebut, akan penulis sajikan dengan menggunakan pendekatan teori *comprehensible input* Stephen Krashen.

3) Membuat *Flowchart* Aplikasi

Merupakan penggambaran menyeluruh alur program, yang dibuat dengan symbol-simbol tertentu mulai dari start sampai finis dapat tergambarkan secara utuh.²⁴

4) Membuat Prototipe Aplikasi

Prototipe Aplikasi dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang akan dikembangkan. Kebutuhan pengguna terhadap aplikasi diketahui dari hasil analisis angket kebutuhan multimedia yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap ini adalah produk awal aplikasi multimedia sebelum divalidasi oleh para ahli.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan ini yaitu mengembangkan produk media pembelajaran Arab berbasis android yang akan dinilai oleh validasi ahli media, ahli materi dan guru. Tentunya instrumen yang dikembangkan pada tahap sebelumnya digunakan pada tahap validasi. Peneliti

²⁴ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), Hlm. 67.

memberikan instrument data untuk mengetahui keakuratan produk. Validator memberikan evaluasi dan masukan terhadap multimedia pembelajaran yang dibuat berdasarkan karakteristik kelayakannya dan memberikan masukan dan kritik terkait produk yang dikembangkan, yang nantinya akan diimplementasikan sebagai kelayakan dan penyempurnaan multimedia pembelajaran.

Validasi dilakukan sampai pada multimedia pembelajaran dianggap layak untuk diimplementasikan. Multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis android yang sudah layak nantinya akan diuji cobakan kepada guru bahasa Arab dan pengguna (siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Cilongok, Banyumas).

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu produk yang sudah validasi kemudian diuji cobakan kepada siswa. Untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran, peneliti mengamati semuanya dan mencatatnya pada lembar observasi. Siswa belajar dan juga mengerjakan tes berupa permainan yang sudah terintegrasi di dalam aplikasi, didesain dengan menggunakan teori *comprehensible input* Stephen Krashen.

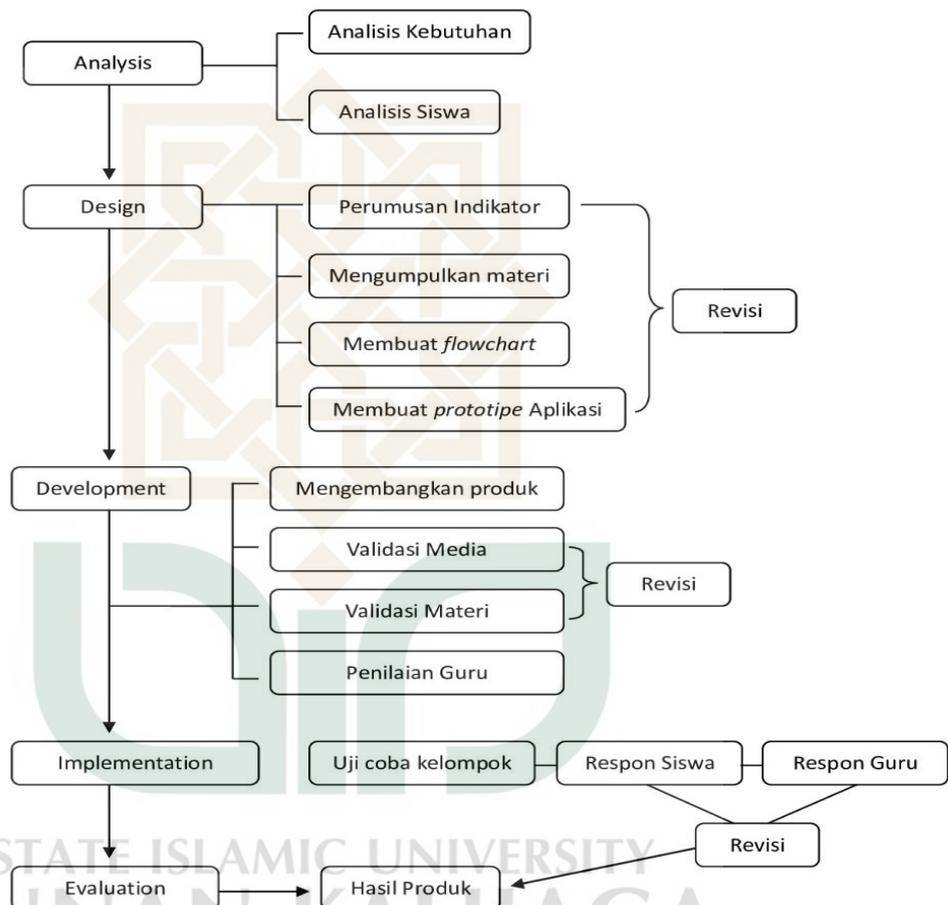
Tahap implementasi ini peneliti menyebarkan angket respon kepada siswa yang berisi pernyataan tentang multimedia pembelajaran berbasis android, hal ini untuk mendapatkan nilai kelayakan pada produk tersebut. Sebagai acuan untuk revisi, guru dan siswa juga diminta untuk memberikan masukan dan komentar berdasarkan fase masing-masing sebagai guru dan siswa. Setelah itu, peneliti melakukan analisis data. Analisis adalah didasarkan pada jawaban survei respon. analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah memaparkan dari tahap analisis hingga implementasi serta masukan dan hasil multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis android yang dibuat sebagai tanggapan atas umpan

