

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PEMBELAJARAN  
NAHWU BERBASIS *SMART APPS* DI UNIVERSITAS NAHDATUL  
ULAMA YOGYAKARTA**



**Oleh : Fityatul Mujahidah Lubis**

**NIM: 22204021014**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**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

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fityatul Mujahidah Lubis

NIM : 22204021014

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis SmartApps dengan pendekatan audio visul di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta" adalah hasil karya penyusunan dan penelitian saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



METERAI TEMPEL  
10000  
7A617ALX117126 97

Fityatul Mujahidah Lubis

22204021014

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

**Yang bertanda tangan dibawah ini:**

Nama : Fityatul Mujahidah Lubis

NIM : 22204021014

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



Fityatul Mujahidah Lubis

22204021014

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fityatul Mujahidah Lubis

NIM : 22204021014

Jenjang : Magister (S2)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada program studi pendidikan bahasa Arab fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Srata dua saya), seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karna penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



Fityatul Mujahidah Lubis

22204021014



**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL  
PEMBELAJARAN NAIWU BERBASIS SMART APPS DI UNIVERSITAS  
NAHDATUL ULAMA YOGYAKARTA**

Nama : Fityatul Mujahidah Lubis  
NIM : 22204021014  
Prodi : PBA  
Konsentrasi : PBA

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

Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI (  )

Penguji II : Dr. Nur Sadiyah, S. Ag., M. Ag. (  )

Druji di Yogyakarta pada tanggal 30 Mei 2024

Waktu : 09.30-10.30 WIB

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,87

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 MEDIA PEMBELAJARAN NAHWU BERBASIS  
SMARTAPPS DENGAN PENDEKATAN AUDIO VISUAL DI UNIVERSITAS  
NAHDATUL ULAMA YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh:

Nama : Fityatul Mujahidah Lubis  
NIM : 22204021014  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpedapat 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, 16 Mei 2024  
Pembimbing,

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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

الرَّجَاءُ مَا قَارَنَهُ عَمَلٌ وَإِلَّا فَهُوَ أُمْنِيَّةٌ<sup>1</sup>

“Pengharapan harus disertai dengan amalan. kalau tidak,  
maka itu hanyalah lamunan”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> Syekh Fadhlalla Haeri, *Al Hikam Rampai Hikmah Ibn 'Athā'illah* (Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta, 2006), hlm. 78.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**



### Abstrak

Fityatul Mujahidah Lubis. 22204021014. Pengembangan Media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesulitan mahasiswa semester dua jurusan SII UNU Yogyakarta dalam menentukan kedudukan kalimat bahasa Arab hal ini disebabkan mahasiswa jarang membuka materi nahwu dan pada saat dikelas mahasiswa tidak di vasilitasi media pembelajaran. hal ini menyebabkan ingatan terhadap kaedah-kaedah ilmu nahwu menjadi berkurang. oleh karena itu, adanya penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada mahasiswa semester dua jurusan SII UNU Yogyakarta; (2) Mengetahui efektivitas media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada mahasiswa semester dua jurusan SII UNU Yogyakarta.

Penelitian ini termasuk kategori penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (penerapan), *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara, angket dan tes. Berdasarkan tahapan tersebut telah menghasilkan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* yang telah lolos uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli materi pada media pembelajaran berupa aplikasi *asy-syifa* yang dikembangkan, total nilai yang diperoleh 59 dari 85 total poin dengan persentase nilai sebesar 69%. Penilaian dari ahli materi pada media pembelajaran berupa aplikasi *asy-syifa* yang dikembangkan, total nilai yang diperoleh 98 dari 105 total poin dengan persentase nilai sebesar 82%. Dari data tersebut dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan dalam aplikasi pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi.

Berdasarkan hasil analisis angket pre-tes dan post-tes sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual pembelajaran nahwu *asy-syifa* pada mahasiswa semester dua jurusan Studi Islam Interdisipliner Yogyakarta dengan teknik analisis Paired Sampel T-test dihasilkan nilai signifikansi pada  $ig.(2\text{-tailed})$  sebesar 0.000 artinya nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang positif dan signifikan dalam penggunaan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada mahasiswa dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dari hasil perhitungan uji *N-Gain Score* diketahui bahwa nilai *N-Gain Score* dari pre-tes dan post-tes mahasiswa semester dua jurusan studi islam interdisipliner UNU Yogyakarta pada data mean (rata-rata) sebesar 0.6133 dengan *N-Gain* persen 61%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tingkat efektifitas penggunaan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah "cukup efektif".

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Nahwu, *Smart Apps*, Audio Visual.

## التجريد

فتية المجاهدة لوبيس. ٢٠٢٠.٤.٢١.١٤. تطوير وسيلة سمعية بصرية التعلم نحو القائمة على *Smart Apps* في جامعة نهضة العلماء يوجياكارتا. أطروحة. يوجياكارتا: مرحلة الماجستير في كلية التربية و تدريب المعلمين في جامعة سونان كاليجاغا الإسلامية، يوجياكارتا ٢٠٢٤.

كانت خلفية البحث هي صعوبة الطلاب SII UNU Yogyakarta في تحديد تركيب كل كلمة العربية لأن الطلاب نادرًا ما يفتحون مواد النحو وعندما في الفصل لا يتم تسهيل الطلاب باستخدام وسائل التعلم. وهذا يؤدي إلى تناقص حفظ قواعد علم النحو. ولذلك تهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير وسيلة سمعية بصرية التعلم نحو القائمة على *Smart Apps* في طلاب الفصل الدراسي الثاني في قسم الدراسات الإسلامية متعدد التخصصات بجامعة نهضة العلماء يوجياكارتا. (٢) معرفة فعالية وسيلة سمعية بصرية التعلم نحو القائمة على *Smart Apps* لطلاب الفصل الدراسي الثاني لقسم الدراسات الإسلامية متعدد التخصصات بجامعة نهضة العلماء يوجياكارتا

يتم تضمين هذا البحث في فئة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج تطوير ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات. بناء على هذه المراحل ، أنتجت وسيلة سمعية بصرية قائمة على *Smart Apps* اجتاز اختبارات التحقق من الصحة من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد. بناء على التحقق من صحة أو تقييم من خبراء المواد في وسائط التعلم في شكل تطبيقات تطبيقية تم تطويرها ، كان إجمالي الدرجات التي تم الحصول عليها ٥٩ من إجمالي ٨٥ نقطة بنسبة ٦٩٪. تقييم من خبراء المواد على وسائط التعلم في شكل الإصحاح المختصر في التطبيقات النحوية المطورة ، كان مجموع الدرجات التي تم الحصول عليها ٩٨ من إجمالي ١٠٥ نقاط بنسبة ٨٢٪. من هذه البيانات ، يذكر أن المنتجات المطورة في تطبيقات التعلم مناسبة للاستخدام كوسائط تعليمية مع مراجعات

بناء على نتائج تحليل استبيانات ما قبل الاختبار وبعده قبل وبعد استخدام نحو *asy-syifa* في طلاب الفصل الدراسي الثاني تخصص الدراسات الإسلامية متعددة التخصصات يوجياكارتا بتقنية تحليل اختبار T للعينة المزدوجة ، تم إنتاج قيمة معنوية على  $ig. (2-tailed)$  من ٠,٠٠٠ ، يعني أن قيمة الدلالة  $> ٠,٠٥$  ثم يتم قبول  $H_a$  ويتم رفض  $H_0$ . في الختام ، هناك اختلافات إيجابية وذات دلالة إحصائية في استخدام وسيلة سمعية بصرية التعلم نحو على *Smart Apps* للطلاب من قبل وبعد استخدام

وسيلة سمعية بصرية. ومن حساب اختبار *N-Gain Score* ، من المعروف أن درجة *N-Gain* من الاختبار القبلي والبعدي لطلاب الفصل الدراسي الثاني المتخصصين في الدراسات الإسلامية متعددة التخصصات بجامعة نخضة العلماء يوجياكارتا على متوسط البيانات (المتوسط) ٠,٦١٣٣ مع *N-Gain* في المئة ٦١٪. لذلك ، يمكن الاستنتاج أن مستوى فعالية استخدام وسيلة سمعية بصرية التعلم نحو القائمة على *Smart Apps* الذي تم تطويره في هذه الدراسة "فعال للغاية" الكلمات المفتاحية: وسيلة التعلم ، نحو *Smart Apps* , سمعية بصرية.



