

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK
PEMBELAJARAN *MUFRADĀT* BAHASA ARAB SISWA MIN 2
LAMPUNG SELATAN**



Oleh: SITI ROBI'AH

NIM: 22204021020

TESIS

Diajukan kepada Program Studi Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Robi'ah

NIM : 22204021020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 04 Juni 2024
yang menyatakan,



Siti Robi'ah
NIM: 22204021020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Robi'ah
NIM : 22204021020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 04 Juni 2024
Saya yang menyatakan,



Siti Robi'ah
NIM: 22204021020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Robi'ah
NIM : 22204021020
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan dengan ini, bahwa sesungguhnya saya tidak menuntut kepada program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Starta Dua), seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut dikarenakan penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran atas Ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 04 Juni 2024

Menyatakan,



Siti Robi'ah
NIM. 22204021020



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

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1541/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DENGAN
PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK PEMBELAJARAN MUFRADĀT
BAHASA ARAB SISWA MIN 2 LAMPUNG SELATAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI ROBI'AH
Nomor Induk Mahasiswa : 22204021020
Telah diujikan pada : Kamis, 20 Juni 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

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

Valid ID: 667b8f93b3d38



Penguji I

Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 667a5e4d083a0



Penguji II

Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 667a330ef06a




Yogyakarta, 20 Juni 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 667bc4471ad43

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK
PEMBELAJARAN MUFRADĀT BAHASA ARAB SISWA MIN 2 LAMPUNG
SELATAN**

Nama : Siti Robi'ah
NIM : 22204021020
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

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

Penguji I : Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag. M.Ag ()

Penguji II : Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag. ()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 20 Juni 2024

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 96/A

IPK : 3,90

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 MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK
PEMBELAJARAN MUFRODAT BAHASA ARAB SISWA MIN 2**

LAMPUNG SELATAN

Yang ditulis oleh:

Nama : Siti Robi'ah

NIM : 22204021020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 04 Juni 2024

Pembimbing



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

NIP. 198203152011011011

HALAMAN MOTTO

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ¹

“Dan kami turunkan Kitab (*Al-Qur'an*) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim.” (*Qs. An-Nahl: 89*)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an Terjemah*, (Jakarta: al-Huda Kelompok Gema Insani), hlm. 278.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Siti Robi'ah, 22204021020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Komunikatif Untuk Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab Siswa MIN 2 Lampung Selatan. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Kesulitan yang menghambat siswa dalam proses pembelajaran saat di kelas ialah penggunaan media yang masih bersifat konvensional, maka hal tersebut menjadi hambatan bagi siswa, sehingga dampak dari kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, maka siswa menimbulkan rasa ketidaktertarikan dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab. Maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui langkah-langkah penyusunan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab bagi siswa kelas V MIN 2 Lampung Selatan., (2) Mengetahui langkah-langkah pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas V terhadap multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif siswa MIN 2 Lampung Selatan. (3) Mengetahui pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* efektif dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab bagi siswa kelas V MIN 2 Lampung Selatan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara yakni, observasi, wawancara, angket dan tes. Uji analisis data menggunakan uji paired sample t-Tes dengan bantuan SPSS 23.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Validasi ahli media dan materi yang menghasilkan kriteria yang sangat layak. Validasi ahli materi menghasilkan nilai 91%, dan validasi ahli media menghasilkan nilai 85%. (2) Hasil nilai respon guru diperoleh dengan persentase 96%, untuk hasil respon siswa kelompok skala kecil 89%, sedangkan respon siswa kelompok skala besar 92%, sangat menarik. (3) hasil uji t-Test sebesar 0,000. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. dan uji N-Gain Score 82,45 atau 82% termasuk dalam kategori efektif.

Kata Kunci: Multimedia interaktif, *Android*, Komunikatif, *Mufradāt*.

الملخص

سني رابعة ٢٠٢٠-٢٠٢١، تطوير الوسائل التفاعلية بوسيلة أندرويد بالمدخل الإتصالي لتعليم المفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية الثانية لامبونج الجنوبية. رسالة الماجستير. يوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٤.

الصعوبة التي تعيق الطلاب في عملية التعلم أثناء وجودهم في الصف هي استخدام الوسائط التي لا تزال تقليدية، فتصبح عائقاً أمام الطلاب، بحيث أن تأثير عدم التنوع في استخدام وسائط التعلم، يسبب الطلاب شعوراً بعدم الاهتمام بتعلم المصداقات العربية. لذلك تهدف هذه الدراسة إلى: (١) معرفة خطوات إعداد الوسائط المتعددة التفاعلية بوسيلة أندرويد بالمدخل الإتصالي لتعليم المفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية الثانية لامبونج الجنوبية. (٢) معرفة خطوات لتعليم المفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس الأساسي نحو الوسائط المتعددة التفاعلية بوسيلة أندرويد بالمدخل الإتصالي لتعليم المفردات اللغة العربية لطلبة المدرسة الابتدائية الحكومية الثانية لامبونج الجنوبية. (٣) معرفة فعالية الوسائل التفاعلية بوسيلة أندرويد بالمدخل الإتصالي لتعليم المفردات اللغة العربية لطلبة الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية الثانية لامبونج الجنوبية.

وهذا البحث من نوع بحث وتطوير باستخدام نموذج تطوير ADDIE. يحتوي هذا النموذج على الخامسة مراحل هي التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. أما طريقة جمع بياناته فبالملاحظة والمقابلة والاستبانة والاختبار. واستخدم اختبار تحليل البيانات العينة المقترنة (paired sample t-Test) بمساعدة برنامج (SPSS 23).

نتائج هذا البحث هي: (١) نتائج التحقق من الخبراء والتي تظهر قيمةً مجدية جداً. وكانت نتائج قيمة التحقق من خبير المادة ٩١ %، وكانت نتائج قيمة التحقق من خبير الإعلام ٨٥ % (٢) تم الحصول على نتيجة قيمة استجابة المعلم بنسبة ٩٦ %، بالنسبة لنتائج استجابة الطلاب في المجموعة الصغيرة كانت ٨٩ %، بينما كانت استجابة الطلاب في المجموعة الكبيرة ٩٢ %، وهو أمر مثير للاهتمام للغاية. (٣) أن نتيجة اختبار t-Test من ٠.٠٠٠٠٠٠ لذلك يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a ويتم تضمين اختبار N-Gain Score البالغ ٨٢.٤٥ أو ٨٢ % في الفئة الفعالة.

الكلمات الأساسية: الوسائل التفاعلية، أندرويد، إتصال، مفردات.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Konsonan Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B/b	Be
ت	<i>Ta</i>	T/t	Te
ث	<i>ṣa</i>	Š/š	Es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J/j	Je
ح	<i>Ḥa</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>Ḍal</i>	Ḍ/ḍ	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 ya
ص	<i>Ṣad</i>	Ṣ/ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Ḍad</i>	Ḍ/ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	<i>Ṭa</i>	Ṭ/ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	<i>Za</i>	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
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-aṭfāl
	-raudatul aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	-al-madīnah al-munawwarah
	-al-madīnatul munawwarah
طَلْحَةَ	-ṭalḥah

C. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

Contoh:

كَتَبَ -kataba يَذْهَبُ -yażhabu
 فَعَلَ -fa'ala ذَكَرَ -żukiro

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
اِيْ	fathah dan ya	Ai	a dan i
اُوْ	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
اِيْ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas

يَ -	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وُ -	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

E. Hamzah

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

Contoh:

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

الشَّمْسُ - asy-syamsu

2. Kata sambung yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

القَلَمُ - al-qalamu

البَدِيعُ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

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

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasul

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:

إِبْرَاهِيمُ الْخَلِيلُ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah segala puji dan syukur semoga selalu tercurahkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongannya-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* dengan Pendekatan Komunikatif untuk Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab Siswa MIN 2 Lampung Selatan”. Shalawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benerang.

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:

1. Bapak Prof. Dr. H. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus sebagai Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan

kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.

4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I, selaku Pembimbing Akademik yang telah senantiasa membimbing, memberikan dan motivasi.
6. Bapak Dr. Nasiruddin, M.Si, M.Pd, dosen UIN Sunan Kalijaga selaku validator ahli materi.
7. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai validator ahli media.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan 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 mengurus administrasi semasa kuliah maupun dalam mengurus tugas akhir.
10. Bapak Nurkholis, S.Pd.I, MM, selaku Kepala Sekolah MIN 2 Lampung Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MIN 2 Lampung Selatan.

11. Bapak Deden Prayoga, S.Pd.I, selaku guru mata pelajaran bahasa Arab di kelas V MIN 2 Lampung Selatan, yang telah bekerja sama dengan peneliti selama penelitian di MIN 2 Lampung Selatan.
 12. Siswa dan Siswi kelas V MIN 2 Lampung Selatan yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
 13. Abi dan Umi tercinta, Bapak Tukimin dan Ibu Henni Astuti. Terima kasih atas doa yang dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, yang selalu membimbing dan memotivasi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang, kasih sayang, dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
 14. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2022 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang sudah kebersamai selama 2 tahun ini.
 15. 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, 04 Juni 2024
Peneliti,



Siti Robi'ah
NIM. 22204021020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iv
SURAT PERNGESAHAN TUGAS AKHIR	v
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRAK ARAB	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xix
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Pengembang.....	14
D. Manfaat Pengembang.....	14
E. Kajian Pustaka.....	16
F. Landasan Teori	18
G. Sistematika Pembahasan	56
BAB II METODE PENELITIAN	57
A. Jenis Penelitian.....	57
B. Model Pengembangan.....	57

C. Subjek Penelitian.....	58
D. Prosedur Pengembangan	58
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	66
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
G. Uji Coba Produk.....	69
H. Teknik Analisis Data.....	69
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	79
A. Pengembangan Aplikasi <i>Smart Arabic</i> Berbasis <i>Android</i>	79
1. Hasil Tahap Analisis	80
2. Hasil Desain Pengembangan.....	83
3. Hasil Kelayakan Produk.....	102
4. Hasil Implementasi Produk.....	114
5. Hasil Efektifitas Produk	120
B. Analisis Hasil Pembahasan Pengembangan Aplikasi	130
BAB IV PENUTUP	135
A. Kesimpulan	135
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	153
RIWAYAT HIDUP.....	168