balik dari angket respon atau catatan lapangan pada lembar observasi.²⁵ Tahap ini berdasarkan dari hasil nilai akhir validasi ahli media, ahli materi serta angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa kelas VII MTs Ma'arif NU Cilongok, Banyumas.

Gambar 1.2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE



3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok, Banyumas yang dilaksanakan pada semester Genap tahun pelajaran 2023/2024 sesuai dengan jadwal materi yang akan diajarkan.

²⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), Hlm. 34.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah enam kelas yakni kelas VII A,B,C,D,E, dan F. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Arab bahwa selama ini media yang digunakan dalam menyampaikan *mufradāt* masih sederhana, hanya menggunakan buku ajar, sehingga materi yang diterima masih terbatas dan kurang menarik. Hal ini dirasa sangat membosankan sehingga siswa menjadi kurang antusias di dalam kelas. Sebagian siswa terlihat jenuh saat pembelajaran, sehingga menyebabkan kurang pemahaman terhadap *mufradāt* yang sudah dijelaskan. Selain itu guru dalam mengajar belum memanfaatkan media digital, khususnya pada materi *mufradāt*.

5. Jenis Data

Dalam penelitian ini jenis datanya dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu kualitatif dan kuantitatif:

- a. Data kualitatif adalah data mengenai proses pengembangan media pembelajaran yang berbentuk kritik dan masukan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran bahasa Arab dan siswa.
- b. Data kuantitatif adalah data utama dalam penelitian yang berbentuk data lembar angket penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran bahasa Arab dan data respon guru dan peserta didik tentang produk yang sudah dikembangkan.²⁶

6. Sumber Data

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun data primer bersumber dari guru bahasa Arab, siswa MTs Ma'arif NU 1 Cilongok kelas VII, tata usaha sekolah, ahli media dan ahli materi. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari materi bahasa Arab pada buku ajar bahasa Arab yang digunakan di kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Cilongok, buku-buku yang berkaitan dengan media pembelajaran bahasa Arab, serta beberapa jurnal ilmiah yang relevan dengan penelitian.

²⁶ Yuni Lestari, "Pengembangan Multimedia...", Hlm. 29.