## 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/s	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ha</i>	H/h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh/kh	Ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D/d	De
ذ	<i>Žal</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>Šad</i>	Š/š	Es (dengan titik di bawah)

ض	<i>Dad</i>	D/d	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 -rauḍah al-aṭfāl

-rauḍatul 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

-yazhabu

فَعْلًا -fa'ala

ذُكِرَ

-zūkiro

## 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
يَا	fathah dan ya	Ai	a dan i
وَا	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
آيَا	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إِيَا	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وِيَا	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:

أَكَلَضَ

- 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

السَّمْسُ - 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:

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 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

Kami memuji-Mu, ya Allah, Rabb semesta alam, pencipta langit dan bumi, serta pembuat kegelapan dan cahaya, atas petunjuk yang Engkau berikan kepada kami dalam kehidupan, termasuk dalam menyusun tesis yang berjudul “Pengembangan Media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta” ini. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada kekasih-Mu yang agung, Nabi Muhammad s.a.w., penutup seluruh nabi dan rasul, yang telah yang Engkau utus sebagai rahmat dan suri tauladan bagi umat manusia.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahaan hati peneliti 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 Ke dosenan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.

4. 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 dan juga selaku dosen Pembimbing Tesis yang telah membimbing, memberikan pengarahan serta masukan hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Dr. Muhajir, M.SI., selaku pembimbing akademik yang telah senantiasa membimbing, memberikan nasihat dan motivasi.
6. Dr. Agung Setiawan M.Pd., dosen Magister Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli materi.
7. Nurul Huda M.Pd. dosen Pendidikan Agama Islam FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli bahan ajar.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ke dosenan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
9. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam men dosens administrasi semasa kuliah maupun selama men dosens tugas akhir.
10. Ketua Jurusan Studi Islam Interdisipliner Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.

11. Mohammad Rofiqi, selaku dosen pengampu mata kuliah nahwu semester dua SII UNU Yogyakarta yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di UNU Yogyakarta.
12. Mahasiswa semester dua Jurusan studi islam interdisipliner UNU Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
13. Buya dan Mamak tercinta, Buya Muhammad Syafi'i Umar Lubis dan mamak Iman Fauziah Hasibuan, dan abangku Miftah Sunni Lubis S.H dan adikku Shofwatul Inayah. Terima kasih atas do'a 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.
14. Terimakasih kepada para kyai dan dosen- dosen khususnya KH. Masbuhin Faqih dan KH. Muhyiddin Abdusshomad yang telah menyemangati dan mendoakan saya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, kasih sayang, dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
15. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2022 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengisi hari-hari selama masa perkuliahan, sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan.
16. Teman-teman kos muslimah asyifa yang selalu mendo'akan dan memberi support dalam semua hal.
17. 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, 18 Mei 2024

Peneliti,



Fityatul Mujahidah Lubis

NIM. 22204021014



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS</b> .....	<b>vi</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>ix</b>
<b>التجريد</b> .....	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Kajian Pustaka .....	9
F. Kerangka Teori .....	14
G. Sistematika Pembahasan.....	36
<b>BAB II METODE PENELITIAN</b> .....	<b>38</b>
<b>A. Jenis Penelitian</b> .....	<b>38</b>
1. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	<b>40</b>
<b>B. Model Pengembangan</b> .....	<b>42</b>
<b>C. Subjek Penelitian</b> .....	<b>43</b>
<b>D. Prosedur Pengembangan</b> .....	<b>44</b>
1. <i>Analysis</i> (analisis) .....	<b>44</b>
2. <i>Design</i> (perancangan) .....	<b>45</b>
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	<b>45</b>
4. <i>Implementation</i> (implementasi) .....	<b>46</b>
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi) .....	<b>46</b>
<b>E. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data</b> .....	<b>47</b>
<b>F. Teknik Analisis Data</b> .....	<b>52</b>
1. Teknik Analisis data Kuantitatif .....	<b>52</b>
2. Analisis Hasil Tes efektivitas.....	<b>54</b>
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>56</b>
<b>A. Sajian dan Analisis Data</b> .....	<b>56</b>
1. Analisis .....	<b>56</b>
2. Desain .....	<b>64</b>
3. Pengembangan .....	<b>77</b>
4. Implementasi.....	<b>91</b>

5. Evaluasi.....	102
<b>B. Uji Efektifitas Produk.....</b>	104
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	105
2. Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> .....	106
3. Uji <i>N-Gain</i> .....	107
<b>C. Kelebihan dan Kekurangan.....</b>	109
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>111</b>
<b>A. KESIMPULAN .....</b>	111
<b>B. SARAN.....</b>	112
<b>C. PENUTUP.....</b>	113
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>114</b>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penilaian angket validasi.....	50
Tabel 2 Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	50
Tabel 3 Indikator pencapaian hipotesis penelitian.....	53
Tabel 4 Kriteria perolehan skore.....	55
Tabel 5 Kategori tafsiran efektivitas <i>N-Gain</i> .....	55
Tabel 6 Tujuan pembelajaran aplikasi nahwu berbasis <i>Smart Apps</i> .....	67
Tabel 7 Hasil validasi Materi.....	82
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 9 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes.....	93
Tabel 10 uji validitas Butir Soal.....	95
Tabel 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	96
Tabel 12 Hasil Pre-tes mahasiswa SII semester 2 UNU Yogyakarta.....	98
Tabel 13 Hasil Latihan Bab 1 dan 2 Mahasiswa.....	99
Tabel 14 Hasil Latihan Bab 1 dan 2 Mahasiswa.....	100
Tabel 15 Hasil Pre-tes dan Post-tes mahasiswa semester 2 UNU Yogyakarta....	102
Tabel 16 Statistfk Deskriptif Hasil Pre-tes dan Post-tes.....	102
Tabel 17 Hasil Uji Normalitas Data Pre-tes dan Post-tes.....	105
Tabel 18 Hasil Uji Sampel Paired T-tes.....	107
Tabel 19 Kriteria perolehan skore.....	108
Tabel 20 Kategori tafsiran efektivitas <i>N-Gain</i> .....	108
Tabel 21 Hasil Uji N-Gain.....	109

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 anggapan mahasiswa terhadap kesulitan dalam pembelajaran nahwu..	60
Gambar 2 kebutuhan mahasiswa terhadap digitalisasi terhadap 'ilmu nahwu ....	61
Gambar 3 persetujuan pengembangan multimedia pembelajaran nahwu.....	62
Gambar 4 persetujuan pengembangan multimedia pembelajaran nahwu.....	62
Gambar 5 persetujuan mencantumkan latihan perbab dan evaluasi .....	63
Gambar 6 persetujuan menyebutkan referensi materi yang dicantumkan dalam media pembelajaran .....	63
Gambar 7 pembuatan Flowchart media pembelajaran nahwu .....	67
Gambar 8 Instal aplikasi nahwu .....	70
Gambar 9 petunjuk penggunaan aplikasi .....	70
Gambar 10 Halaman Menu Utama .....	71
Gambar 11 Halaman Tujuan Pembelajaran .....	71
Gambar 12Halaman materi tertulis .....	72
Gambar 13 halaman video penjelasan.....	73
Gambar 14 halaman latihan .....	74
Gambar 15 halaman skor latihan.....	75
Gambar 16 halaman evaluasi .....	76
Gambar 17 halaman daftar pustaka aplikasi .....	76
Gambar 18 halaman tentang aplikasi dan biografi dari pengembang.....	77
Gambar 19 sebelum revisi.....	83
Gambar 20 sebelum revisi.....	84
Gambar 21 sebelum revisi.....	84
Gambar 22 sebelum revisi.....	85
Gambar 23 sebelum revisi.....	89
Gambar 24 revisi penambahan kata pengantar pada aplikasi .....	90
Gambar 25 sebelum revisi.....	90

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Kuisisioner Kebutuhan .....	121
Lampiran 2 Kuisisioner Kebutuhan Mahasiswa .....	122
Lampiran 3 Hasil Google Form Angket Kebutuhan .....	124
Lampiran 4 Rps Mata Kuliah Nahwu Semester Dua SII UNU Yogyakarta.....	127
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	130
Lampiran 6 Soal Pre-Tes Dan Post-Tes Media Pembelajaran Nahwu .....	132
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Di Spps 26 .....	137
Lampiran 8 Hasil Uji Reabilitas Instrument Tes .....	142
Lampiran 9 Surat Validator Ahli Media Dan Materi .....	143
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media .....	145
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media .....	148
Lampiran 12 Data Pre-Tes Dan Post-Tes Mahasiswa.....	151
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas .....	152
Lampiran 14 Hasil Uji Paired Sample T-Tes .....	153
Lampiran 15 Hasil Uji N-Gain Score.....	154
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian.....	155
Lampiran 17 Transkrip Wawancara Mahasiswa .....	156
Lampiran 18 Wawancara Setelah Menggunakan Aplikasi .....	158
Lampiran 19 Dokumentasi Di Lapangan .....	160
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup.....	162



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi yang maju memungkinkan aktivitas pembelajaran otentik. Teknologi dapat memfasilitasi proses belajar apabila pendidik memiliki pengetahuan dalam integrasi teknologi. Konsep teknologi pembelajaran perlu dipahami dosen mahasiswa, tenaga kependidikan, perancang media, dan praktisi pendidikan sebagai upaya memecahkan *technology* (keputusan pedagogis).<sup>2</sup> Kegiatan belajar mengajar saat ini banyak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti web base learning, e-learning, multimedia interaktif, *hypermedia*, *virtual reality*, dan sebagainya.