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penskoran Skala Likert	70
Tabel 2. 2 Skala Interpretasi Kriteria	71
Tabel 2. 3 Skor Respon Siswa.....	73
Tabel 2. 4 Hipotesis Penelitian.....	77
Tabel 2. 5 Kategori Tafsiran Efektivitas	78
Tabel 3. 1 Kompetensi Inti.....	82
Tabel 3. 2 Kompetensi Dasar	82
Tabel 3. 3 Indikator	83
Tabel 3. 4 Tujuan Utama Pembelajaran <i>Mufradāt</i>	83
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	84
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	85
Tabel 3. 7 Indikator Kelayakan Ahli Materi	103
Tabel 3. 8 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	104
Tabel 3. 9 Indikator Kelayakan Ahli Media.....	106
Tabel 3. 10 Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Media	107
Tabel 3. 11 Hasil Revisi dan Saran Oleh Ahli Materi.....	109
Tabel 3. 12 Hasil Revisi dan Saran Oleh Ahli Media	110
Tabel 3. 13 Hasil Validasi Guru.....	113
Tabel 3. 14 Hasil Respon Guru Terhadap Aplikasi <i>Smart Arabic</i>	116
Tabel 3. 15 Hasil Uji Respon Siswa Dengan Uji Coba Skala Kecil.....	117
Tabel 3. 16 Hasil Uji Respon Siswa Dengan Uji Coba Skala Besar.....	118
Tabel 3. 17 Hasil Data Analisis Deskriptif Statistik	120
Tabel 3. 18 Hasil Validitas Soal.....	122
Tabel 3. 19 Hasil Uji Reliabilitas	123
Tabel 3. 20 Hasil Uji Normalitas	124
Tabel 3. 21 Hasil Uji Homogenitas Varians	125
Tabel 3. 22 Hasil Uji Paired Samples t-Test	126
Tabel 3. 23 Kategori Tafsiran Efektivitas	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Mapping Sintesis kreatif komprehensif	55
Gambar 3. 1 Halaman Awal Aplikasi <i>Smart Arabic</i>	87
Gambar 3. 2 Halaman Menu Pilihan.....	88
Gambar 3. 3 Halaman Pemilihan Materi Perbab	89
Gambar 3. 4 Halaman Materi, Latihan, dan Video	90
Gambar 3. 5 Halaman Isi Materi.....	91
Gambar 3. 6 Halaman Menu Petunjuk.....	92
Gambar 3. 7 Halaman Evaluasi <i>Quizizz</i>	93
Gambar 3. 8 Tampilan Profil Pengembang Aplikasi	94
Gambar 3. 9 Tampilan Awal <i>Construct 2</i>	96
Gambar 3. 10 Tampilan Proses Mengatur Resolusi Layar	96
Gambar 3. 11 Tampilan Proses Memasukkan Gambar.....	97
Gambar 3. 12 Tampilan Memasukkan Audio	97
Gambar 3. 13 Tampilan Proses <i>Programming</i>	98
Gambar 3. 14 Tampilan Proses <i>Exporting Project</i>	99
Gambar 3. 15 Tampilan Proses <i>Compile</i> Aplikasi	99
Gambar 3. 16 Proses <i>Instal</i> Aplikasi Pada <i>Android</i>	100
Gambar 3. 17 Proses Aplikasi Setelah Terinstal.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	153
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian.....	154
Lampiran 3 Berkas Hasil Validasi Ahli Materi	155
Lampiran 4 Berkas Hasil Validasi Ahli Media	157
Lampiran 5 Berkas Hasil Respon Guru	159
Lampiran 6 Hasil Wawancara.....	161
Lampiran 7 Data Siswa.....	163
Lampiran 8 Soal Pretest dan Posttest.....	165
Lampiran 9 Foto Dokumentasi.....	166



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013 bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap yang positif terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif.² Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis.³ Kecakapan bahasa adalah salah satu tujuan kurikulum bahasa Arab yang ditulis dalam dokumen kurikulum, untuk itu di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak berbicara, membaca, dan menulis.⁴

Bahasa Arab merupakan bahasa asli atau bahasa ibu bagi lebih dari 221 juta orang yang menetap di 35 negara, sebagaimana dari negara mereka menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa resmi PBB. Sebagai Al-Qur'an, bahasa

² Nurul hadi, "Analisis Content Buku Ajar Bahasa Arab (Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013) Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Terbitan Kementerian Agama Republik Indonesia 2014", *IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning*, Vol. 1, Nomor 5, April 2018, hlm. 40.

³ Agung Izza Mahendra, Muhammad Ali Murteza, and Khoshiyatu Nur Laela, "Peningkatan Kompetensi Membaca Teks Berbahasa Arab Melalui Metode Qiraah Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN 2 Surabaya", *Jurnal Tematik*, Vol. 4, Nomor 2, Desember 2022, hlm 199.

⁴ Hidayatun Munafa'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Membaca Siswa Kelas VIII Mts Kabupaten Semarang", Semarang, Februari 2017, hlm. 24.

Arab menjadi bahasa keagamaan bagi umat Islam di dunia.⁵ Bahasa Arab dan Al-Qur'an juga merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan antara keduanya, alasannya dikarenakan ketika belajar Al-Qur'an maka salah satu langkah pertama yang harus dipelajari dan dikuasai ialah bahasa Arab.⁶ Bahasa Arab mempunyai sastra yang tinggi hal ini bisa terlihat jika seseorang memahami dan mendalami Al-Qur'an, karena didalamnya terdapat uslub bahasa yang mengagungkan bagi pembacanya dan tidak ada seorangpun yang menandinginya. Dalam pembelajaran bahasa yang menjadi tujuan utama adalah penguasaan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa mengacu pada kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam komunikasi nyata.⁷ Dengan Kemampuan berbahasa seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan isi hatinya kepada orang lain yang merupakan tujuan pokok pengajaran bahasa sebagai suatu bentuk berkomunikasi. Salah satu bahasa yang dipelajari adalah bahasa Arab.⁸ Media sangat berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan *mufradāt* siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam

⁵ Nurjanah, "Pengaruh Penguasaan Mufradāt Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di MTsN Ngemplak Sleman", Yogyakarta, Januari 2008, hlm. 7.

⁶ Mahendra, Murteza, and Laela, "Peningkatan Kompetensi Membaca Teks Berbahasa Arab Melalui Metode Qiraah Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN 2 Surabaya", *Jurnal Tematik*, Vol. 4, Nomor 2, Desember 2022, hlm. 204.

⁷ Idah Faridah Laily, "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi", *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 2, Nomor. 1, Juli 2015, hlm. 14.

⁸ Noca Yolanda Sari, "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Di Tpa Al-Hidayah Sidoharjo Pringsewu," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, Nomor 1, 2016, hlm. 7.

setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.⁹ Dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah Al-Baqoroh ayat 31, yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar”. (QS. Al-Baqoroh: 31).¹⁰

Pembelajaran bahasa Arab merupakan proses transformasi ilmu, sikap mental dan perilaku kebahasaan Arab yang diharapkan dapat dilakukan secara profesional dan berorientasi kepada tujuan tertentu.¹¹ Tujuan bahasa Arab dapat di realisasikan secara efektif jika dilandasi oleh visi, misi dan orientasi yang jelas terhadap prosedur yang dilakukan berlandaskan strategi, pendekatan dan metode yang tepat dan relevan dan akhirnya menghasilkan output yang optimal dan

⁹ M. Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif”, *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13, Nomor 23, April 2015, hlm. 132.

¹⁰ Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur’an Terjemah*, (Jakarta: al-Huda Kelompok Gema Insani), hlm. 7.

(Jakarta: Departemen Agama RI), n.d.

¹¹ Laily, “Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi”, *AL-IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru*, Vol. 2, Nomor 1, 2015, hlm. 8.

memuaskan baik bagi siswa, guru maupun lembaga pendidikan dan masyarakat luas.¹²

Proses kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik dalam rangka menyampaikan ilmu atau penyampaian materi yang diberikan kepada siswa pada suatu lembaga pendidikan tertentu yang bertujuan untuk memberikan cara bagi peserta didik guna pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Suatu pendekatan dalam pembelajaran sangat dibutuhkan guna memunculkan ketertarikan atau bahkan minat peserta didik dalam hal melaksanakan proses pembelajaran tersebut, termasuk dalam kegiatan pembelajaran bahasa. Tujuan setiap sekolah adalah untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam komunikasi tertulis dan lisan melalui pengajaran bahasa. Bahasa juga merupakan sarana komunikasi yang digunakan dalam beragam fungsi dan disajikan dalam konteks yang bermakna, tidak dalam bentuk kalimat lepas sehingga mampu mewujudkan orientasi belajar mengajar bahasa yang berdasarkan tugas dan fungsi berkomunikasi.¹³ Oleh karena itu komunikasi yang bersifat aktif sangat dibutuhkan dalam dalam menguasai suatu bahasa bagi seorang pembelajar.

Maka dari itu hakikat pendekatan komunikatif adalah untuk belajar berkomunikasi, dan kemampuan bahasa yang dikembangkan adalah kemampuan berkomunikasi. Karena pada dasarnya, pendekatan komunikatif merupakan

¹² Ahmad Muradi, "Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) Di Indonesia", *Jurnal Al-Maqoyis*, Vol. 1, Nomor 1, Juni 2013, hlm. 129.

¹³ Ahmad Muradi, "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 1, Nomor 1, Mei 2014, hlm. 32.

pendekatan pelajaran bahasa yang lebih menekankan pelajaran pada penguasaan kecakapan berbahasa daripada penguasaan struktur bahasa. Salah satu prinsip pembelajaran komunikatif yang dikemukakan oleh Canale dan Swain (1980) adalah bahwa kemampuan berkomunikasi efektif pada anak sangat dipengaruhi oleh tingkat kompetensi komunikasi terdiri atas empat kompetensi yakni: a) kompetensi gramatikal, yaitu pengetahuan dan kemampuan dalam bidang tatabunyi, kosakata, serta tatabahasa. b) kompetensi sociolinguistik, yaitu penguasaan memilih gaya komunikasi yang sesuai dengan mitra bicara, tempat, suasana, saluran komunikasi, serta aspek lain yang harus dipertimbangkan dalam berkomunikasi. c) Kompetensi kewacanaan, yaitu kemampuan untuk menafsirkan rangkaian kalimat atau ungkapan dalam proses menciptakan keutuhan makna dan keterpaduan teks sesuai dengan konteksnya. d) Kompetensi strategis, yaitu keberanian, rasa percaya diri, kemampuan berbagi peran dengan lawan bicara, pemanfaatan peluang untuk berbicara, dan lain sebagainya.¹⁴

Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.¹⁵ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat media belajar menarik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat

¹⁴ Taufiq Anshori, "Pendekatan Komunikatif Dalam Pelajaran Bahasa Arab", n.d.

¹⁵ Farida Hasan Rahmaibu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus SDI Al Madina Semarang", Semarang, Agustus 2016, hlm. 16.

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pemilihan media sebagai bahan ajar tentunya sangat mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Arab, dengan menggunakan media yang tepat tentunya akan mempermudah bagi seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Arab.