7. Teknik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara adalah mengajukan pertanyaan kepada subjek peneliti. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk menggali penyebab atau kesenjangan masalah dalam pembelajaran bahasa Arab. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok. Ada dua jenis wawancara: wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.²⁷ Wawancara dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur, artinya penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap, wawancara dilakukan secara spontan tergantung keadaan dan situasi kegiatan wawancara berlangsung. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang ingin di ketahui. Wawancara tidak terstruktur digunakan dalam penelitian untuk mengetahui lebih dalam mengenai data media yang digunakan dalam pembelajaran, mengenai keterarikan siswa dalam belajar bahasa Arab, kesulitan siswa dalam belajar bahasa Arab, kebutuhan siswa dan guru akan media belajar, serta mengenai respon peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan penulis.

b. Observasi

Menurut Kerlinger mengobservasi adalah suatu istilah umum yang mempunyai arti semua bentuk penerimaan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitungnya, mengukurnya, dan mencatatnya. Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar.²⁸ Penelitian ini menggunakan jenis observasi non partisipan yaitu penulis sebagai pengamat independen. Penulis

²⁷ Amir Hamzah, *Metode Penelitian ...*, Hlm. 107.

²⁸ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rienka Cipta, 2013), Hlm. 265.

mengamati pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dikelas, yang berkaitan dengan penggunaan media.

c. Angket

Angket adalah sejumlah daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden, dalam hal ini daftar pertanyaan tersebut didistribusikan kepada responden untuk ditentukan berdasarkan teknik *sampling*. Adapun angket dalam penelitian ini ditujukan kepada:

- 1) Ahli media, untuk memperoleh data untuk mendapatkan penilaian dan perbaikan terhadap aplikasi multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab yang telah dikembangkan.
- 2) Ahli materi, untuk memperoleh data mengenai kelayakan materi dalam multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab yang dikembangkan.
- 3) Guru bahasa Arab, untuk memperoleh data mengenai kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dan memperoleh data berupa respon penilaian untuk mendapatkan perbaikan terhadap aplikasi multimedia yang telah dikembangkan.
- 4) Siswa, untuk mendapatkan data mengenai kepuasan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab saat ini, untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan siswa terhadap pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis android, dan untuk mendapat data mengenai respon siswa berkaitan dengan aspek-aspek yang akan dinilai siswa pada uji coba kelompok terbatas (kecil) digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal yang telah didesain dan telah dinilai oleh para ahli berdasarkan pandangan siswa²⁹, dan yang terakhir uji coba kelompok luas guna memperoleh penilaian terhadap aplikasi

²⁹ Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018). Hlm. 145.

multimedia yang dikembangkan menurut jumlah siswa yang lebih luas.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, manuskrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.³⁰ Dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui berbagai bahan tertulis dan terekam untuk dianalisis. Penggunaan dokumentasi merupakan pelengkap metode seperti kuesioner dan wawancara untuk mengumpulkan data. Dengan adanya dokumen, maka data atau hasil yang diperoleh akan lebih kredibel atau lebih dapat dipercaya.³¹ Dalam penelitian ini metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai profil MTs Ma'arif NU 1 Cilongok, perangkat pembelajaran, dan buku ajar yang digunakan.

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diberikan ahli media, ahli materi, praktisi pengajar bahasa Arab serta peserta didik. Analisis deskriptif kuantitatif didapat dari hasil kelayakan produk, hasil respon guru dan peserta didik. Adapun rumus perhitungan dan kategori yang digunakan sebagai berikut :

a. Data Hasil Analisis Kepuasan dan Analisis Kebutuhan

Data kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan multimedia pembelajaran diperoleh melalui pengisian angket diolah menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan *rating scale* menggunakan rumus berikut :

$$X = \frac{\text{skor pengumpulan data}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

³⁰ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, Hlm. 274.

³¹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta: 2004). Hlm. 165.