Pengajaran bahasa kedua atau bahasa asing mengalami perkembangan terus menerus seiring dengan perkembangan yang terjadi pada disiplin ilmu bahasa (*'ilmu al-luġati*), linguistik dan ilmu pendidikan (*'ilm tarbiyah*). Ada tiga unsur dalam mempelajari bahasa yaitu *'ilmu aṣwat, al-mufradāt, at-tarkīb*.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Niar Agustian dan Unik Hanifah Salsabila, “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran”, dalam *Islamika*, Vol. 3, no. 1, 2021, hlm. 123–133.

<sup>3</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN Malik Press, 2011).hlm. 32.

Salah satu unsur yang terpenting dalam pembelajaran bahasa Arab adalah memahami tata bahasanya yang dikenal dengan istilah Nahwu.<sup>4</sup> *at-Tarākīb* ini terdiri dari *qawā'id an-nahwi* dan *qawā'id as-ṣarfī*. Tarkib menjadi kebutuhan pokok ketika belajar bahasa Arab, seseorang tidak mungkin bisa membaca teks Arab dan membuat suatu kalimat tanpa memahami kaidah bahasa tersebut.<sup>5</sup> Maka dari itu pembelajaran Nahwu menjadi kebutuhan pokok ketika belajar bahasa Arab.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan peneliti pada mahasiswa semester dua jurusan Studi Islam interdisipliner, Fakultas Dirasah Islamiyah Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta<sup>6</sup>. Pemilihan subjek penelitian ini didasari oleh beberapa pertimbangan yakni alasan aktual berupa kemahiran berbahasa Arab khususnya 'ilmu nahwu di Jurusan Studi Islam Interdisipliner Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta. 'ilmu nahwu sangat dihargai karena jurusan ini menawarkan mata kuliah yang relevan dengan matakuliah yang di pelajari pada semester dua. Kemahiran berbahasa Arab dianggap sebagai prasyarat keilmuan yang paling mendasar dan wajib dimiliki oleh seluruh mahasiswa jurusan ini. Meskipun demikian, disebutkan bahwa beberapa mahasiswa mungkin kurang memahami 'ilmu nahwu secara menyeluruh, sehingga penting

---

<sup>4</sup> Mustapa Ali dan Aqodiah, "Urgensi Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Tata Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Sekarbela Mataram," dalam *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI*, Vol. 3, No. 2, 2018, hlm. 1.

<sup>5</sup> Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm. 93.

<sup>6</sup> Observasi awal pada tanggal 13 Februari 2024 di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta jurusan Stdi Islam Interdisipliner

untuk mengevaluasi pengetahuan mereka tentang bahasa Arab khususnya 'ilmu nahwu.

Adapun alasan historis yakni Program Studi Studi Islam Interdisipliner, atau Prodi SII adalah Program Studi yang berdiri pada tahun 2017 terakreditasi baik pada tahun 2020, yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sarjana agama yang mampu memiliki pemahaman atas al-Qur`an dan al-Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam, memiliki kemampuan berpikir dan menguasai metodologi agama Islam, memiliki pemahaman yang utuh akan agama Islam, baik iman (Tauhid), Islam (Fiqh-Syari'ah) dan Ihsan (Tasawuf), serta tanggap dan memahami persoalan-persoalan kontemporer sosial Islam. Sehingga Kurikulum yang disusun dengan memadukan antara keilmuan Islam yang terdiri atas tiga prinsip dasar Islam (Iman-Islam dan Ihsan) dan sosial humaniora.<sup>7</sup> Dilihat dari tujuan prodi studi Islam interdisipliner tersebut 'ilmu nahwu penting untuk dipelajari karna untuk menguasai al-Qur`an dan Hadist sebagai sumber ajaran islam dan memiliki pemahan utuh akan agama islam baik iman (tauhid), islam (fiqh-syariah) dan ihsan (tasawuf) dibutuhkan pemahaman 'ilmu nahwu . berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka melihat perkembangan zaman yang semakin mengarah ke teknologi maka dalam proses pembelajaran dibutuhkan aplikasi yang memadai.

---

<sup>7</sup> Dilihat dari kurikulum s1 studi Islam Interdisipliner pada 14 february 2024. <https://www.unu-jogja.ac.id/fakultas-unit/fakultas-dirasah-islamiyah/s1-studi-islam-interdisipliner/>

Memilih jurusan studi Islam interdisipliner dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dirasa strategis karena beberapa mata kuliah dalam jurusan studi Islam interdisipliner berkaitan dengan bahasa Arab, khususnya ilmu nahwu. Selain itu, memilih jurusan studi Islam interdisipliner dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat memberikan berbagai manfaat strategis yang penting untuk mengembangkan pendidikan Islam yang lebih komprehensif, inovatif, dan sesuai dengan konteks global.

Adapun hasil pengamatan yang dilakukan peneliti ditemukan ada Mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan kedudukan kata pada setiap kalimat bahasa Arab.<sup>8</sup> Idealnya mahasiswa yang notabennya kebanyakan lulusan pondok pesantren sudah mampu dalam mentarkib kalimat berbahasa Arab. Ketika kegiatan belajar mengajar di kelas peneliti melihat bahwa banyak mahasiswa yang kurang fokus dalam menyimak apa yang disampaikan oleh dosen. hal ini di karenakan dosen hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi saja tidak ada media pembelajaran yang dihadirkan sehingga menyebabkan mahasiswa menjadi bosan dan tidak berfokus ke pelajaran tersebut. Selain itu mahasiswa merasa jarang nya membuka materi nahwu menyebabkan ingatan terhadap kaidah-kaidah menjadi berkurang, sehingga membutuhkan alternatif

---

<sup>8</sup> Observasi awal pada tanggal 13 Februari 2024 di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta jurusan Stdi Islam Interdisipliner

pembelajaran yang mudah dijangkau seperti aplikasi pembelajaran yang menarik perhatian mahasiswa.

Berangkat dari permasalahan di atas peneliti mencoba untuk meneliti lebih jauh faktor penyebab hal tersebut dan juga membuat alternatif media pembelajaran nahwu yang mudah digunakan oleh mahasiswa sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendukung efektivitas pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik. Media pembelajaran mampu membuat mahasiswa lebih mudah dalam mengingat pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar seperti media audio visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuni, Arif Widiyatmoko, Isa Akhlis menunjukkan bahwa Media audio visual menjadi media yang efektif digunakan dan populer di dunia pendidikan saat ini. dengan persentase rata-rata hasil belajar mahasiswa diperoleh hasil t hitung sebesar 1,965 dan t tabel sebesar 1,68 sehingga dapat disimpulkan dari kedua analisis di atas bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap minat belajar mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa.<sup>9</sup>

Dengan menghadirkan media audio visual maka mahasiswa dapat menikmati media tersebut sekaligus menyerap ilmu melalui media itu. media audio visual dapat menyajikan objek belajar secara konkret serta

---

<sup>9</sup> Tri Wahyuni, Arif Widiyatmoko, dan Isa Akhlis, "Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa Smp", dalam *Unnes Science Education Journal*, Vol. 4, No. 3, 2015, hlm. 998.

memiliki daya tarik tersendiri. Sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan meningkatkan hasil belajar.<sup>10</sup>

Dalam hal ini penulis tertarik untuk membuat perangkat berbasis yang bisa diakses melalui sistem operasi android, *IOS* ataupun *windows*, karna memiliki fitur yang lebih canggih dibanding dengan media zaman duhulu seperti kertas, buku, kitab, dan lain sebagainya. Salah satu platform untuk membuat media pembelajaran adalah *Smart Apps*. *Smart Apps Creator (SAC)* Merupakan Aplikasi Multimedia yang mampu merancang dan membuat suatu media pembelajaran Berbasis *Android & IOS* Tanpa *Coding*, *SAC* bisa dijadikan sebagai alternatif ketika belajar Daring (Dalam Jaringan).<sup>11</sup>

Memanfaatkan fitur pembuatan media yaitu *Smart Apps Creator* dimaksudkan karena fitur ini memiliki beberapa kelebihan seperti bentuk aplikasi yang dihasilkan dapat diakses secara *offline* sehingga apabila peserta didik ingin mempelajari materi tertentu dapat langsung menggunakan serta menghambat kuota. *Smart Apps Creator* dapat dikembangkan dengan menambahkan video, suara, gambar dan dapat juga disambungkan ke situs lain dalam bentuk link. Serta tampilan yang interaktif membuat peserta didik lebih tertarik dan basisnya dapat disesuaikan bisa android, *iphone*, dan lain sebagainya. Jadi secara singkat,

---

<sup>10</sup> Agustian and Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran", dalam *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, Januari 2021, hlm. 125.