Maka diantaranya memutuskan untuk mengembangkan *android* menjadi sebuah perangkat multimedia interaktif yang bekerja dengan sistem operasi yang digunakan. Multimedia interaktif menggabungkan beberapa elemen media, seperti audio, video, gambar, grafik, teks, animasi, dan lainnya, yang sangat berkaitan dan bermanfaat bagi pengguna.¹⁶ Tetapi sistem operasi telepon seluler dengan fitur terkini zaman sekarang ialah *android*, yang merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang gratis dan dapat digunakan oleh siapa saja. *Android* memberi pengembang *platform* yang terbuka untuk membuat aplikasi baru.¹⁷ Mengembangkan produk aplikasi multimedia yang mudah dan menarik dipasang pada perangkat *android* dengan harapan menjadi salah satu sumber media pembelajaran dapat dengan mudah dipahami dan membantu siswa generasi Z dalam memahami pembelajaran, karena faktanya sering kali siswa hanya menggunakan perangkat *android* untuk bermain permainan yang kurang bermanfaat, akan lebih bermanfaat untuk membuat media yang mengandung elemen pendidikan untuk membantu proses pembelajaran. Multimedia interaktif

¹⁶ Anshori, "Pendekatan Komunikatif Dalam Pelajaran Bahasa Arab", 2019.

¹⁷ Wawan Gunawan, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah", Vol. 6, Nomor 1, April 2019, hlm. 70.

berbasis *android* dalam bentuk pembelajaran dapat membantu siswa memahami *mufradāt* bahasa Arab.¹⁸

Kemudian dalam pembelajaran bahasa Arab di MIN 2 Lampung Selatan pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memahami tujuan belajar sesuai dengan apa yang di capai. Akan tetapi peserta didik masih beranggapan bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit di pelajari, sehingga mereka sulit dalam menghafal, dan memahami *mufradāt* bahasa Arab, dikarenakan pengucapannya yang cukup sulit, belum pernah didengar di telinga siswa, dan belum terbiasa dalam mempelajarinya.

Berdasarkan pada hasil wawancara penulis dengan pendidik bahasa Arab MIN 2 Lampung Selatan yang dilakukan pada tanggal 30 April 2023, terdapat kesulitan yang menghambat siswa dalam proses pembelajaran, ada perbedaan fonologi atau bunyi, sistem penulisan, bentuk kata, dan susunan kalimat. Akibatnya siswa beranggapan bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang rumit untuk dipelajari dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran saat di kelas masih bersifat monoton yakni masih menggunakan papan tulis, dan buku siswa. Sehingga penggunaan media yang bersifat konvensional tersebut menjadi hambatan pembelajaran bagi siswa, sehingga dampak dari kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran dikelas siswa menjadi kurang memahami pembelajaran bahasa Arab, maka menimbulkan

¹⁸ Neneng Kurnia Apriyani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung", Lampung, November 2017, hlm. 18.

kurangnya menarik dalam pembelajaran bahasa Arab bagi siswa terutama pada materi *mufradāt*. Kemudian membuat siswa merasa jenuh saat mengikuti mata pelajaran tersebut, terkadang siswa masih beranggapan bahwasannya mata pelajaran bahasa Arab menjadi momok menakutkan bagi siswa saat mempelajarinya, kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab dan kurangnya motivasi untuk belajar sehingga siswa tidak terlalu aktif dalam pelajaran dan berdampak pada hasil belajar, kemudian kurangnya inovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab, maka dari itu harus ada inovasi baru agar siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari *mufradāt* bahasa Arab.¹⁹

Penulis juga melakukan penelitian angket dan wawancara terhadap siswa kelas Va dan Vb MIN 2 Lampung Selatan yang menyatakan bahwa kurangnya penguasaan *Mufradāt* yang mereka miliki. Kemudian dalam proses belajar bahasa Arab siswa cenderung pasif, tidak dapat memahaminya, kurang bersemangat dalam menghafal *mufradāt* dan perbendaharaan *mufradāt*. Hal ini dikarenakan media yang digunakan guru kurang menarik dan membosankan.²⁰ Maka diperlukan juga sebuah pendekatan yang bersifat komunikatif, agar siswa dapat memahami dan termotivasi untuk belajar dengan menyenangkan dan aktif dalam berkomunikasi. Karena dengan pendekatan komunikatif siswa terdorong untuk lebih berani dalam berbicara bahasa Arab dan menguasai *mufradāt*.

¹⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Arab, “Kelas V MIN 2 Lampung Selatan 30 Maret 2023”, n.d.

²⁰ Hasil Wawancara dengan Siswa, “Kelas V MIN 2 Lampung Selatan 30 Maret 2023”, n.d.

Menurut peneliti ada beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan siswa dalam mempelajari *mufradāt* bahasa Arab yakni: media yang digunakan masih kurang efektif dalam mempelajari *mufradāt* bahasa Arab, kurangnya inovasi dalam menyampaikan materi yang diberikan, metode yang digunakan masih cenderung monoton sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar. Kemudian keinginan, bakat, dan motivasi dari dalam diri siswa termasuk kedalam faktor *internal* atau faktor dari diri siswa, faktor *eksternal* seperti pendidik, kurikulum, silabus, bahan ajar, dan model pembelajaran seperti strategi, media, dan evaluasi.²¹ faktor yang mempengaruhi proses dan hasil interaksi belajar mengajar yakni faktor guru sebagai subjek pembelajaran dan faktor peserta didik sebagai objek pembelajaran, faktor guru dan peserta didik dengan berbagai potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki tidak mungkin proses interaksi belajar mengajar dikelas atau ditempat lain dapat berlangsung dengan baik.²²

Maka dari itu untuk membantu siswa belajar bahasa Arab maka dibutuhkan perbendaharaan *mufradāt* penting dikarenakan *mufradāt* bahasa Arab adalah syarat untuk mempelajari bahasa Arab. Selain itu, dapat membantu siswa dalam berbicara, menulis, dan berkomunikasi dengan bahasa Arab. Oleh karena itu, *mufradāt* bahasa Arab adalah unsur bahasa yang harus dimiliki oleh siswa yang belajar bahasa Arab. Serta *mufradāt* juga merupakan salah satu unsur bahasa

²¹ Asep Muhammad et al., "Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Perspektif Madrasah Siswa" *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 2, Nomor 1, April 2015, hlm. 15.

²² Nandang Sarip Hidayat, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Oleh", *Jurnal An-Nida'*, Vol. 37, Nomor 1, Juni 2012, hlm. 82.

yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut.

Maka salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru mata pelajaran ialah dalam penggunaan media pembelajaran bahasa Arab dapat menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab ialah memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk membuat media pendidikan yang menarik dan bermanfaat untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.²³ Adanya media yang menarik bagi siswa diharapkan mendorong mereka untuk belajar bahasa Arab dan hasilnya menjadi meningkat. Dalam pemilihan media sebagai bahan ajar tentunya memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar bahasa Arab. Karna dalam memilih media yang tepat akan sangat terbantu dalam menyampaikan suatu materi saat proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.²⁴ Rowntree dalam mengemukakan enam manfaat media, yaitu: membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.²⁵ Dengan seiringnya perkembangan teknologi informasi inilah pembelajaran bahasa Arab sebagai pembelajaran nasional dituntut untuk pembaharuan secara terus-

²³ Gufron Amirullah, "Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran", *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, Vol. 4, Nomor 2, hlm. 99.

²⁴ Taruna Iswara dan Rosnelli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 17, Nomor 2, hlm. 58.

²⁵ M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, Nomor 2, Desember 2013, hlm. 97.

menerus baik itu dalam metodologi, pendekatannya, perkembangan bahan ajar, pembenahan sarana dan prasarana yang termasuk juga perkembangan media pembelajaran dan juga peningkatan kualitas SDM sebagai pendidik yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing tinggi (kompetitif).²⁶ Terkait hal tersebut Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para siswa.²⁷ Para peneliti menyakini *android* dapat dibuat menjadi alat media pembelajaran dan mampu meningkatkan keinginan dan keterampilan siswa untuk mempelajari bahasa Arab.

Menurut Heinich menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dianggap efektif dan efisien apabila media dapat berfungsi sebagai berikut: 1) sarana yang mendorong siswa untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan; 2) sarana yang mendorong siswa untuk memperluas ilmu pengetahuan dan keterampilan mereka; 3) sarana yang membantu siswa mengingat materi pelajaran yang telah diberikan (retensi); dan 4) sarana yang memungkinkan siswa menggunakan kemampuan mereka dalam konteks yang berbeda.²⁸ Maka yang dapat dilakukan pendidik ialah menggunakan media yang dapat meningkatkan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas Va dan Vb MIN 2 Lampung Selatan, karena dengan multimedia interaktif basis *android* dengan

²⁶ Muhandis Azzuhri, "Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet Di Era Teknologi Informasi", *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol. 14, Nomor 3, Desember 2009, hlm. 3.

²⁷ Ina Mangdalena, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3, Nomor 2, Agustus 2021, hlm. 314.

²⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), hlm. 80.

pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dapat disajikan lebih menarik menyenangkan dan dapat diterima, pahami oleh siswa, menarik dengan materi yang ditampilkan dalam suatu kombinasi dari berbagai kombinasi media seperti audio, gambar, video, grafik, teks, animasi, dan banyak lainnya. Selain itu, *android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux* (sistem operasi gratis yang dapat digunakan siapa saja tanpa harus membelinya).²⁹

Menurut Firdan, menyatakan bahwa salah satu faktor terpenting dalam mengembangkan telepon genggam menjadi perangkat alat multimedia interaktif adalah berbasis operasi yang dipilih. Karena telepon genggam memiliki keunggulan dari sistem operasi berbasis *android*. *Android* mempunyai beberapa kelebihan seperti: 1) Kelengkapan, *android* memberikan banyak *tools* yang dapat digunakan dalam membangun sebuah perangkat lunak, dan tingkat keamanannya juga sudah teruji, 2) Terbuka, sebagai salah satu platform yang menyediakan lisensi *open source*, maka *SO android* ini bisa dikembangkan dan digunakan oleh siapa saja, dan 3) Bebas, sifat *SO android* ini memungkinkan pengguna mengembangkan sistem yang dibuat gratis ataupun tidak ada royalti yang harus dibayarkan.³⁰

Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt*

²⁹ Neneng Kurnia Apriyani, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung", Lampung, November 2017, hlm. 13.