Kriteria kepuasan dan kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan multimedia dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 1.1 Kriteria Kepuasan dan Kebutuhan

Kategori	Interval (%)
Sangat Tinggi	> 81
Tinggi	64-81
Rendah	45-63
Sangat Rendah	≤ 44

Adapun untuk menguji instrument pada angket kebutuhan menggunakan uji validitas dan reliabilitas:

1) Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen.³² Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas dilakukan dengan SPSS 23. Arikunto (2005) menyatakan bahwa dasar pengambilan keputusan untuk melihat valid tidaknya sebuah instrumen yaitu jika r hitung > r tabel. Jika terdapat item yang tidak valid harus diperbaiki atau dibuang.³³ Guiford (1956) mengatakan bahwa validitas dikelompokkan sebagai berikut, yaitu:

Tabel 1.2 Kriteria Indeks Validitas

Interval	Kriteria
0,80-1,00	Validitas sangat tinggi
0,60-0,80	Validitas tinggi

³² Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, Hlm. 211.

³³ Duwi Priyatno, *5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 17*, (Yogyakarta: ANDI, 2009), Hlm. 119-122.

0,40-0,60	Validitas sedang
0,20-0,40	Validitas rendah
0,00-0,20	Validitas sangat rendah

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan suatu instrumen dapat dipercaya, dapat diandalkan.³⁴ Instrumen harus reliabel artinya bahwa instrumen cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya. Reliabilitas instrumen dibutuhkan untuk memperoleh informasi sesuai dengan kenyataannya. Uji reliabilitas dilakukan setelah data dinyatakan valid dari uji validitas. Adapun kriteria indeks reliabilitas yang digunakan yaitu:³⁵

Tabel 1.3 Kriteria Indeks Reliabilitas

Interval	Kriteria
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah

b. Data Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Guru

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dari ahli materi, ahli media dan guru adalah teknik deskriptif kuantitatif yang dijadikan sebagai penentu kelayakan multimedia pembelajaran. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil kelayakan multimedia pembelajaran yang sudah dibuat. Kelayakan pada multimedia tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respon

³⁴ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, Hlm. 211

³⁵ Wahyu Agung, *Panduan SPSS 17.0: untuk Mengolah Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Gerai Ilmu, 2010).

guru dan peserta didik. Adapun rincian tentang teknik analisis tersebut, antara lain:³⁶

- 1) Pemberian skor oleh ahli media, ahli materi dan guru. Hasil ceklis pada lembar validasi ahli media, ahli materi, dan guru pada setiap indikator yang diukur akan diberi skor berupa skala *likert* yang dapat dilihat pada tabel 1.4

Tabel 1.4 Ketentuan Pemberian Skor

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

- 2) Rumus yang digunakan untuk penentuan klasifikasi validasi oleh ahli didasarkan pada rerata skor jawaban dengan rumus :

$$\text{Rerata Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Butir}}$$

- 3) Peneliti menghitung presentase kelayakan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Angka Presentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor Keseluruhan

Setelah diperoleh presentase pada tiap aspek penilaian, maka dapat ditentukan kualitas multimedia yang peneliti kembangkan ini dengan teknik deskriptif kuantitatif. Adapun rinciannya sebagai berikut:

³⁶ Iis Ernawati, 'Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server', *Elinvo (Electronics, Informatics and Vocational Education)*, 2.2 (2017).

Tabel 1.5 Kriteria Kelayakan Media

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
1	< 21	Sangat Tidak Layak
2	21-40	Tidak Layak
3	41-60	Cukup Layak
4	61-80	Layak
5	81-100	Sangat Layak

c. Data Respon Guru dan Siswa

Dalam penelitian ini, respon guru dan siswa di analisis menggunakan teknik yang sama dengan uji kelayakan dari ahli yakni teknik deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil respon guru dan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran.