<sup>11</sup> A R Azizah, "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming," *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, Vol. 4, No. 2, 2020, hlm. 72–80.

dalam satu aplikasi mencakup beberapa yang dibutuhkan peserta didik dan sangat mudah dioperasikan.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan topik “Pengembangan Media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta”. Diharapkan produk ini dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran nahwu.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan kelayakan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada Mahasiswa semester dua Jurusan SII UNU Yogyakarta ?
2. Bagaimana Efektivitas Media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada Mahasiswa semester dua Jurusan SII UNU Yogyakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada Mahasiswa semester dua Jurusan SII UNU Yogyakarta.

- b. Mengetahui efektivitas media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada Mahasiswa semester dua Jurusan SII UNU Yogyakarta.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini berusaha untuk mencapai tujuan yang telah disebutkan sebelumnya dan dirancang untuk dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

- a. Manfaat Teoritis-Akademis

Kegunaan utama penelitian ini adalah untuk Memberi masukan terhadap media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada Mahasiswa semester dua Jurusan SII UNU Yogyakarta. dan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi banyak pihak, khususnya bagi peneliti sendiri, dan mahasiswa S1 Studi Islam Interdisipliner UNU Yogyakarta.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Secara Teoritik

- a. Media pembelajaran ini dapat menjadi sumbangsih dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang bahasa Arab, terlebih pada materi nahwu
- b. Sebagai batu sandungan penulis untuk dapat mengembangkan aplikasi nahwu yang bertemakan bahasa Arab

- c. Sebagai media pembuktian apakah aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab
  - d. Dapat memudahkan dan membantu proses belajar bahasa Arab dimanapun dan kapanpun aplikasi digunakan.
- 2) Secara praktis
- a. Bagi pendidik dan praktisi ini dapat digunakan sebagai rujukan inovasi perkembangan media pembelajaran bahasa Arab
  - b. Sebagai masukan bagi penyusun dan pengembang pembelajaran yang relevan dan fleksibel dengan tuntutan zaman dan dapat berorientasi kedepan.

#### **E. Kajian Pustaka**

kajian pustaka adalah kumpulan karya teoretis yang berhubungan dengan topik yang sedang diselidiki. Ini berguna untuk menghindari tindakan plagiarisme dan menentukan arah penelitian Anda dengan memperhatikan studi-studi sebelumnya. Selain itu, kajian pustaka bisa menjadi pedoman saat melakukan penyelidikan ini.

Meskipun telah banyak dilakukan penelitian ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran, seperti pembuatan modul, LKS, booklet, dan handout, namun belum ada penelitian yang fokus pada penggunaan media pembelajaran nahwu berbasis android.

Hasil meta analisis menunjukkan data kajian pustaka sebagai berikut:

*Pertama*, Tesis yang ditulis oleh Abrar Sulhadi dengan judul “pengembangan media pembelajaran nahwu berbasis android aplikasi arruz jurusan sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis item pernyataan, rumus Ngain score, dan analisis data Miles & Huberman. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran nahwu berbasis android dalam bentuk aplikasi arruz yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai referensi dalam mempelajari mata pelajaran ’ilmu nahwu. Dalam penelitian pengembangan ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran nahwu berbasis android efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran nahwu untuk jurusan sastra arab di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terbukti dengan nilai nilai rata-rata pre-test sebesar 60.33 meningkat pada post-test sebesar 84.00 dengan selisih skor 23.67.<sup>12</sup> Adapun letak perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan ialah peneliti mendalami ’ilmu nahwu saja dan juga sasaran yang peneliti lakukan oleh jurusan Studi Islam Interdisipliner Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta bukan di jurusan Bahasa dan Sastra (BSA) dan Pendidikan Bahasa Arab (PBA).

---

<sup>12</sup>Abrar Sulhadi, Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplika Arruz untuk penguasaan kamus Nahwu di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, (2019), hlm.6.

*Kedua*, dalam Tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Qowaid bahasa arab berbasis Android”, Kenyo Mitrajati, S.S, Mahasiswa Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2021. Tesis ini menjabarkan bagaimana menyusun sebuah aplikasi yang berbasis Android untuk digunakan sebagai media pembelajaran Qowaid dengan berbekal bahasa pemrograman Java di dukung oleh aplikasi android Developmenr Tool (ADT) dibuatlah aplikasi tersebut yng ternyata mampu menarik perhatian santri daarus shalihat untuk belajar Qowaid.<sup>13</sup>

*Ketiga*, Pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. merupakan judul Tesis yang ditulis oleh Shodiq Mahasiswa Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2016. Tesis ini menjabarkan pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa dalam pembelajara sejarah kebudayaan islam. Tesis ini menggunakan metode penelitian kuantitatif menggunakan intect group comparison.<sup>14</sup> Adapun letak perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan ialah penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode penelitian Rnd dengan menghasilkan produk berupa media audio visual pembelajaran nahwu berbasis smartApps.

---

<sup>13</sup>Konyo Mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qowaid Bahasa Arab Berbasis Android*, (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014), hlm. 6.

<sup>14</sup> Shodiq, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I*. (Malang, 2016), hlm. 8.

*Keempat*, Tesis yang ditulis oleh Dewi Fitriani dengan judul “pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Smart Apps Creator* untuk mahāratul istima’ dan kalam di universitas islam negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall, serta mengikuti langkah-langkah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data penelitian diperoleh melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui hasil angket yang disebarakan kepada mahasiswa. Penilaian ahli materi terhadap angket validasi pengembangan media interaktif dengan *Smart Apps Creator* untuk maharah istima’ mencapai persentase 80%, menunjukkan kelayakan penggunaannya. Persentase untuk maharah kalam adalah 85%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Penilaian ahli media terhadap angket validasi pengembangan media interaktif dengan *Smart Apps Creator* untuk maharah istima’ mencapai persentase 84%, juga dikategorikan sebagai sangat layak. Sementara untuk maharah kalam, persentasenya adalah 82%, dan juga dikategorikan sebagai sangat layak. Berdasarkan hasil angket dari responden mahasiswa, pengembangan media interaktif dengan *Smart Apps Creator* untuk maharah istima’ memperoleh persentase 85,4%, yang juga dikategorikan sebagai sangat layak. Selanjutnya, maharah kalam mencapai persentase 85%, yang menandakan kelayakan yang sangat baik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran istima’ dan kalam dengan *Smart Apps Creator* berbasis aplikasi android yang diterapkan oleh

peneliti efektif untuk pembelajaran. Perbedaan utama dari penelitian yang akan dilakukan adalah fokus penelitiannya pada pembuatan media pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* yang akan membahas berbagai aspek 'ilmu nahwu .

*Kelima*, Tesis yang ditulis oleh Dwi Setia Kurniawan dengan judul “pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* di MTs Darul Amanah Kalianda Tahun ajaran 2022/2023”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, dan Evaluation*). Sampel penelitian ini terdiri dari 28 mahasiswa kelas VIII B di MTS Darul Amanah Kalianda. Hasil dari penelitian ini antara lain: 1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab dilakukan dengan mengikuti prosedur ADDIE. 2. Produk multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab ini dinilai menarik dan layak digunakan, seperti yang ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli materi yang masuk dalam kategori Baik, dengan persentase validasi sebesar 76%. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media mencapai kualifikasi Sangat Baik dengan persentase 84%. Analisis terhadap tanggapan dosen mata pelajaran bahasa Arab juga menunjukkan kualifikasi Sangat Baik, dengan persentase konversi sebesar 91%. Begitu juga dengan tanggapan mahasiswa yang masuk dalam kategori Sangat Baik, dengan persentase konversi sebesar 82%. Dengan akumulasi hasil validasi ini, media pembelajaran tersebut dapat dikategorikan sebagai Sangat Baik. Hasil

analisis uji-t pada pre-test dan post-test mahasiswa kelas VIII B di MTs Darul Amanah Kalianda, yang berjumlah 28 mahasiswa, menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah penggunaan multimedia dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab, terutama pada materi *Ar-Riyadhah*. Perbedaan utama dari penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini akan lebih fokus pada pembuatan media pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps*, yang akan membahas berbagai aspek 'ilmu nahwu. dengan sasaran utama penelitian ini adalah mahasiswa.