³⁰ Devi Afriyanti Puspa Putri, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android", *Technologia: Jurnal Ilmiah*, Vol. 10, Nomor 3, September 2019, hlm. 157.

bahasa Arab. Karena dengan media pembelajaran ini siswa dapat belajar secara mandiri, kapan saja dan dimana saja dengan waktu yang lebih banyak dan tidak harus di dalam kelas bisa diluar jam kelas. Dalam hal ini peneliti ingin menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam upaya menghasilkan aplikasi yang menarik dan layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Komunikatif Untuk Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab Siswa MIN 2 Lampung Selatan.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus permasalahan di atas, maka untuk mengarahkan penelitian ini, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai fokus:

1. Bagaimana langkah-langkah penyusunan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Lampung Selatan?
2. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas V dengan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif siswa MIN 2 Lampung Selatan?
3. Apakah pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif efektif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Lampung Selatan?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penyusunan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Lampung Selatan.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas V dengan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif siswa MIN 2 Lampung Selatan.
3. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif efektif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa kelas V MIN 2 Lampung Selatan?

D. Manfaat Pengembangan

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab terutama dalam penguasaan *mufradāt*.
 - b. Diharapkan konsep pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif dapat di rekomendasikan sebagai salah satu inovasi dalam

dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di kelas.

- c. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam implementasi teoritik pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk meningkatkan penguasaan *mufradāt* yang secara khusus memberikan kemudahan dalam menghafalnya dan banyak menguasai perbendaharaan *mufradāt* bahasa Arab.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Sebagai media/alat bagi guru mata pelajaran bahasa Arab dalam membelajarkan *mufradāt*.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah pemahaman mengenai mata pelajaran bahasa Arab dalam hal penguasaan *mufradāt*.

c. Bagi sekolah

Dapat dipertimbangkan sebagai bahan pertimbangan untuk pengelolaan sumber belajar. Sebagai pelengkap multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran bahasa Arab yang menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt*.

d. Bagi Penulis Lain

Agar dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya membahas pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab bagi peserta didik disekolah.

E. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh:

1. Bintang Taskurina Hardiningtyas. Dengan judul "*Pengembangan Multimedia Interaktif 'Mufradāt' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 3 SDI Miftahul Ulum Kediri*".³¹ Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan medianya sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Perbedaanya dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak dari segi model yang dipakai, pada objek tempatnya, kemudian tingkatan kelasnya, hasil yang dibuat, dan penelitian terdahulu ini tidak menggunakan basis *Android*.
2. Selvi Dwi Hartiyani dan Anik Ghuftron. Dengan judul "*Pengembangan dan kelayakan multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab*

³¹ Bintang Taskurina Hardiningtyas, "Pengembangan Multimedia Interaktif 'Mufradāt' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 3 SDI Miftahul Ulum Kediri", Jawa Timur, Juni 2019, hlm. 8.

di *Islamic Boarding School Bina Umat*".³² Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan medianya, sama-sama dibidang pembelajaran bahasa Arab dan berbasis *Android*. Perbedaannya dengan peneliti lakukan ialah peneliti sebelumnya tidak menggunakan interaktif sebagai media, materi yang dipakai, hasil aplikasi yang dibuat, objek tempatnya serta model penelitian yang dipakai berbeda.

3. Kadariah, Ahmad Hamim Thohari, Riwinoto. Dengan judul "*Multimedia Interaktif (Belajar Kosakata Bahasa Arab) Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab Untuk Anak SD Kelas IV*".³³ Persamaan dalam penelitian ini terletak pada media dan materi kosakata bahasa Arab yang dipakai. Perbedaannya dengan peneliti lakukan terletak pada objek tempatnya, serta tidak ada basis apa yang dipakai, hasil yang dibuat dan kelas yang diambil berbeda.
4. Ramlah Basyir, Moch Kautsar Sophan, Rika Yunitarini. Dengan judul "*Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bergambar Dengan Menggunakan Model Pendekatan Addie*".³⁴ Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pembelajaran kosakatanya dan berbasis *Android*, dan menggunakan model ADDIE.

³² Selvi Dwi Hartiyani dan Anik Ghufon, "Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, Nomor 2, Desember 2020, hlm. 277.

³³ Riwinoto Kadariah, Ahmad Hamim Thohari, "Multimedia Interaktif (Belajar Kosakata Bahasa Arab) Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab Untuk Anak SD Kelas IV", *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, Vol. 4, Nomor 1, Juli 2020, hlm. 2.

³⁴ Rika Yunitarini, "Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bergambar Dengan Menggunakan Model Pendekatan Addie", *Jurnal Ilmiah Edutic* Vol.3, Nomor 1, November 2016, hlm. 3.

Perbedaannya dengan peneliti lakukan terletak pada rancang bangun aplikasinya, tidak bersifat multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan sebelumnya, maka muncul ide peneliti untuk mengembangkan pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa MIN 2 Lampung Selatan.

F. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medium” yang memiliki arti “perantara atau pengantar”. Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu atau pendukung yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Menurut AECT (*Association for Education Communications and Technology*), media pembelajaran adalah segala jenis media dan saluran yang digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi.³⁵ Menurut NEA (*National Education Association*), media pembelajaran adalah komunikasi tercetak dan audiovisual serta peralatannya.³⁶ Media pembelajaran merupakan bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan

³⁵ Fitri Nur Rani, Yoyo Zakaria Ansori, and Dudu Suhadi Saputra, “Penerapan Media Pembelajaran Tematik Bulletin Board Display Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, Vol. 3, Agustus 2021, hlm. 14.

³⁶ Siti Aminah, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI”, *Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Lampung, 7 November 2019, hlm. 29.

maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.³⁷

Dari definisi media pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan.³⁸ Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (*Software*) seperti slide, video, maupun film dan berupa perangkat keras (*Hardware*) seperti buku, proyektor LCD dan *tape recorder*. Media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu siswa belajar. Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai alat perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.³⁹

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-Ciri Umum Media Pendidikan:

- a. Media pendidikan didefinisikan secara fisik sebagai *Hardware* (perangkat keras), yaitu benda yang dilihat, didengar atau diraba oleh panca indera.

³⁷ Taruna Iswara dan Rosnelli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik", *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 17, Nomor 2, hlm. 58.

³⁸ Muhamad Fatchan, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Profesional CS6", *SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, Vol. 8, Nomor 1, Maret 2018, hlm. 44.

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hlm. 8.

- b. Media pendidikan juga didefinisikan secara nonfisik sebagai *Software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras dan yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdiri dari konten visual dan audio.
- d. Media pendidikan berfungsi sebagai alat bantu untuk proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan membantu guru dan siswa berkomunikasi dan berinteraksi selama proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya, radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau individu (misalnya: modul, komputer, radio/kaset, pemutar video).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁴⁰

Ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach dan Ely dalam kutipan Azhar

Arsyad:

- a. Ciri Fiksatif

Ciri Fiksatif menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan menggunakan media seperti fotografi, tape video, tape audio, disket komputer, dan film, suatu peristiwa atau objek dapat

⁴⁰ Muhamad Fatchan, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Profesional CS6", *SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, Vol. 8, Nomor 1, Maret 2018, hlm. 45.

diurutkan dan disusun kembali. Gambar objek yang diambil dengan kamera atau video kamera dapat dengan mudah diproduksi kembali kapan saja diperlukan. Media dapat mengirimkan satu rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada waktu tertentu tanpa mengenal waktu karena sifat fiksatifnya. Ciri ini sangat penting bagi guru karena peristiwa atau barang yang telah direkam atau disimpan dalam format media saat ini dapat digunakan kapan saja.⁴¹

b. Ciri Manipulatif Transformasi

Sifat manipulatif media, suatu peristiwa atau objek dapat terjadi dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse*, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada sejumlah siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Karena kemampuan media manipulatif memerlukan perhatian khusus, kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah dapat menyebabkan kesalahan penafsiran, yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan, sehingga dapat memengaruhi persepsi mereka yang tidak diinginkan.⁴²

c. Ciri Distributif

Ciri distribusi memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan diberikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang sebanding. Saat ini, media tidak

⁴¹ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, Vol. 3, Nomor 1, April 2019, hlm. 47.

⁴² Johannes Jefria Gultom, "Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Unimed*, Vol. 48, Nomor 1, 2010, hlm. 2.

terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah-sekolah tertentu. Sebaliknya, media seperti disket komputer, rekaman video, dan rekaman audio dapat disebarluaskan ke mana saja dan kapan saja.⁴³

3. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.⁴⁴ McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids to Instruction*” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu sebagai pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.⁴⁵ Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media,

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hlm. 7.

⁴⁴ Septy Nurfadhillah, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III”, *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, Nomor 2, Agustus 2021, hlm. 244.

⁴⁵ Salsabilla Mahmudah, “Peranan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah”, 2020.

yaitu: membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.⁴⁶

4. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.⁴⁷ Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat di seragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

⁴⁶ M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, Nomor 2, Desember 2013, hlm. 100.

⁴⁷ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa", *Jurnal Untirta*, Vol. 2, Nomor 1, 2019, hlm. 19.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁴⁸

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴⁹

⁴⁸ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Vol. 1, Nomor 1, Oktober 2014, hlm.105.

⁴⁹ Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran", *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. 7, Nomor 1, Januari 2018, hlm. 94.

5. Pengenalan Media

Media adalah pembelajaran komponen instruksional yang merangkum informasi, orang, dan peralatan. Ada empat kategori media, yaitu 1) media yang menghasilkan teknologi cetak, 2) media yang menghasilkan teknologi audiovisual, 3) media hasil teknologi yang berbasis komputer, dan 4) media yang menghasilkan gabungan teknologi cetak dan komputer. Perkembangan media pembelajaran sekarang mengikuti perkembangan zaman teknologi.⁵⁰ Berdasarkan definisi di atas dalam perkembangan teknologi media pembelajaran dapat di kategorikan ke dalam empat kategori, yakni 1) media yang menghasilkan teknologi cetak, 2) media yang menghasilkan teknologi audiovisual, 3) media hasil teknologi yang berbasis komputer, dan 4) media yang menghasilkan gabungan teknologi cetak dan komputer.⁵¹

Jika dilihat jenis perkembangan media cukup beragam jika dilihat melalui kaca mata kemajuan perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow yang ditulis oleh Arsyad, dan dibagi menjadi dua kategori luas yakni pilihan media konvensional dan pilihan media teknologi terbaru.

1. Media konvensional

a. Visual diam yang diproyeksikan

- *proyeksi opaque* (tidak tembus pandang)

- *proyeksi overhead*

- *slides*

⁵⁰ Husniyatus Salamah Zainiyati, "Media Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikasinya)", *Jurusan Pendidikan Agama Islam*, Surabaya, November 2013, hlm. 91.

⁵¹ Moh. Irmawan Jauhari, "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam", *Journal PIWULANG*, Vol. 1, Nomor 1, Agustus 2018, hlm. 72.