- 1) Hasil ceklis pada lembar angket respon peserta didik dan guru diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 1.6 Ketentuan Skor Respon Guru dan Siswa

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

- 2) Menghitung skor rata-rata dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata tiap aspek

$\sum x$ = jumlah skor

N = Jumlah penilai (*Number Of Cases*)

- 3) Penulis menghitung skor rata-rata gabungan dan mengkategorikan respon sebagaimana dalam tabel 1.7

Tabel 1.7 Konversi Skor Rata-rata Kuantitatif menjadi Kualitatif

No.	Skor	Kriteria
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
5	$X > 4,21$	Sangat Baik

- 4) Jumlah skor dirubah dalam bentuk presentase. Perubahan tersebut menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

- 5) Setelah diperoleh presentase pada tiap aspek penilaian, maka dapat ditentukan kualitas multimedia yang penulis kembangkan ini dengan teknik deskriptif kuantitatif. Adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 1.8 Kriteria Presentase Penilaian Guru dan Siswa terhadap Kualitas Multimedia

No.	Rentang Presentase (%)	Kategori
1.	81-100	Sangat Baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup
4.	21-40	Kurang Baik
5.	0-20	Sangat Kurang Baik

F. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari subjek penelitian.³⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A,B,C,D,E, dan F MTs Ma'arif NU 1 Cilongok, Banyumas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan sampel apabila kita bermaksud untuk mengeneralisasikan hasil penelitian sampel,³⁸ dan dapat diartikan sebagian dari anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan teknik tertentu sehingga dapat mewakili populasi.³⁹ Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu sebagian siswa dari kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Cilongok yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan metode atau cara untuk menentukan sampel dan besar sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini, sampel untuk skala terbatas menggunakan teknik *random sampling*, teknik ini menentukan kemungkinan tertinggi dalam menetapkan sampel. *random sampling* merupakan pengambilan sampel secara acak dengan memberi hak yang sama kepada setiap subyek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih sebagai anggota sampel.⁴⁰

Sedangkan untuk skala luas, Suharismi Arikunto mengemukakan didalam pengambilan sampel apabila subyeknya kurang dari 100 sebaiknya diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Tetapi apabila jumlah subyeknya lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15%

³⁷ Suharismi Arikunto, *Prosedur ...*, Hlm. 173.

³⁸ Suharismi Arikunto, *Prosedur ...*, Hlm. 174.

³⁹ Nanang Martono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2010), Hlm. 74

⁴⁰ Jefri Hendri Hatmoko, "Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013," *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 4, no. 4 (2015): 1729–36.

atau 20-25% atau lebih.⁴¹ Besarnya jumlah populasi dalam penelitian ini terdiri dari 167 siswa. Berdasarkan keterangan diatas, maka penulis menentukan untuk sampel skala luas yang diambil sebesar 21 % dari populasi yaitu 35 siswa.

Tresna dalam jurnalnya mengungkapkan dalam menentukan sampel agar setiap kelompok mendapatkan porsi yang sama maka menggunakan teknik *proportional sampling*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sampel proporsional acak. Sampel proporsional acak bertujuan untuk mendapatkan sampel berdasarkan banyaknya anggota dari tiap kelas.⁴²

Populasi penelitian ini terdiri dari enam kelas, dan diambil sampel dari setiap kelasnya. Setiap kelas diambil sampelnya dengan menggunakan nomor undian, nomor yang diambil maka siswa tersebut menjadi sampel kelas tersebut. Besar sampel setiap kelas diambil sesuai dengan proporsi anggota siswa pada setiap kelas, mengalikan jumlah populasi dengan jumlah sampel dari populasi tersebut, yang dapat dirumuskan :

$$\text{Sampel setiap kelas} = \frac{\text{Jumlah anggota kelas}}{\text{Jumlah Populasi}} \times \text{Jumlah sampel}$$

$$\text{Kelas VII A} = \frac{29}{167} \times 35 = 6 \text{ siswa}$$

$$\text{Kelas VII B} = \frac{28}{167} \times 35 = 6 \text{ siswa}$$

$$\text{Kelas VII C} = \frac{28}{167} \times 35 = 6 \text{ siswa}$$

$$\text{Kelas VII D} = \frac{28}{167} \times 35 = 6 \text{ siswa}$$

$$\text{Kelas VII E} = \frac{29}{167} \times 35 = 6 \text{ siswa}$$

$$\text{Kelas VII F} = \frac{25}{167} \times 35 = 5 \text{ siswa}$$

⁴¹ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 112.