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap.<sup>15</sup> Pembangunan yang berkesinambungan adalah yang dituju oleh pertumbuhan, sedangkan perubahan yang positif adalah yang dituju oleh perubahan. Karena pendidikan adalah topik yang dibahas, diharapkan melalui tahapan yang spesifik dan persiapan yang matang, pendidikan pada akhirnya akan membawa perubahan dan pertumbuhan ke arah yang lebih baik. Penelitian pengembangan merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mempelajari dan menciptakan suatu produk di bidang pendidikan, menurut Borg & Gall.<sup>16</sup> Produk disini bukan hanya berupa buku, teks, dan video atau film, akan tetapi bisa berupa aplikasi perangkat lunak.

---

<sup>15</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Pr, 2013), hlm.64.

<sup>16</sup> *Ibid.* hlm. 65.

Salah satu strategi untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian fundamental dan terapan adalah penelitian pengembangan. Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk membuat dan memvalidasi suatu produk. Ketika suatu produk divalidasi, ini menunjukkan bahwa produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya mengevaluasi kemandirian atau validasinya.

Untuk meningkatkan tingkat interaksi dan komunikasi antara dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran di kelas, media pengajaran adalah alat, rencana, dan teknik yang memudahkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa.<sup>17</sup>

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari penyampai kepada penerima guna merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan minat mahasiswa dengan cara yang mendorong pembelajaran adalah sudut pandang lain yang ditawarkan oleh media Sadiman.<sup>18</sup> Sedangkan Sukiman mengartikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima guna menangkap minat, perasaan, dan perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga mendorong pembelajaran dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Joko Kuswanto and Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI", dalam *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14, No. 1, 2018, hlm. 120.

<sup>18</sup> Indah Wahyu Utami and Abdul Haris Rosyidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Siswa Sma Kelas X," dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 5, 2016, hlm. 38–45.

<sup>19</sup> Desi Susanti, Darsono, dan R. Gunawan Sudarmanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Drama Berbasis Audio Visual Mata Pelajaran Ips Terpadu", dalam *Jipsindo*, No. 1, 2018, hlm. 1–12.

Menurut peneliti Salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran adalah peran media pembelajaran. Saat ini di era globalisasi, belajar di era kemajuan teknologi kurang tepat jika menggunakan bahan terbuka seperti buku cetak. Pembelajaran pada dasarnya beroperasi dengan asumsi bahwa pemilihan materi pembelajaran berkualitas tinggi sangat penting dalam proses pembelajaran; hal ini tidak hanya mencakup pemilihan materi yang selaras dengan paradigma teori pembelajaran perilaku tetapi juga pembuatan materi baru.

Saat ini perkembangan zaman sudah berada pada era 4.0 dimana pendidikan mengarah kepada pengajaran yang modern sehingga pendidik diuntut untuk menguasai hal-hal yang selalu berkembang di era revolusi industri 4.0. Dampak yang ditimbulkan dari Revolusi Industri 4.0 terhadap pendidikan ialah memposisikan pendidikan masuk kepada cara pembelajaran yang modern. Karena tidak semua dosen di kelas memahami apa yang dimaksud dengan pembelajaran di masa sekarang, hal ini berdampak signifikan terhadap aktivitas sekolah. Di Industri 4.0, teknologi internet digunakan untuk memungkinkan komunikasi antara manusia, mesin, peralatan, dan sensor.<sup>20</sup>

Di bidang pendidikan, materi pembelajaran berbasis aplikasi Android tergolong baru. Materi ini biasanya disajikan sebagai aplikasi

---

<sup>20</sup> Fatmawati Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, dan Ainul Marhamah Hasibuan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa", dalam *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* , Vol. 11, No. 2, 2021, hlm. 134.

pendidikan atau aplikasi yang mencakup sumber pengajaran. Pada smartphone dan perangkat yang diberdayakan Android, produk aplikasi ini sering kali dapat diakses untuk diunduh melalui *Google Play* atau *Playstore*. Materi pembelajaran pada dasarnya tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh ke telepon pintar yang menggunakan sistem operasi Android.

Karena aplikasi Android dirancang untuk dapat berfungsi pada smartphone yang merupakan alat komunikasi maka termasuk dalam kategori media pembelajaran elektronik. Hal inilah yang melatarbelakangi pengklasifikasian materi pembelajaran berbasis aplikasi Android sebagai media elektronik.<sup>21</sup>

Herlandy menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile* adalah jenis media pembelajaran yang terintegrasi di dalam perangkat telekomunikasi bergerak, terutama yang menggunakan smartphone. Ragam teknologi pembelajaran yang tersedia di perangkat ponsel termasuk *e-book*, permainan, dan simulasi. Melalui *mobile learning*, mahasiswa memiliki akses ke materi pembelajaran dan informasi dari berbagai lokasi dan kapan pun diperlukan. Mereka tidak lagi terbatas pada waktu atau tempat tertentu untuk belajar. Jumlah perangkat *mobile* melebihi jumlah PC, dan penggunaannya lebih sederhana. Perangkat *mobile* kini berperan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Seiring

---

<sup>21</sup> Teknik Kelas et al., "Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Gambar Ii", No. 1 (N.D.), hlm. 65–77.

dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan, variasi media yang digunakan oleh para dosen juga semakin bertambah. Saat ini, ada teknologi yang sedang digemari oleh pengguna teknologi, yang menggabungkan dua dimensi yang berbeda dalam pelaksanaannya. Menurut Ismail, penggunaan teknologi seperti augmented reality dalam pengajaran sangat bermanfaat bagi mahasiswa karena dapat meningkatkan kemampuan visualisasi mereka.<sup>22</sup>

Ringkasannya adalah bahwa pengembangan media pembelajaran melibatkan merancang, membuat, dan menyempurnakan produk agar dapat menyampaikan pesan pembelajaran dari dosen ke mahasiswa dengan cara yang menarik dan merangsang. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk melalui proses pengembangan yang berlangsung dalam waktu tertentu karena dampak dari produk tersebut.

Perkembangan pesat dalam bidang pendidikan dan teknologi telah menciptakan kemajuan yang signifikan. Pendidikan menjadi aspek yang sangat terpengaruh oleh perkembangan tersebut, di mana dalam proses pembelajaran terdapat berbagai media teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dimanfaatkan. Menurut Daryanto, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang berguna dalam konteks

---

<sup>22</sup> Badan Pusat Statistik. (2018). Berita Resmi Statistik: Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2018. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

pembelajaran, antara lain media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan media lingkungan.<sup>23</sup>

a. Media grafis

Media grafis adalah media visual yang mengkomunikasikan fakta, ide, atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, kalimat, angka, simbol, atau gambar. Penggunaan grafis ini bertujuan untuk menarik perhatian, memperjelas ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga lebih menarik dan mudah diingat oleh orang-orang.

b. Media tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah jenis media yang memiliki penampilan yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Selain itu, media tiga dimensi juga dapat diproyeksikan secara visual dalam tiga dimensi, seperti model padat atau model penampang.

c. Media proyeksi

Media proyeksi adalah jenis media yang hanya bisa diakses melalui proyektor. Media ini memberikan rangsangan visual yang ditangkap oleh indera penglihatan. Media proyeksi berinteraksi langsung dengan penerima pesan. Contoh-contohnya mencakup presentasi *PowerPoint* (PPT), *slide*, dan sebagainya.

---

<sup>23</sup>Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: AV Publisher, 2018), hlm. 25.

#### d. Media lingkungan

lingkungan sebagai media pembelajaran adalah sebuah pemahaman pengajaran terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran mahasiswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Menurut Seels dan Glasgow membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

##### a. Pilihan media tradisional.

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.

- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hipermedia*, *compact* (video) disc.<sup>24</sup>

Kartasurya mengemukakan berbagai jenis media digolongkan menjadi tiga yaitu media visual, media dengar dan media individual.<sup>25</sup>

a. Media visual

Media visual merupakan alat bantu mengajar yang dipakai dosen dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati oleh mahasiswa melalui visi atau panca indera.<sup>26</sup> Media visual merupakan media yang dapat divisualkan. media ini

<sup>24</sup> Ahmad suryadi, *Teknologi dan media pembelajaran jilid 2*. (Jawa Barat: CV Jejak, 2022), hlm. 26.

<sup>25</sup> Darimi dan Ismail, "Teknologi Informasi dan Komuikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif", dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 1, No. 2, 2021, hlm. 111-121.