- *filmstrips*

b. Gambar yang tidak terlihat

- poster, gambar

- foto

- charts, grafik, diagram

- pameran, papan info, papan-bulu

c. Audio

- rekaman piringan

- pita kaset, *reel*, *cartridge*

d. Penyajian multimedia

- *slide plus suara (tape)*

- *multi-image*

e. Terlihat dinamis secara gambar

- film

- televisi

- video

f. Cetak

- buku teks

- modul, teks terprogram

- majalah ilmiah, berkala

- lembaran lepas (*hand-out*)

g. Game permainan

- teka-teki

- simulasi
- permainan papan
- h. Realita
 - model
 - *specimen*
 - manipulatif (peta, boneka)
- 2. Media teknologi yang bersifat terbaru
 - a. Media berbasis telekomunikasi
 - *Telekonferen*
 - Kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis *mikroprosesor*
 - *Computer-assisted instruction*
 - Game komputer
 - Sistem tutor intelijen
 - Interaktif *Hypermedia*
 - *Compact (video) disc*.⁵²

6. Penyusunan Rancangan Pengembangan Media

Untuk mengembangkan pemrograman media, ada beberapa hal langkah yang harus diikuti:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Saat kita membuat program media, harus memenuhi kebutuhan para siswa. Hal ini karena setiap kelompok siswa memiliki kebutuhan

⁵² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 32.

yang tidak sama. Setelah kita tahu siapa siswa yang ingin kita tuju, kita harus melihat apa yang dimiliki siswa tersebut.⁵³

- b) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas

Tujuan instruksional adalah komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kemampuan untuk memilih bahan pembelajaran yang tepat untuk dipelajari siswa guna mencapai sebuah tujuan. Mereka juga dapat memilih pemantauan peralatan yang tepat untuk mengetahui apakah siswa telah berhasil mencapai tujuan mereka.⁵⁴

- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Setelah memperoleh daftar materi bahan pembelajaran yang sudah tinjau, langkah selanjutnya adalah mengatur sesi belajar yang logis. Artinya beralih dari sesuatu yang sederhana ke sesuatu yang rumit atau dari yang nyata ke yang tidak berbentuk untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang membantu mencapainya sebuah tujuan tertentu.⁵⁵

- d) Mengembangkan alat pengukur

Pengukur alat keberhasilan siswa ini harus dipertimbangkan dan diciptakan secara cermat sebelum membuat program media atau

⁵³ Ahmad Taufik, "Analisis Karakteristik Peserta Didik", *El-Ghiroh XVI*, Vol. 1, Nomor 2, Februari 2019, hlm. 9.

⁵⁴ Titian dan Diding Wahyudi Ashari, "Pengembangan Media Flipchart Berbasis Gambar Sebagai Alternatif Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 7, Nomor 3, Juni 2020, hlm. 5.

⁵⁵ Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, and Sunanah Sunanah, "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, Vol. 1, Nomor 2, Oktober 2023, hlm. 104.

pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Tes, tugas, atau daftar cek perilaku adalah semua jenis alat yang dapat digunakan.⁵⁶

e) Menulis naskah media

Media yang sesuai atau dipilih dapat digunakan untuk menyampaikan materi instruksional. Namun, materi harus ditulis dan digambarkan, yang di kenal sebagai program naskah media.⁵⁷

f) Mengadakan tes dan revisi

Sebelum digunakan secara luas, media harus dievaluasi. Tujuan dari penilaian yang di maksud adalah untuk menentukan apakah media yang di maksud dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan atau tidak.⁵⁸

7. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai format media (*file*) yang berbeda, seperti teks, grafik,, gambar, audio, animasi, video, interaksi, dan lainnya, yang digabungkan menjadi file digital dan dipakai untuk menyalurkan pesan kepada publik. Namun definisi interaktif berfokus pada komunikasi dua arah atau lebih dari satu aspek komunikasi. Komponen komunikasi adalah hubungan antara manusia sebagai pengguna atau konsumen produk dan komputer sebagai perangkat lunak, aplikasi, atau produk dalam bentuk file tertentu, yakni CD.⁵⁹

⁵⁶ Moh. Arif, "Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI", *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, Nomor 1, Juni 2016, hlm. 123.

⁵⁷ Noveri Amal Jaya Harefa and Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*, (Banten: Unpam Pres, 2021), hlm. 8.

⁵⁸ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 115.

⁵⁹ Dwi Agus Diartono, "Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia", *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Vol. XIII, Nomor 2, Juli 2008, hlm. 156.

Multimedia jika di tinjau dari bahasanya terdiri dari 2 kata yaitu multi dan media. Multi yang berarti banyak atau lebih dari satu, sementara media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti sarana wadah atau alat. Pengertian yang lain disampaikan oleh Gagne dan Briggs media adalah sumber belajar atau benda fisik yang membuat materi pendidikan di lingkungan belajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sedangkan, menurut *National Education Association/ NEA*, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audiovisual serta peralatannya.⁶⁰

Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi segala bentuk informasi baik dalam bentuk teks, gambar, video, audio, angka atau kata kata di mana dalam dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk data digital, kemudian multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi, dan video dengan menggunakan komputer atau diinovasi secara digital.⁶¹ Menurut Hofetter, bahwa multimedia tidak hanya pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) namun juga, multimedia berperan dalam menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai menggunakan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.⁶²

⁶⁰ Harefa and Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*, (Banten: Unpam Pres, 2021), hlm. 10.

⁶¹ Muhammad Jafar Shodiq, "Development of Interactive Multimedia for Arabic Vocabulary Learning Through Android Applications", *International Journal of Arabic Language Teaching*, Vol. 5, Nomor 2, Desember 2023, hlm. 23.

⁶² Aulia Mustika Ilmian, "Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, Vol. 8, Nomor 1, Juni 2020, hlm.19 .

Pengertian multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang di lengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Ada beberapa pengertian multimedia interaktif antara lain sebagai berikut: 1) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar, 2) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, 3) Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi, 4) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik, 5) Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan Interaksi, dan 6) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.⁶³

⁶³ Atmawarni, "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif di Sekolah", *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma, Perspektif*, Vol. 4, Nomor 1, April 2011, hlm. 21.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dirancang oleh seseorang agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki sisi interaktifitas kepada penggunanya. Dalam hal ini adalah adanya hubungan timbal balik antara pengguna yang terlibat interaksi dengan program aplikasi. menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan dari beberapa media (audio, video, teks, atau grafik) yang di dalamnya terdapat fungsi interaktif dan disertai tombol navigasi untuk mempermudah siswa belajar secara mandiri, bahkan multimedia interaktif dapat melengkapi dan berfungsi sebagai pengganti guru dan sebagai sumber belajar.⁶⁴

Berdasarkan definisi paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dalam hal konteks ini, multimedia ini terdiri dari tampilan yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dan memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna dan memiliki interaktivitas bagi penggunanya. Kemudian multimedia juga merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, audio, gambar, grafis, sound, animasi, dan video secara interaktif yang telah dikemas menjadi file digital dan akan disampaikan dengan menggunakan *smartphone* yang berbasis *android*, kemudian digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

⁶⁴ Miftahul Husna, "Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar", *Jurnal Prosiding Tep & Pds Transformasi Pendidikan Abad 21*, Vol. 1, Nomor 7, Mei 2017, hlm. 35.

8. Jenis-jenis Multimedia

Jenis-jenis multimedia terdiri dari dua jenis yakni multimedia berbasis internet (internet) dan multimedia offline atau *stand-alone* (tradisional). Jenis pertama terdiri dari layanan multimedia yang berdiri sendiri (*offline* atau *stand-alone*), seperti pengajaran konvensional atau tradisional, dan layanan kedua terhubung dengan jaringan telekomunikasi (*network-online*), seperti internet. Sistem komputer multimedia *stand-alone* adalah sistem komputer multimedia yang tidak memiliki banyak penyimpanan atau penyimpanan, seperti harddisk, CD ROM, DVD-ROM, CD-RW, atau DVD-RW, dan alat input seperti *keyboard*, *mouse*, *scanner*, dan mikrofon, serta alat *output* seperti *speaker*, monitor, dan LCD Proyektor.⁶⁵

9. Unsur-unsur Multimedia Interaktif

Unsur-unsur pendukung multimedia antara lain: 1) Teks, bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. 2) Grafik alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. 3) Bunyi atau sound, bunyi atau sound dalam komputer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. 4) Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. 5) Animasi dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar

⁶⁵ Nopriyanti Dan Putu Sudira, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK" *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 5, Nomor 2, Juni 2015, hlm. 224.

Pembelajaran dengan multimedia sebagai *dual code* atau *dual channel learning*, karena dalam pembelajaran multimedia menggunakan dua materi utama yaitu kata dan gambar. Penggunaan kata materi disajikan dalam verbal form seperti naskah teks atau pun yang diucapkan secara lisan. Penggunaan gambar, materi disajikan dalam *pictorial form*, seperti grafik statistik, ilustrasi, foto, peta, animasi dan video.⁶⁶

10. Fungsi Multimedia Interaktif

1. Tambahan (Suplemen)

Multimedia dapat dikatakan menjadi tambahan atau suplemen, jika guru maupun siswa memiliki kebebasan dalam memilih. Apakah akan menggunakan multimedia maupun tidak untuk dapat materi pelajaran tertentu. Dalam kasus ini, tak ada kewajiban untuk seorang guru/dosen maupun siswa/mahasiswa untuk dapat memanfaatkan multimedia. Walaupun memiliki sifat yang opsional, guru yang menggunakan multimedia dengan tepat di dalam mengajar siswa maupun para siswa itu sendiri berusaha untuk mencari dan kemudian dapat memanfaatkan multimedia tersebut tentulah akan mempunyai tambahan wawasan maupun pengetahuan.

2. Pelengkap (Komplemen)

Multimedia dapat dikatakan menjadi pelengkap atau komplemen, jika multimedia tersebut sudah diprogramkan untuk bisa menunjang maupun

⁶⁶ Agus Supardi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 1, Nomor 2, 2014, hlm. 164.

melengkapi materi pembelajaran yang akan diterima siswa tersebut di dalam kelas. Sebagai pelengkap, multimedia telah diprogramkan menjadi sebuah materi pengayaan atau reinforcement maupun remedial untuk siswa dalam mengikuti aktivitas dalam pembelajaran.