⁴² Tresna Hikmawan, "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut Sesuai Standar," *Industri Universitas Pendidikan Indonesia*, 2013, 41–63, repository.upi.edu., Hlm. 47.

Jadi, jumlah sampel skala luas yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel dari setiap kelas yang berjumlah 35 siswa.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang belum teruji kebenarannya. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dikembangkan dan dirancang untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab dan dapat memberikan pengaruh baik terhadap pembelajaran bahasa Arab khususnya pada materi *mufradāt* di MTs Ma'arif NU 1 Cilongok.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini untuk mempermudah pembaca mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis menggambarkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, dan definisi, serta maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan. Selain itu terdapat metode penelitian dengan sub bab-sub bab jenis penelitian, desain, lokasi, subjek penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variable, serta analisis data yang digunakan secara rinci.

BAB II kajian teori, tentang kajian teori berupa teori-teori yang menjadi dasar penelitian terkait pengembangan multimedia *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen Krashen.

BAB III adalah deskripsi objek penelitian, berisi gambaran umum tentang MTs Ma'arif NU 1 Cilongok. Bagian ini meliputi identitas sekolah, visi, misi dan sejarah singkat sekolah, fasilitas, kegiatan ekstrakurikuler, intrakurikuler, data guru, staf dan data peserta didik.

BAB IV hasil dan pembahasan penelitian, membahas dari hasil dari analisis data yang didalamnya pengembangan multimedia pembelajaran secara menyeluruh kemudian adanya perbaikan dari validasi ahli media dan ahli materi

serta angket respon guru dan siswa serta bentuk penyajiannya melalui uji coba berupa kelompok skala kecil dan skala luas dan hasil yang sudah diperbaiki secara optimal.

BAB V penutup, meliputi kesimpulan, saran dan kata penutup. Kesimpulan menjelaskan secara singkat dan sederhana dari semua temuan dalam penelitian yang ada kaitannya dengan masalah penelitian. Saran diberikan penulis dalam merespon kekurangan-kekurangan yang ada supaya diperbaiki untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Pada bagian terakhir tesis ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran yang berfungsi sebagai pelengkap dan penunjang informasi dalam penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Cilongok dengan menggunakan multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen D Krashen dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Proses desain pengembangan multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen D Krashen terdiri dari lima tahap yaitu; a) Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah; b) Tahap Perancangan (*Design*), meliputi merumuskan indikator pencapaian, menyusun materi, *flowchart* dan prototipe aplikasi; c) Pengembangan, pada tahap ini membuat dan memvalidasi aplikasi; d) Tahap Pengembangan (*Development*), yakni membuat produk, validasi, hingga layak diuji coba; e) Tahap Implementasi (*Implementation*), produk yang sudah validasi kemudian diuji cobakan kepada siswa; f) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap untuk menilai kualitas aplikasi.
2. Hasil dari uji validasi para ahli menunjukkan a) Ahli media, mendapatkan skor 93 dari total skor 100, dengan presentase 93%, maka multimedia termasuk dalam kategori “sangat layak”; (b) Ahli materi, multimedia mendapat skor 80 dari total skor 85, dengan presentase 94%. Sehingga multimedia termasuk dalam kategori “sangat layak”; dan (c) Guru, mendapat skor 81 dari total skor 85, dengan presentase 95%. Sehingga multimedia termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan demikian multimedia layak untuk diimplementasikan.
3. Implementasi multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen D Krashen dilakukan dengan melaksanakan uji coba kepada siswa skala terbatas (6 siswa) dan uji coba pada siswa skala luas (35 siswa) dengan melalui tiga