<sup>26</sup> Yulita puji lestari dan afni susila, "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan" dalam *jurnal mimbar demokrasi*, Vol. 19, No. 2, 2020, hlm. 40 – 47.

merangsang indra penglihatan. contoh gambar/tato, sketsa, diagram, charts, grafik, kartun, poster, peta dan globe.

b. Media audio dengar

Media audio/dengar adalah media yang hanya dapat didengar saja atau dengan kata lain hanya memiliki unsur suara. media yang hanya bisa didengarkan.<sup>27</sup> Media ini merangsang indra indra pendengaran. Contoh radio, *magnetic, tape recorder, magnetic sheet recorder*, laboratorium bahasa.

c. Media untuk belajar individual

Media belajar individual adalah media yang bisa digunakan oleh mahasiswa sendiri atau bisa disebut media individual.

Pembelajaran individual lebih dikenal dengan istilah individualized learning atau self instruction yaitu pembelajaran yang diselenggarakan sedemikian rupa sehingga tiap-tiap mahasiswa terlibat setiap saat dalam proses

belajarnya itu dengan hal-hal yang paling berharga bagi

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat penting dalam membantu berjalannya proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.<sup>28</sup> Fungsi media pembelajaran

---

<sup>27</sup>Iis Dewi Lestari., Halimatusha'diah., dan Fibria Anggraini Puji Lestari, "Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru" dalam *jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 01, No. 01, 2018, hlm. 55-60.

<sup>28</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Media Pembelajaran Agama Islam berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm.67.

menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu :

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkontraksi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- b. Fungsi efektif, yaitu dapat membangkitkan perasaan dan sikap peserta didik, seperti mata pelajaran yang berkaitan dengan masalah sosial.
- c. Fungsi kognitif, yaitu dapat memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya
- d. Fungsi Kompensatoris, yaitu dapat mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks maupun secara verbal.

Sebagaimana yang dikutip oleh Sutirman, Sudjana dan Rivai mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dan kegunaan yakni sebagai berikut:

- a. Perhatian mahasiswa meningkat karena pembelajaran sehingga motivasi belajar mahasiswa juga meningkat karena pembelajaran yang menjadi lebih menarik

- b. Materi pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh mahasiswa
- c. Membantu mahasiswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- d. Metode pengajaran menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan mahasiswa saat belajar.
- e. Membuat mahasiswa lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>29</sup>

Maka dari itu, berdasarkan berbagai pendapat diatas, manfaat media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar karna akan dapat mempermudah interaksi antara dosen dengan murid sehingga dapat membantu mahasiswa dalam belajar secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemilihan media pembelajaran menurut Musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah dalam Kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut : efisien, relevan serta produktif.<sup>30</sup>

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih

---

<sup>29</sup> Sutirman, *Media dan model-model pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.17.

<sup>30</sup> Fauziyah, N. (2014). "Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (1/JKPTB/14)", hlm. 3.

memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar. Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih medianya salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut malah peserta didik semakin bingung. Agar dosen tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu<sup>31</sup>:

- a. Kesesuaian ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah langkah untuk menyalakan komputer.
- b. Tingkat kesulitan media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Terutama dalam pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan di lingkari langkah-langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak jelas dan sulit di fahami oleh

---

<sup>31</sup> Indah Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran", dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2018, hlm. 8.

peserta didik. Maka dosen harus memperjelasnya dengan medinya sendiri.

- c. Biaya dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.
- d. Ketersediaan biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika dosen ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka dosen harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis.
- e. Kualitas teknis media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula.

Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami mahasiswa dalam belajar.

Dari pemaparan diatas adapun media pembelajaran dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dengan jenis media audio visual. Media ini dapat merangsang indra pendengaran dan penglihatan sehingga

mahasiswa mudah dalam memahami materi pembelajaran. media ini di desain dengan efisien, relevan dan juga produktif.

## 2. Nahwu

Secara bahasa nahwu bermakna sebagai suatu *ṭariq* (jalur lintasan) atau *qiyas* (aturan) yang di buat dengan meletakkan suatu nahw (contoh model), dengan tujuan untuk mengarahkan kepada suatu maksud tujuan berupa pembacaan dan sekaligus pemaknaan yang benar sehingga terhindar dari adanya kekeliruan. 'ilmu nahwu ialah ilmu yang mengetahui perubahan-perubahan akhir kalimat yang berkaitan erat dengan *i'rāb*, struktur kalimat, serta bina'. bentuk kalimat.

Nahwu adalah ilmu yang mengkaji aturan-aturan terkait struktur kata terakhir dalam bahasa Arab, yang meliputi tarkib (struktur), *i'rāb* (analisis gramatikal), dan bina' (pembentukan kalimat). Tujuan pembelajaran nahwu secara umum adalah untuk menjaga keakuratan dalam pengucapan dan penggunaan bahasa Arab, serta meminimalkan kesalahan dalam tata bahasa. Menurut Senali definisi 'ilmu nahwu adalah kaidah-kaidah yang digunakan untuk mengetahui hukum kalimat Arab, keadaan susunan *i'rāb* dan bina'nya dan syarat-syarat nawasikh, kembalinya a'id yang mengikutinya.<sup>32</sup> Abdurrahman mengutip dari

---

<sup>32</sup> Sukmadinata dan Nana Syodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 9.

Sunarto dengan mengatakan bahwa nahwu merupakan sarana untuk memelihara kalam, membenarkan pengucapan dan tulisan.<sup>33</sup>

‘ilmu nahwu juga di namakan ilmu alat karena semua ilmu agama seperti ilmu fiqih, tauhid, dan semua ilmu yang berbahasa Arab akan mudah memahaminya dengan lantaran ‘ilmu nahwu .<sup>34</sup>

Dari pemaparan diatas ilmu nahwu merupakan ilmu alat untuk memahami bahasa Arab. Dalam penelitian ini membahas tentang kaedah-kaedah bahasa arab lengkap dengan contoh-contohnya agar mempermudah mahasiswa dalam memahami ilmu nahwu dan untuk mengetahui hukum kalimat Arab, keadaan susunan *i'rāb* dan bina'nya dan syarat-syarat *nawāsikh*, kembalinya *a'id* yang mengikutinya.

### 3. *Smart Apps*

*Smart Apps* merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis Android dan *IOS*. *Smart Apps Creator* memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia dengan hasil akhir dari pengembangannya berupa file dan aplikasi Android sebagai media pembelajaran mata kuliah<sup>35</sup>. Menurut Haitan Rachman *Smart Apps Creator* atau yang disingkat SAC adalah aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi

---

<sup>33</sup> Rizki Abdurrahman, “Konsep Pembelajaran Qowaid Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran“, dalam *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, Vol.6, No.2, 2020. hlm.46.

<sup>34</sup> M.Sholihuddin Shofwan, *Pengantar Memahami alJurumiyah*, (Surabaya: Darul Hikmah, 2007), hlm. 2

<sup>35</sup> Muhammad Hasan, Zaudah Cyly Arrum Dalu , Hamsi Mansur, dan Mastur Monry Fraick NGRS, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Koperasi Dan Umkm”, Vol. 4, No. 1, 2016, hlm. 1–23.

berbasis android atau *IOS* tanpa kode pemrograman. *Smart Apps Creator 3 (SAC)* memiliki beberapa fitur diantaranya, tidak memerlukan kode pemrograman, output berupa digital, *real time*, *JSON database*, *HTML 5*, dan animasi. Selain itu *SAC* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, latihan soal, aplikasi wisata, pengenalan produk, pemasaran dan lain sebagainya. Sehingga software *SAC* dapat dipergunakan sebagai alternative dalam pembuatan aplikasi tanpa kode pemrograman.<sup>36</sup>

*Smart Apps Creator* juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif pada berbagai mata pelajaran, seperti Pendidikan Agama Islam, *PJOK*, teknik pembuatan minuman, dan keragaman agama di Indonesia<sup>37</sup>. *Smart Apps Creator* dapat membantu meningkatkan minat belajar mahasiswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif<sup>38</sup>.

Telepon pintar atau yang lebih dikenal dengan *smartphone* adalah perangkat telepon genggam yang dilengkapi dengan fitur dan kemampuan mirip komputer. Beberapa model ponsel dapat berfungsi dengan berbagai versi perangkat lunak sistem operasi, yang menyediakan antarmuka umum yang diperlukan bagi pengembang

---

<sup>36</sup> Haitan, R . (2017). *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*. IOSI. Retrieved from <https://inosi.co.id/smart-apps-creator-mobileapps-multimedia-builder-no-programming/>.

<sup>37</sup> A C Pramesti dan N A Mashabi, "Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembuatan Minuman Berbasis *Smart Apps Creator (Sac)* Pada Mata Kuliah *Bartending*", dalam *Jurnal Teknologi*, Vol. 13, 2023, hlm. 44–55.