3. Pengganti (Substitusi)

Multimedia dapat dikatakan menjadi pengganti atau substitusi, jika multimedia tersebut bisa menggantikan sebagian besar peran seorang guru. Hal tersebut bisa menjadi alternatif menjadi suatu model pembelajaran. Tujuannya yaitu agar seluruh siswa bisa dengan bebas untuk mengelola aktivitas pembelajarannya yang sesuai dengan gaya belajar, waktu, dan juga kecepatan belajar dari tiap-tiap siswa.⁶⁷

11. Manfaat Multimedia Interaktif

Manfaat multimedia interaktif diantaranya: 1) meningkatkan efisiensi; 2) meningkatkan motivasi, 3) memfasilitasi belajar aktif, 4) memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa, dan 5) memandu siswa untuk belajar. Manfaat multimedia interaktif ialah mempunyai potensi mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda dan multimedia pembelajaran interaktif memiliki lingkungan *multisensory* untuk mendukung cara belajar tertentu.⁶⁸

⁶⁷ Shoffa, *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. (Jawa Timur: Agrapana Media, 2021), hlm. 28.

⁶⁸ Ibid, hlm. 38.

12. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik multimedia interaktif tidak dapat dipisahkan dari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, secara umum sebuah multimedia interaktif harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Untuk dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif, setidaknya dalam program atau aplikasi tersebut menyajikan dua jenis media.
2. Bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau siswa. Kegiatan mengakomodasi respon ini terdiri dari kontrol pengguna untuk mengoperasikan multimedia interaktif serta respon (*feedback*) dari program.
3. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Pada praktiknya dalam pembelajaran, multimedia interaktif perlu dirancang bersifat mandiri agar siswa dapat belajar secara lebih leluasa.⁶⁹

Karakteristik multimedia interaktif juga dapat ditunjang dari segi fungsi yang diperankannya untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran. Menurut Munir, sebaiknya multimedia interaktif memenuhi fungsi sebagai berikut:

⁶⁹ Hafizhah Fasaenjori, Maimunah Maimunah, and Putri Yuanita, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Filmora Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas 12 SMA/MA", *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, Nomor 2, April 2023, hlm. 1842.

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain lain. Setelah mencermati karakteristik dan fungsi multimedia pembelajaran interaktif.⁷⁰

13. Elemen Multimedia Interaktif

Teks, gambar, audio, video, dan animasi adalah lima komponen utama multimedia interaktif. Setiap komponen mempunyai fungsi yang melekat dalam menciptakan konten yang menarik dan bermakna. Interaktivitas merupakan suatu konsep yang ditemukan dilatar belakang perangkat lunak multimedia yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai jenis media atau objek yang ada di dalamnya. Hal ini membuat program lebih bermakna dan memuaskan pengguna.⁷¹

Ada beberapa cara berbeda untuk menyajikan multimedia yakni sebagai berikut: 1) Berbasis kertas (*paper based*): buku, majalah, brosur. 2) Berbasis cahaya (*light based*): *slide shows*, transparansi. 3) Berbasis suara (*audio*

⁷⁰ Dony Novaliendry, "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)", *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, Vol. 6, Nomor 2, September 2013, hlm. 106.

⁷¹ Rahmah Khaerotin, "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab," *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 5, Nomor 1, Juni 2019, hlm. 12.

based): CD players, tape recorder, radio. 4) Berbasis gambar bergerak (*moving image-based*): televisi, VCR (*video cassette recorder*), dan film.⁷²

14. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai alat pengajaran memiliki beberapa keunggulan termasuk: 1) Seperti dengan Namanya, aplikasi multimedia interaktif ini dirancang untuk digunakan oleh para siswa secara individu (*self-directed learning*). 2) Multimedia interaktif dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih afektif karena kebutuhan siswa dipenuhi. 3) Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. 4) Media interaktif dapat segera memberikan umpan balik atau respons terhadap hasil belajar siswa. 5) Mampu mengilustrasikan materi yang mungkin susah dijelaskan hanya melalui penggunaan metode penjelasan atau alat peraga tradisional. 6) Multimedia interaktif dirancang sebagai pembelajaran secara mandiri, memberikan pengguna kendali penuh atas penggunaan. Selain memiliki kelebihan-kelebihan yang disebutkan di atas, multimedia interaktif mempunyai kekurangan, seperti pengembangannya membutuhkan tim profesional dan mengambil waktu yang cukup lama.⁷³

⁷² Ria Anisa Vera, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Ayat Al-Quran dan Hadist Sebagai Sumber Belajar IPA SMP Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. Penelitian", Pekan Baru, Juli 2023, hlm. 15.

⁷³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 152.

15. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran *Mufradāt* Bahasa Arab

Terdapat beberapa langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab yakni sebagai berikut:⁷⁴

a. *Concept* (Konsep)

Merumuskan dasar-dasar dari produk multimedia interaktif yang akan dibuat dan dikembangkan, terutama pada tujuan dan jenis produk yang akan dibuat.

b. *Design* (Rancangan)

Tahap di mana pembuat atau pengembang produk multimedia interaktif menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana produk multimedia interaktif akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan, pada tahap ini pengembang harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari produk yang akan dikerjakan.

c. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi)

Hal ini merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam produk. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian produk multimedia interaktif tersebut.

⁷⁴ Muhammad Luqman, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 20, Nomor 3 Desember 2018, hlm. 250.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Pembuatan materi-materi serta file-file multimedia yang sudah di dapat kemudian disusun sesuai dengan desain, dalam proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari para ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

e. *Testing* (Uji Coba)

Setelah hasil dari produk multimedia interaktif jadi, maka perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari produk multimedia interaktif tersebut pada pembelajaran *mufradāt*. Hal ini di maksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat dan dapat diterapkan dalam pembelajaran secara masal.

f. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan)

Tahap penyebaran hasil kepada pengguna, multimedia interaktif perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, link, ataupun media yang lain.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan terciptanya sebuah materi dan media pembelajaran yang menarik dan memuat unsur teks, suara, video, dan animasi. Media pembelajaran yang mencakup beberapa *platform* digital tersebut, di definisikan sebagai multimedia. Multimedia interaktif dengan memanfaatkan telepon genggam berbasis *android* merupakan inovasi dalam pembelajaran.⁷⁵

⁷⁵ Kusmiarti and Hamzah, "Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0." 2019.

Beberapa tahun terakhir, multimedia pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan komputer. Jika sebelumnya pengguna tetap di batasi tempat karena masih harus berhadapan dengan komputer yang tidak fleksibel untuk berpindah tempat, maka dengan inovasi pemanfaatan telepon genggam sebagai multimedia interaktif, maka permasalahan tersebut dapat teratasi. Karakteristik telepon *android* yang kecil dan mudah dibawa memungkinkan pengguna mengaksesnya kapan pun dan di mana pun. Dengan inovasi ini, belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

16. Keterampilan Berbahasa Arab

Dalam pembelajaran bahasa Arab dikenal empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa/peserta didik yaitu: keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa tersebut, sebagian ahli bahasa berasumsi bahwa kemampuan kebahasaan seseorang hanya ditentukan oleh tingkat penguasaan terhadap kosakata. Ini tentu relevan dengan keterampilan berbahasa sebagai alat komunikasi harus terlebih dahulu harus menguasai kosakata (*mufradāt*). Setiap pembelajaran bahasa Arab tidak akan lepas dari metode, strategi, maupun media.⁷⁶

Keterampilan berbicara dapat diperoleh dengan pembiasaan. Pembiasaan itu sendiri wujud pelaksanaannya latihan berulang kali dalam program revisi termasuk di dalamnya strategi dalam pembelajaran tersebut. Kemudian

⁷⁶ Lady Farah Aziza and Ariadi Muliandyah, "Keterampilan Berbahasa Arab" 19, no. 1 (2020): 56–71.

pemerolehan bahasa itu mirip dengan pemerolehan kebiasaan lain. Bahasa dinilai sebagai bagian dari kebiasaan atau perilaku bahasa yang diperoleh atau dipelajari oleh anak kecil secara bertahap melalui istima', peniruan (*taqlid*), pengulangan (*tikrar*) hingga bahasa itu dikuasai dengan baik dan menjadi kebiasaan. Untuk memperoleh kecakapan berbahasa dalam proses pembelajaran dan menjadi kebiasaan sehari-hari dalam lingkungannya tentu memerlukan kompetensi guru bahasa Arab yang mempunyai strategi yang inovatif dalam mengajar.⁷⁷

17. Teori Pendekatan Komunikatif

Pendekatan ini berbasis pada sejumlah teori bahasa dan psikologi belajar yang bertujuan untuk mencapai komunikasi yang faktual, yaitu pembelajar atau peserta didik dapat menggunakan bahasa target atau bahasa asing yang dipelajari sebagai alat komunikasi.⁷⁸ Atau dalam kata lain tujuan pendekatan komunikatif ini adalah agar para peserta didik memiliki kompetensi berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang dalam berbagai situasi sosial. Landasan teoretis pendekatan komunikatif didasarkan pada pendapat beberapa ahli, diantaranya, Savignon dalam tulisannya "*Teaching for Communication*" mengemukakan bahwa penguasaan sistem bunyi dan pola struktur dasar tidak berarti penguasaan bagaimana menggunakan bahasa atau kemampuan komunikatif. Menurutnya kemampuan komunikatif adalah

⁷⁷ Muspika Hendri, "Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunikatif," *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 3, Nomor 2, Juli 2017, hlm. 198.

⁷⁸ Muhajirunnajah, "Analisis Bahan Ajar Buku Durūsu Al-Lughah Al-'Arabiyyah Ala At-Tarīqah Al-Hadīshah dengan Prespektif Pendekatan Saintifik dan Komunikatif Oleh", *Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Yogyakarta, Mei 2019, hlm. 69.

kemampuan berkomunikasi dalam situasi yang sebenarnya. Broughton mendefinisikan, bahwa kemampuan komunikatif sebagai kemampuan untuk berkomunikasi secara tepat dalam situasi dan tempat yang tepat.⁷⁹

Widdowson mengatakan bahwa mempelajari suatu bahasa bukan hanya menyangkut kemampuan menyusun kalimat atau bagian kalimat yang cocok dalam konteks tertentu, dan mampu menggunakan bentuk-bentuk dalam situasi dan tempat yang tepat.⁸⁰ Landasan Pendekatan komunikatif pertama kali muncul di Inggris dengan nama *Communicative Approach*. Dalam bahasa Arab pendekatan komunikatif disebut dengan *al-madhal al-ittishali*, yaitu pendekatan yang memfokuskan pada kemampuan komunikasi aktif dan praktis. Pendekatan ini memberikan kesempatan yang tidak terbatas kepada siswa untuk menggambarkan pengalaman mereka, memberikan makna menyeluruh dalam pikiran dan saling berkomunikasi di antara mereka secara aktif.⁸¹

Salah satu prinsip pembelajaran komunikatif yang dikemukakan oleh Canale dan Swain adalah bahwa kemampuan berbahasa anak sangat ditentukan oleh tingkat penguasaan kompetensi komunikatif yang terdiri atas empat kompetensi berikut: 1) Kompetensi gramatikal, yaitu pengetahuan dan kemampuan dalam bidang tata bunyi, kosakata, serta tata bahasa. 2)

⁷⁹ Mulkiyah Nur Rohmah, “Efektivitas Pendekatan Komunikatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab” *Jurnal Sastra dan Arab*, Vol. 2, Nomor 2, Juli 2023, hlm. 6.