tahapan yaitu, pendahuluan, inti dan penutup. Hasil respon guru dan siswa diperoleh dari hasil penilaian kuesioner yang disebar setelah dilakukan uji coba multimedia. Hasil respon guru, siswa skala terbatas, dan siswa skala luas adalah sebagai berikut: a) Respon guru terhadap multimedia didapatkan rata-rata 4,7 dan presentase sebesar 94% yang keduanya pada skala likert lima berada dalam kategori “sangat baik”. b) Respon siswa pada kelompok terbatas didapatkan skor rata-rata keseluruhan aspek adalah sebesar 4,77 dengan presentase sebesar 95,2% pada skala likert lima dalam kategori “sangat baik”. c) Respon siswa pada uji coba pada kelompok skala luas didapatkan skor rata-rata keseluruhan aspek adalah 4,33 dengan presentase 86,6% pada skala likert lima dalam kategori “sangat baik”.

B. Keterbatasan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, peneliti mengajukan beberapa saran terkait aplikasi multimedia pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab berbasis android dengan pendekatan teori *comprehensible-input* Stephen D Krashen, yaitu:

1. Aplikasi multimedia ini tidak bisa diinstall pada android versi lama.
2. Penelitian ini hanya sampai pada uji validasi dan uji coba produk untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap multimedia pembelajaran, belum sampai pada tahap uji efektivitas produk.
3. Saran bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab untuk empat keterampilan bahasa berbasis android untuk setiap jenjang pendidikan, menambahkan inovasi menarik pada setiap pembelajaran bahasa dengan memanfaatkan teknologi digital, agar siswa dapat mempelajari bahasa Arab dengan mudah.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah rabbil ‘alamin berkat rahmat Allah SWT dan karunia-Nya selesailah semua tahap-tahap penelitian dalam penyusunan tesis ini. Penulis bersedia menerima segala kritik dan saran yang diberikan, agar tersusunnya tesis ini menjadi lebih baik. Penulis berharap tesis ini dapat memberikan

manfaat dan kontribusi bagi kemajuan dunia pendidikan, khususnya pendidikan bahasa Arab.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Niar, dan Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika* 3, no. 1 (2021)
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Amrullah, Ahmad Fikri, *Manajemen Kurikulum Pembelajaran Bahasa Arab* (Jakarta: Kencana, 2021)
- Andi, Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan* (Yogyakarta: Diva Press, 2011)
- Andriani, Risma, Farida, dan Siska, "Android Mobile Learning: MIT App Inventor Dan Pengembangannya Pada Pembelajaran Matematika," *AlphaMath: Journal of Mathematics Education* 7 No 01 (2021)
- Aureza, Ramadana, and Ardin. "Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi." *Jurnal Pendidikan* 30, no. 3 (2021)
- Cahaya, Alif, and Mohammad Syam. "Pemerolehan Bahasa Kedua Menurut Stephen Krashen" *Jurnal At-Ta'dib* 8, no. 2 (2013)
- Edriati, Sofia dkk. "Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android." *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 12 No. 04 (2021)
- Faizin, Moh., M. Dzikrul Hakim Al Ghoza, and Machnunah Ani Zulfah. "Penggunaan Permainan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Hafalan *Mufradāt* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII di MTs Tarbiyatus Shiblyan Surabaya." *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020)
- Fathoni, Ali Mufti dan Azam. "Permainan Edukatif Sebagai Alternatif Pengajaran Bahasa Arab Bagi Anak Usia Dini." *Seminar Nasional Bahasa Arab UNM ISSN 2598-* (2018)
<https://prosiding.arab-um.com/index.php/semnasbama/article/view/183>.
- Hamid, Abdul. "Guru Profesional." *Jurnal Al Falah* 17 No. 32 (2017)
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and development)*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020)
- Hatmoko, Jefri Hendri. "Survei Minat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes Di Smk Se-Kota Salatiga Tahun 2013." *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 4, no. 4 (2015)
- Hijriyah, Umi. *Analisis Pembelajaran Mufradāt Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: CV. Gemilang, 2018)
- Jannah, Nur dkk., "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Mit App Inventor Berbasis Android Di SMK N 2 Panyabungan." *COMSERVA: (Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat)* 01 No. 07 (2021)
- Kosasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021)
- Krashen, Stephen. "The Case for Comprehensible Input." *Language Magazine*, no. July (2017). www.sdkrashen.com.
- Lestari, Yuni, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Terintegrasi Aswaja berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 di SD NU Sleman