<sup>38</sup> Hasan, , Hamsi Mansur, dan Monry Fraick Ngrs, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah *Koperasi Dan Umkm*", dalam jurnal *J-INSTECH*, Vol. 4, No. 1, 2023, hlm. 85.

aplikasi. Smartphone adalah telepon yang memiliki kemampuan canggih seperti email (atau surat elektronik), akses internet, pembacaan buku elektronik (dikenal juga sebagai e-book), serta dilengkapi dengan *keyboard* dan *port VGA*. Dengan kata lain, smartphone dapat dianggap sebagai komputer mini yang juga berfungsi sebagai telepon.<sup>39</sup>

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bantuan perangkat lunak Canva dan *Smart Apps Creator*. Canva digunakan untuk membuat konten yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi dalam bentuk file PNG yang disesuaikan dengan ukuran dan dimensi aplikasi yang direncanakan. Setelah konten dimasukkan, *Smart Apps Creator* digunakan untuk memberikan instruksi atau kode-kode yang diperlukan dan menyusun aset-aset yang telah dibuat.

Aplikasi ini dibuat dalam tiga format berbeda: APK (untuk Android), *HTML5*, dan ECE (*Executable*). Format APK hanya dapat diinstal di perangkat yang menjalankan sistem operasi Android, sementara *HTML5* dapat diakses di semua perangkat yang mendukung format tersebut, termasuk *iPhone*, *Android*, dan *Windows*. Format *.exe*, di sisi lain, hanya bisa dijalankan di komputer, termasuk yang menjalankan sistem operasi seperti *Android*, *Linux*, dan sebagainya.

---

<sup>39</sup> Rahma Putri Kholifatul Ummah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Qawa'id (Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek Nurussalam Krpyak Yogyakarta)", *Magister UIN Sunan Kalijaga* (2019), hlm. 85.

#### 4. Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan dari unsur media audio dan media visual. Menurut Sanjaya, media audio visual merupakan jenis media yang tidak hanya mengandung unsur suara, tetapi juga unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai jenis film, slide suara, dan lainnya.<sup>40</sup> Pernyataan ini diperjelas oleh Asyar, yang menjelaskan bahwa multimedia adalah media yang mengintegrasikan beberapa jenis media dan peralatan dalam proses atau kegiatan pembelajaran.<sup>41</sup> Hal ini dipertimbangkan mengingat perbedaan kondisi setiap mahasiswa dalam pemahaman terhadap materi pembelajaran. Dari perspektif pembelajaran, multimedia pembelajaran merupakan media yang dapat merangsang banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>42</sup>

Selain dari segi teknis, pemahaman tentang media audio visual juga berkaitan dengan proses pendidikan, seperti yang diungkapkan oleh Ishak dan Darmawan. Mereka menyatakan bahwa pada dasarnya, media audio visual merupakan representasi dari realitas, terutama melalui penggunaan penglihatan dan pendengaran, yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pendidikan yang konkret kepada mahasiswa.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm 45.

<sup>41</sup> Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012) hlm. 45.

<sup>42</sup> Munadi, *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*, (Jakarta: Referensi GP Press Group, 2013), hlm. 148.

<sup>43</sup> Ishak Abdulhak dan Deni Dermawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2013) hlm. 84.

Dari berbagai definisi yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah jenis media yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan, yang mampu memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam proses belajar-mengajar.

a. Jenis-Jenis Audio Visual

Media audio visual sering juga disebut sebagai media video. Dalam media video, terdapat dua unsur yang berpadu, yaitu audio dan visual, yang memungkinkan mahasiswa untuk menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sementara unsur visual memfasilitasi penciptaan pesan belajar melalui visualisasi.

Menurut Yuhdi Munadi, media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis. Pertama, jenis media audio visual murni, yang dilengkapi dengan fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, seperti televisi dan video. Sedangkan jenis kedua adalah media audio visual tidak murni, yang lebih dikenal dengan peralatan seperti *slide*,

*opaque*, *OHP*, dan lainnya, yang dapat diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau proses pembelajaran.<sup>44</sup>

b. Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual

Kemajuan teknologi video telah memungkinkan format sajian video bervariasi, mulai dari kaset, CD (*compact disk*), hingga DVD (*digital versatile disk*). Ini mempermudah pengguna untuk

---

<sup>44</sup> *Ibid.* hlm. 113.

menontonnya melalui pemutar video. Namun, meskipun memiliki keuntungan tersebut, menurut Daryanto, video juga memiliki kelemahan sebagai media, yaitu:<sup>45</sup>

a. *Fine details*

Video terutama kalau media tayangannya televisi tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

b. *Size information*

Video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya. Oleh karena itu maka obyek yang ditampilkan harus dengan objek pembanding.

c. *Third dimension*

Gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi untuk tampak tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak *property*, atau pengaturan cahaya.

d. *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

e. *Setting*

Apabila kita menampilkan adegan di mana dua orang sedang berbicara di tengah kerumunan orang, penonton mungkin akan kesulitan untuk mengetahui lokasi kejadian. Oleh karena itu,

---

<sup>45</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2013), hlm. 89.

penulis perlu menyertakan informasi tentang lokasi atau tempat di mana adegan tersebut berlangsung dalam naskahnya. Kemudian menurut Hujair AH Sanaki beberapa kelebihan media dari media audio visual yaitu:<sup>46</sup>

- a. Keunggulan dari media audio visual adalah kemampuannya untuk menyajikan objek pembelajaran secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat bermanfaat untuk memperkaya pengalaman belajar.
- b. Dengan sifatnya yang audio visual, media tersebut memiliki daya tarik tersendiri yang dapat menjadi pemicu atau motivasi bagi pembelajar untuk belajar.

c. Karakteristik Pembelajaran Audio Visual Menurut Oemar Hamalik mengemukakan bahwa video yang baik memiliki karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut.<sup>47</sup>

- 1) Video itu menarik minat
- 2) Benar dan autentik
- 3) *Up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan.
- 4) Sesuai dengan tingkat kematangan *audien*.
- 5) Perbendaharaan bahasanya yang benar.
- 6) Merupakan kesatuan atau *sequence*-nya teratur.
- 7) Mendorong aktivitas.

---

<sup>46</sup> Hujair AH Sanaki, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), hlm. 109.

<sup>47</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1989), hlm. 109-110.

8) Memenuhi dan memuaskan dari segi teknis.

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang baik, maka video harus mencakup karakteristik tertentu. Karakteristik video menurut Yudhi Munadi adalah:<sup>48</sup>

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- 2) Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 4) Mengembangkan pikiran dan pendapat para mahasiswa.
- 5) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- 7) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- 8) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan.  
Mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari mahasiswa.
- 9) Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- 10) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 11) Dengan video, penampilan mahasiswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Dalam penelitian ini pendekatan audio visual merujuk pada jenis media yang mengandung unsur suara dan gambar, seperti materi berbentuk

---

<sup>48</sup> *Ibid.* hlm.112.

teks dan video pembelajaran. Contohnya seperti dalam media tersebut terdapat animasi bergerak dan bersuara untuk menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini mampu memberikan pengalaman konkret bagi mahasiswa dalam proses belajar-mengajar. Salah satu media yang menggunakan pendekatan audio visual adalah dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps*. Pendekatan audio visual melalui aplikasi *Smart Apps* merupakan solusi efektif untuk mendukung proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran mandiri.

Dari berbagai pemaparan beberapa landasan teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan sintesis komperhensif pada penelitian ini. Peneliti akan membahas tentang pengembangan media audio visual pembelajaran berbentuk aplikasi dengan dengan sistem operasi yang dikembangkan oleh *google* yakni android untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa terhadap ilmu nahwu yang akan di implementasikan pada mahasiswa semester dua SII UNU Yogyakarta.

## **B. Sistematika Pembahasan**

Kajian ini terdiri dari empat bab pokok, yaitu:

Bab I (Pendahuluan):

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang masalah atau permulaan yang mengakibatkan terjadinya suatu masalah. Selain itu dijelaskan pula rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori, serta sistematika pembahasan.

## Bab II (Metode Penelitian):

Dalam bab ini dijelaskan mengenai jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

## Bab III (Hasil Penelitian Dan Pembahasan):

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil pengembangan produk bahan ajar nahwu tingkat menengah berbasis digital dengan menggunakan model ADDIE. Mulai dari proses *analysis*, proses *design*, proses *development*, proses *implementation*, sampai proses yang terakhir yaitu proses *evaluation*.