⁸⁰ Endang Wahyuningsi, “Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”, *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 3, Nomor 2, Mei 2019, hlm. 8.

⁸¹ Kartini, “Pendekatan Komunikatif (Al-Madhal Al-Ittishal) dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, *Jurnal Al-Tajdid*, Vol. 11, Nomor 1, Maret 2010, hlm. 27.

Kompetensi sosiolinguistik yakni penguasaan memilih bentuk komunikasi yang sesuai dengan mitra bicara, tempat, suasana, saluran komunikasi, serta aspek lain yang harus dipertimbangkan dalam berkomunikasi. 3) Kompetensi kewacanaan yakni kemampuan untuk menafsirkan rangkaian kalimat atau ungkapan dalam rangka membangun keutuhan makna dan keterpaduan teks sesuai dengan konteksnya. 4) Kompetensi strategis yakni keberanian, rasa percaya diri, kemampuan berbagi peran dengan lawan bicara, pemanfaatan peluang untuk berbicara, dan sebagainya.⁸²

Pendekatan komunikatif ini mendorong siswa untuk berani menggunakan bahasa Arab. Sasaran pendekatan ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani menggunakan bahasa Arab pada situasi yang alami dengan sikap spontanitas kreatif, di samping penguasaan tata bahasa.⁸³ Sedang fokusnya adalah menyampaikan makna atau maksud yang tepat, sesuai dengan tuntutan dan fungsi komunikasi tersebut. Pendekatan komunikatif adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi, menekankan pembinaan dan pengembangan kemampuan komunikatif siswa. Penerapan pendekatan komunikatif sepenuhnya dilakukan oleh siswa (*student centre*) sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.⁸⁴

⁸² Ahmad Muradi, "Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 1, Nomor 1, Juni 2014, hlm. 32.

⁸³ R. Umi Baroroh, "Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Komunikatif di Madrasah Non-Pesantren" *Jurnal of Arabic Learning*, Vol. 3, Nomor 1, April 2020, hlm. 66.

⁸⁴ Rika Lutfiana Utami, "Konsep Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Depok", *Shaut Al Arabiyyah*, Vol. 8, Nomor 1, 2020, hlm. 64.

Prinsipnya pendekatan komunikatif ialah untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bercakap, berdialog, dan berdiskusi dengan sesama siswa ataupun dengan guru, dalam menggunakan *mufradāt* bahasa Arab agar mereka menyampaikan pesan berdialog bertukar informasi serta berinteraksi dengan orang lain. Maka dari itu pendekatan komunikatif memiliki kontribusi yang sangat baik dengan multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab, karena dalam penggunaannya memiliki isi materi percakapan yang dapat menunjang siswa untuk memakai materi *mufradāt* bahasa Arab, sebagai dorongan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bercakap, berdialog, dan berdiskusi dengan sesama siswa ataupun dengan guru.

18. Pengertian *Android*

1. Pengertian *Android*

Sekitar 86,8% telepon pintar menggunakan sistem operasi *android*, menurut survei yang dilakukan oleh *International Data Corporation* pada tahun 2016. *Android* adalah sistem operasi mobile berbasis Linux yang dibuat oleh *android inc.* dan kemudian diakui oleh Google. *Android*, menurut Purwanto, adalah *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada perangkat *mobile* (perangkat berjalan), yang terdiri dari sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi inti. *Android* adalah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet, menurut Huda. Ini adalah sistem operasi berbasis

LINUX yang dikhususkan untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* dan tablet.⁸⁵

2. Perangkat lunak

Sistem operasi adalah perangkat lunak yang diperlukan untuk menyediakan perangkat lunak multimedia. Terdapat tiga sistem operasi yang paling sering dipakai untuk menyediakan multimedia adalah *Mac OS X*, *Linux*, dan *Microsoft Windows*. *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux* yang memungkinkan pengembang membuat aplikasi untuk perangkat mereka sendiri yang dapat dipakai pada berbagai peranti penggerak yang berbeda-beda.⁸⁶ Dipilih oleh banyak pengguna sebagai operasi sistem telepon pintar, karena berbagai fitur *android* yang memanjakan pengguna telepon, berikut adalah beberapa fitur sistem operasi *android*:⁸⁷

a. *User Interface* (UI)

UI, atau antarmuka pengguna untuk sistem operasi *android*, bergantung pada pengendalian objek di layar melalui sentuhan, seperti menggeser (*swiping*), mengetuk (*tapping*), dan sebagainya.

⁸⁵ Nova Aulia Azizah, "Pengembangan Aplikasi 'Smart Tajwid' Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 4, Nomor 1, Juni 2019, hlm. 53.

⁸⁶ John Reimon Batmetan et al., "Perbandingan Usability Sistem Operasi Antara Windows dan Macintosh di Universitas Negeri Manado", *OSF Preprints*, Vol. 8, Nomor 1, November 2018, hlm. 2.

⁸⁷ Yosef Koko Kurniawan, Yetli Oslan, dan Harianto Kristanto, "Implementasi Rest-API Untuk Portal Akademik UKDW Berbasis Android", *Jurnal EKSIS*, Vol. 6, Nomor 2, November 2013, hlm. 31.

b. Aplikasi

Pengguna dapat memasang aplikasi melalui berkas APK yang diunduh dari situs web pihak lain atau yang dibeli dari *play store* atau *google play* dengan *android*. Pengembang perangkat lunak *android* (SDK), yang terdiri dari perpustakaan perangkat lunak, *debugger*, dan kode sampel, digunakan untuk membuat aplikasi *android* yang ditulis dalam bahasa pemrograman Java.

c. Pengelolaan *Memory*

Android secara otomatis menstransfer aplikasi yang disimpan dalam memori. Jika memori kurang sistem akan mematikan program aplikasi dan proses yang tidak aktif selama jangka waktu tertentu. Proses ini tidak terlihat oleh pengguna, jadi pengguna tidak perlu mengelola memori atau menonaktifkan aplikasi secara manual.

3. Kriteria pembuatan aplikasi multimedia interaktif berbasis *android*

Sebuah telepon *android* yang dapat diinstalasi multimedia interaktif harus memenuhi persyaratan sebagai berikut: sistem operasi *Android* 2.1, RAM internal 16 GB, versi *Android* 5.1, dan parameter layar utama 11.43 cm (4.5) *FWVGA* (854 x 480). *Adobe AIR for Android* adalah aplikasi multimedia interaktif berbasis *android* yang dibuat dengan *Construct 2*.

Sistem operasi *android* yang kuat dapat menghasilkan multimedia interaktif yang tepat. Salah satu contohnya adalah media interaktif berbasis *android* yang berfokus pada pembelajaran bahasa Arab yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *mufradāt* siswa kelas V. Selain teks,

media tersebut juga dilengkapi dengan elemen audio dan visual untuk membantu siswa memahami materi.⁸⁸

19. Pengertian *Mufradāt*

1. Pengertian *Mufradāt*

Kata *mufradāt* dalam bahasa Indonesia biasa dikenal dengan kosakata, yaitu sepetah kata yang menjadi penyusun kalimat dalam bahasa Arab. Menurut Rochayah Machali, kata merupakan unsur utama pembentuk struktur frase dan terdapat dua unsur utama dalam kata, yaitu kata dasar dan imbuhan (akhiran, awalan, atau sisipan).⁸⁹ Menurut Ali Al-Khuli *mufradāt* adalah satuan bahasa terkecil yang berdiri sendiri, kata terkadang berupa kata dasar dan terkadang berupa kata berimbuhan. Selain itu, setiap kata memiliki bentuk dan makna, serta fungsinya masing-masing.⁹⁰ Sedangkan menurut Abdul Hamid, *mufradāt* merupakan bagian terpenting dari bahasa yang menjadi tuntutan dan syarat dasar dalam pembelajaran bahasa Arab.⁹¹

Kosakata dalam bahasa Arab atau yang disebut dengan *mufradāt*, merupakan himpunan kata-kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau etinitas lain yang merupakan bagian dari bahasa tertentu. Dalam bahasa Inggris kosakata disebut dengan *vocabulary*. Kosakata juga dapat diartikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh

⁸⁸ Irawan Afrianto and Rifan Muhammad Furqon, "The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android", *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, Vol. 8, Nomor 2, Mei 2018, hlm. 27.

⁸⁹ Rochayah Machali, *Pedoman Bagi Penerjemah: Panduan Lengkap Bagi Anda Yang Ingin Menjadi Penerjemah Profesional*, (Bandung: Kaifa, 2009), hlm. 45.

⁹⁰ Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010), hlm. 79.

⁹¹ M. Abdul Hamid, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media)*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 60.

orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang harus dikuasai, kosakata ini digunakan dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan, dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang.⁹²

Kosakata adalah salah satu unsur bahasa yang penting yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing, termasuk mereka yang belajar bahasa Arab. Banyaknya perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang dikuasai dapat mendorong seseorang untuk berkomunikasi dan menulis dalam bahasa tersebut. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa berinteraksi dan menulis yang merupakan kemahiran seseorang berbahasa harus didukung oleh seseorang tutor yang berpengetahuan dan penguasaan kosakata yang banyak, produktif dan terkini.⁹³

Jadi, *mufradāt* itu adalah satuan bahasa Arab terkecil yang berdiri sendiri, menjadi penyusun kalimat, serta menjadi syarat dasar dalam pembelajaran bahasa Arab. Dari penjelasan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa penguasaan *mufradāt* adalah pemahaman atau kemampuan seseorang untuk menggunakan *mufradāt* (kata) dalam komunikasi yang sesungguhnya. Selain mengetahui bentuk, makna dan fungsinya juga mampu melafalkan, menghafalkan dan menuliskan *mufradāt* tersebut dengan baik dan benar.

⁹² Syaiful Mustofa, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif," 2011,.

⁹³ Shofwatul Fu'adah, "Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, Nomor 1, 2021, hlm, 23.