- Yogyakarta, *UIN Sunan Kalijaga*, 2022
- Lima, Silvana Yumalen, Christine K. Ekowati, dan Imelda H.E Rimo, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Pada Materi Statistika Siswa Kelas Viii SMP N 19 Kota Kupang." *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 02 No 02 (2021)
- Magdalena, Ina dkk. "Analisis Bahan Ajar." *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 02 No 02 (2020)
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cita, 2004)
- Muchtar, M Ilham. "Peningkatan Penguasaan *Mufradāt* Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al -Birr Unismuh Makassar," *Al-Maraji' : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* (2018)
- Muhaemin, Anggreni Sri Wahyuni. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia Pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang." *AL IBRAH: Journal of Arabic Language Education* Vol.4, no. No.1 (2021).
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *JSER Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022).
- Munip, Abdul. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017)
- Mutaqi, Ibnul dan Novia Dwi Nurcahyaningtias, "Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *MAHIRA: Journal of Arabic Studies* 01 No 01 (2021).
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2008)
- Nasrudin, dkk. *Pengembangan Bahan Ajar* (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022)
- Notanubun, Zainuddin, "Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru di Era Digital (Abad 21)." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan* 03 No 01 (2019)
- Patrick, Robert. "Comprehensible Input and Krashen's Theory." *Journal of Classics Teaching* 20, no. 39 (2019)
<https://doi.org/10.1017/S2058631019000060>.
- Pattiasina, Petrus Jacob dkk., "Paradigma Baru Pendidikan Karakter Era Inovasi Disruptif dan Implementasi Praktisnya di Era Society 5.0." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 04 No 05 (2022).
- Ridho, Ubaid. "Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *An-Nabighoh* 20, no. 01 (2018).
- Sa'adah, Risa Nur. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)* (Malang: PT Literasi Nusantara, 2020)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: alfabeta, 2021)
- Susan M. Gass and Larry Selinker. "Second Language Acquisition An Introductory Course." *Ta' Rib Majid Al -Hamd. Riyadh: Maktabah Al Mulk Fahd Al -Wath Wathoniyah.*, (2008)
<https://blogs.umass.edu/moiry/files/2015/08/Gass.Second-Language->

Acquisition.pdf.

- Susilo, Yosef Ricaro Latif dan Joko. "Pengembangan Aplikasi Pemilihan Smartphone Android Menggunakan Metode Weighted Product Berbasis Android." *Jurnal Informatika Dan Bisnis* 9, no. 1 (2020).
- Suwarti, and Catriwati. "Aplikasi Peningat Jadwal Dan Tugas Kuliah Berbasis Android." *Jurnal Intra Tech* 6, no. 1 (2022): 1–7.
- Syaifullah, Muhammad & Nailul Izzah, "Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 03 No 01 (2019)
- Tresna Hikmawan. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Sesuai Standar." *Industri Universitas Pendidikan Indonesia*, (2013)
repository.upi.edu.
- Yunender, Wahid, Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Smartphone (Android) Pada Mata Pelajaran Teknolgi Informasi Dan Komunikasi Di SMA Negeri 2 Makassar, Tesis, *Universitas Negeri Makassar*, 2016