## Bab IV (Penutup):

Dalam bab ini dijelaskan simpulan penelitian yang kemudian diikuti dengan saranterhadap penelitian yang akan datang.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* di UNU Yogyakarta ini menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran nahwu pada semester dua Studi Islam Interdisipliner UNU Yogyakarta. aplikasi pembelajaran nahwu ini peneliti beri nama *asy-syifa*. Adapun tujuan dari aplikasi ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan untuk pembelajaran mandiri. Aplikasi ini dibuat dalam bentuk .apk, exe, html5 sehingga bisa di akses PC, Leptop maupun Smartphone. penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu *Analisis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation*.
2. Berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli materi pada media pembelajaran berupa aplikasi *asy-syifa* yang dikembangkan, total nilai yang diperoleh 54 dari 85 total poin dengan persentase nilai sebesar 63%. Penilaian dari ahli materi pada media pembelajaran berupa aplikasi *asy-syifa* yang dikembangkan, total nilai yang diperoleh 98 dari 105 total poin dengan persentase nilai sebesar 82%. Dari data tersebut dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan dalam aplikasi pembelajaran layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi.

3. Berdasarkan hasil analisis angket pre-tes dan post-tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran nahwu *asy-syifa* dengan pendekatan audio visual pada mahasiswa semester dua jurusan Studi Islam Interdisipliner Yogyakarta dengan teknik analisis *Paired Sampel T-test* dihasilkan nilai signifikansi pada  $ig.(2\text{-tailed})$  sebesar 0.000 artinya nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang positif dan signifikan dalam penggunaan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* pada mahasiswa dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. dan dari hasil perhitungan uji *N-Gain Score* diketahui bahwa nilai *N-Gain Score* dari pre-tes dan post-tes mahasiswa semester dua jurusan studi islam interdisipliner UNU Yogyakarta pada data mean (rata-rata) sebesar 0.6133 dengan *N-Gain* persen 61%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tingkat efektifitas penggunaan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “cukup efektif”

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan perlu adanya beberapa saran untuk peneliti selanjutnya yakni materi pembelajaran yang disajikan dalam penelitian ini dapat dikembangkan dengan lebih menarik lagi dan peneliti selanjutnya dapat memberikan inovasi baru bagi produk pengembangan media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps* ini. Peneliti

selanjutnya diharapkan dapat mengoptimalkan akses aplikasi dengan sistem *IOS* dengan lebih baik.

### **C. PENUTUP**

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas kehadiran-Nya, selesailah tahap-tahap penelitian dan penyusunan tesis ini. Peneliti menerima segala kritik dan saran yang diberikan agar tersusunya laporan karya ilmiah yang lebih baik. Peneliti berharap agar tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi kemajuan dunia pendidikan khususnya pendidikan bahasa Arab.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Deni Dermawan, *Teknologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2013.
- AH, Hujair, Sanaki. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba, 2013.
- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika* 3, no. 1 (2021)
- Ali, Mustapa, and Aqodiah Aqodiah. "Urgensi Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Tata Bahasa Arab Pada Mahasiswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Sekarbela Mataram." *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI* 3, no. 2 (2018)
- Amir Hamzah. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Asyar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta, 2013.
- Ayu ,Desti, Novianti. *Pengembangan Media Akuntansi Aset Tetap Berbasis Pendekatan Sainifik Sebagai Pendukung Implementasi K-13 di SMKN 2 Buduran*, *Jurnal Pendidikan* 3, no.1, 2015.
- Azizah, A R. "Penggunaan *Smart Apps Creator (SAC)* Untuk Mengajarkan Global Warming." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* 4, no. 2 (2020).

Badan Pusat Statistik. (2018). *Berita Resmi Statistik: Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Beni Ahmad Saebeni and Kadar Nurjaman, “*Menejemen Penelitian*”. Bandung: Pustaka Setia, 2013.

Creswell, John, and David Creswell. *Research Design Fifth Edition. Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*. Vol. 44. CALIFORNIA: Sage Publications Sage CA: Thousand Oaks, CA, 2018.

Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: AV Publisher, 2009.

Darimi, Ismail, *Teknologi Informasi dan Komuikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1(2):111-121. UIN ArRaniry. Tahun 2017

Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media, 2013.

Dilihat dari kurikulum s1 studi Islam Interdisipliner <https://www.unu-jogja.ac.id/fakultas-unit/fakultas-dirasah-islamiyah/s1-studi-islam-interdisipliner/>

Embretson, Susan E. “A Cognitive Design System Approach to Generating Valid Tests: Application to Abstract Reasoning.” *Psychological Methods* 3, no. 3 (1998).

Fatmawati, Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Marhamah Hasibuan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Mahasiswa.” *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 11, no. 2 (2021).

Fauziah, N. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (1/JKPTB/14).

Gall and Borg. *Educational Research an Introduction*. London : Pearson Education, 2003.

Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni, 1989.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.

Hasan, Muhammad, Zaudah Cyly Arrum Dalu , Hamsi Mansur, and Mastur Monry Fraick NGRS. “Pengembangan Media audio visual pembelajaran nahwu berbasis *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Koperasi Dan Umkm” 4, no. 1 (2016): 1–23.

Indah Wahyu Utami and Abdul Haris Rosyidi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Mahasiswa Sma Kelas X,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 5 (2016).

Iis Dewi Lestari., Halimatusha’diah., Fibria Anggraini Puji Lestari., Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada dosen- dosen, dalam urnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat Vol. 01 No. 01, 2018.

- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018).
- Latifah, L N H, K Fajriyah, and ... "Keefektifan Model Contextual Teaching And Learning Berbantu Media Kupon Terhadap Hasil Belajar Matematika." ... *for Lesson and Learning* ... 3, no. 3 (2020).
- Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang : UIN Malik Press, 2011.
- Mitrajati, Konyo. *Pengembangan Media Pembelajaran Qowaid Bahasa Arab Berbasis Android*, Yogyakarta : PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014.
- Munadi, *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group, 2013.
- Nurfadhilah, Septy. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Jawa Barat, 2021.
- Observasi awal pada tanggal 10 Oktober 2023 di Universitas Nahdatul Ulama Yogyakarta jurusan Sdi Islam Interdisipliner
- Pramesti, A C, and N A Mashabi. "Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembuatan Minuman Berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* Pada Mata Kuliah Bartending." *Jurnal Teknologi* ... 13 (2023): 44–55. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_tp/article/view/1623](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/1623).
- Pribadi, Benny A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2017.
- Punaji, Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Jakarta: Prenamedia Group*. Jakarta: Prenamedia group, 2013.

- Putra, Nusa. *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Raharjo, Nuryadin Eko, and Galuh Kemuning Pitaloka. "Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kontruksi Gedung, Sanitasi Dan Perawatan Di Smk Negeri 1 Seyegan." *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil 2*, no. 1 (2020): 65–77.
- Rizki Abdurrahman, "Konsep Pembelajaran Qowaid Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran, "Ihya Al-Arabiyyah: *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab Vol.6 No.2* (2020). hlm.46
- Richard R.Hake, *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University, 1999.
- Robert Maribe Branch. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York, Springer Science: 2009.
- Sanaky, Musrifah Mardiani. "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik 11*, no. 1 (2021).
- Salamah, Husniyatus, Z. *Media Pembelajaran Agama Islam berbasis ICT*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana, 2011.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Kencana Pr. Jakarta, 2013.

- Slamet, Rokhmad, Wahyuningsih, sri. “Validitas Dan Reabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja” (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, P D. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, Bandung: CV. ALVABETA*. bandung: CV Alfabeta, 2009.
- Susanti, Desi, Darsono, and R. Gunawan Sudarmanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Drama Berbasis Audio Visual Mata Pelajaran Ips Terpadu.” *Jipsindo*, no. 1 (2018).
- Syaodih, Nana. “Metode Penelitian Pendidikan.” *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya* (2009).
- Shodiq. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I*. Malang : 2016
- Sulhadi, Abrar. *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplikasi Arruz untuk penguasaan kamus Nahwu di Jurusan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2019.
- Sutirman, *Media dan model-model pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Sholihuddin, M, Shofwan. *Pengantar Memahami alJurumiyah*. Surabaya: Darul Hikmah, 2007.
- Sudaryono, *Statistik II Statistik Interfal untuk penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset, 2021.

- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Tatarinceva, Anna, and Marina Marchenoka. "The Integrative Educational Approach To Gifted and Talented Students through the Recognition and Development Their Learning Styles," n.d.
- Tegeh, I Made; Jampel, I Nyoman; Pudjawan Teguh. "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015).
- Ummah, Rahma Putri Kholifatul. "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Qawa'id (Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta)." *Magister UIN Sunan Kalijaga* (2019).
- Utami, Indah Wahyu, and Abdul Haris Rosyidi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi Untuk Mahasiswa Sma Kelas X." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 5 (2016).
- Wahyuni, Indah. "Pemilihan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2018).
- Yulita puji lestari, afni susila. *Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam jurnal ilmiah mimbar demokrasi* Vol. 19 No. 2 Tahun 2020.