2. Pembelajaran *Mufradāt*

Dalam mengajar *mufradāt*, seorang guru harus mampu memilih kosakata (*mufradāt*) yang tepat untuk siswanya. Untuk mencapai hal ini, guru harus mengikuti beberapa prinsip dan standar dalam pemilihan *mufradāt* yang jelas.⁹⁴ Adapun prinsip-prinsip dalam pemilihan *mufradāt* sebagai berikut:

- a. *Tawatur (frequency)* berarti menentuka *mufradāt* yang sering dipakai.
- b. *Tawazzu' (range)* berarti menentukan *mufradāt* yang paling banyak dipakai dieluruh negara Arab yaitu tidak hanya di bagian tertentu dari Negara Arab.
- c. *Mataahiyah (avalability)* berarti menentukan kata tertentu dengan makna tertentu yaitu kata-kata yang dipakai dalam bidang tertentu.
- d. *Ulfah (familiarity)* berarti menentukan kata-kata yang mudah dan terkenal serta meninggalkan kata-kata yang jarang terdengar penggunaannya.
- e. *Syumuul (coverege)*, berarti menentukan kata-kata yang dapat dipakai dalam berbagai bidang tidak terbatas pada bidang tertentu.
- f. *Ahammiyah*, berarti memilih kata-kata yang sering dibutuhkan penggunaannya oleh para siswa dari pada kata-kata yang terkadang tidak dibutuhkan atau jarang dibutuhkan.

⁹⁴ Rosyidi Ahmad Thoimah, *Ta'limul Al 'Arabiyah Li Ghairi an-Nathi Qina Biha*, (Mesir: Jami'atul Manshurah, 1989), hlm.195-196.

g. *Uruubah*, berarti memilih kata-kata Arab, yakni menentukan kata Arab walaupun ada perbandingan dalam bahasa lain. Contoh memilih kata *haatif* dari pada telpon atau kata *midzya'* dari pada kata radio dan banyak lainnya.

Pada pengajaran kosakata seorang siswa tidak hanya cukup mempelajari cara mengucapkan huruf-hurufnya, atau mengetahui artinya secara lepas, atau mengetahui akar katanya atau hanya memberikan contoh susunan yang benar, tetapi diharapkan siswa dapat menerapkannya saat belajar *mufradāt*.

3. Cara Pengajaran *Mufradāt* di MI

Di antara hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengajaran *mufradāt* di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut: 1) Identifikasi objek, kegiatan ini dapat dimulai dengan objek-objek yang dekat dan dikenal oleh anak-anak, seperti bagian tubuh, pakaian, dan benda-benda di kelas. 2) Klasifikasi menurut warna, bentuk, ukuran, nomor, fungsi, dan jenis, kegiatan ini harus dimulai dengan objek-objek yang dekat dan nyata. 3) Ide tentang jarak dan ruang, misalnya ada istilah jauh dan dekat, di depan dan di belakang, dan di atas dan di bawah. 4) Konsep waktu anda ingin memperkenalkan istilah seperti waktu lalu, sekarang, dan yang akan datang, serta sebelum dan sesudah. Waktu adalah konsep yang lebih abstrak daripada jarak dan ruang, jadi lebih sulit bagi beberapa siswa untuk memahaminya. 5) Ide tentang perasaan dan keluarga misalnya perasaan suka dan tidak suka, senang dan sedih, kesetiaan, keluarga, hubungan

persaudaraan, diri sendiri dan orang lain, termasuk hubungan antara orang dewasa dan anak-anak. 6) Menyusun dengan urutan yang tepat konsep ini terkait dengan konsep sebelumnya; misalnya, objek dapat disusun menurut ukurannya dari kecil ke besar, dan kegiatan juga dapat disusun secara kronologis menurut waktu. 7) Ide bahwa semua orang sama walaupun kebanyakan objek berbeda, beberapa dari mereka memiliki karakteristik yang bahkan dapat dianggap sebanding dengan yang lain.⁹⁵

4. Indikator Pembelajaran *Mufradāt*

Dalam pembelajaran *mufradāt* terdapat beberapa indikator diantaranya:

- a. Melengkapi kalimat-kalimat dengan memilih *mufradāt* yang disediakan dengan benar.
- b. Menyebutkan *mufradāt* baru sesuai gambar yang disediakan.
- c. Menjodohkan (*matching*) kata-kata *mufradāt* baru dengan tepat.
- d. Menjodohkan ungkapan-ungkapan baru menjadi kalimat-kalimat lengkap.⁹⁶

5. Tujuan Pembelajaran *Mufradāt*

Tujuan umum pembelajaran kosakata (*mufradāt*) bahasa Arab adalah sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bahan bacaan maupun *fahm al-musmū'*.

⁹⁵ Aziz Fakhurrozi, *Pembelajaran Bahasa Arab*, cet ke-2, (Jakarta Pusat: Kementerian Agama RI), hlm. 229.

⁹⁶ Zahratun Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015)", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 9, Nomor 1 , April 2015, hlm. 111.

- b. Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata (*mufradāt*) itu dengan baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar.
- c. Memahami makna kosakata (*mufradāt*), baik secara denotasi atau leksikal (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal).
- d. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan kosakata (*mufradāt*) itu dalam berekspresi lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteksnya yang benar.⁹⁷

20. Sintesis Kreatif Komprehensif Landasan Teori

Media pembelajaran merupakan bahan, alat, maupun metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa, karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai cara menyampaikan pesan atau informasi.

Maka dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* terdapat beberapa langkah pengembangan multimedia interaktif pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab yakni: 1) merumuskan dasar-dasar dari produk multimedia interaktif yang akan dibuat dan dikembangkan, terutama pada tujuan dan jenis produk yang akan dibuat, 2) merancang produk multimedia interaktif menjabarkan secara rinci apa yang akan

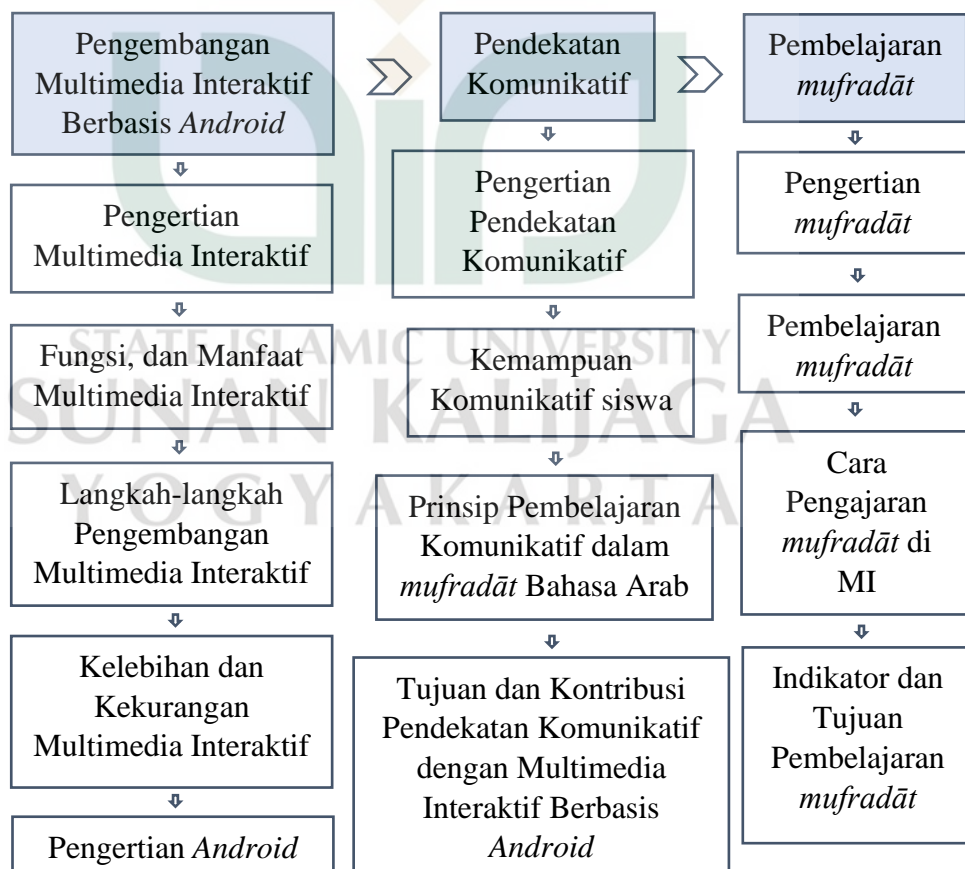
⁹⁷ Siti Choir Ria, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Make A Match Pada Siswa Kelas V Semester Genap MI Ma'arif 18 Trimurjo Tahun Pelajaran 2014/2015," *Fakultas Tarbiyah*, n.d.

dilakukan dan bagaimana produk multimedia interaktif akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan, pada tahap ini pengembang harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari produk yang akan dikerjakan, 3) pengumpulan materi merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam produk. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian produk multimedia interaktif tersebut, 4) pembuatan materi-materi serta file-file multimedia yang sudah di dapat kemudian disusun sesuai dengan desain, dalam proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari para ahli agar mendapatkan hasil yang baik, 5) uji coba setelah hasil dari produk multimedia interaktif jadi, maka perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari produk multimedia interaktif tersebut pada pembelajaran *mufradāt*. Hal ini di maksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat dan dapat diterapkan dalam pembelajaran secara masal, dan 6) tahap penyebaran hasil kepada pengguna, multimedia interaktif perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, link, ataupun media yang lain.

Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* ialah pendekatan komunikatif yang mana fungsinya untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bercakap, berdialog, dan berdiskusi dengan sesama siswa ataupun dengan

guru, dalam menggunakan *mufradāt* bahasa Arab agar mereka menyampaikan pesan berdialog bertukar informasi serta berinteraksi dengan orang lain. Maka dari itu pendekatan komunikatif memiliki kontribusi yang sangat baik dengan multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab, karena dalam penggunaannya memiliki isi materi percakapan yang dapat menunjang siswa untuk memakai materi *mufradāt* bahasa Arab sebagai dorongan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam bercakap, berdialog, dan berdiskusi dengan sesama siswa ataupun dengan guru. Sintesis kreatif komprehensif terhadap landasan teori dapat di lihat ringkasan pada bagan sebagai berikut:

Gambar Mapping 1.1 Sintesis kreatif komprehensif



G. Sistematika Penulisan

Untuk gambaran penulisan dalam tesis ini secara menyeluruh dan sistematis, maka penulisan tesis ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi metode penelitian yang mencakup: jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab III berisi hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup hasil pengembangan produk awal, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir dan keterbatasan penelitian.

Bab IV Penutup berisi penutup yang mencakup simpulan dan saran.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa MIN 2 Lampung Selatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah penyusunan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa MIN 2 Lampung Selatan ada beberapa tahap. Tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa. Tahap kedua, merancang desain aplikasi dengan menyusun materi *mufradāt* perkata, perkalimat, dan percakapan dengan beberapa penyesuaian berdasarkan pendekatan komunikatif, serta menyesuaikan dengan kebutuhan para siswa, menyiapkan perangkat konfigurasi *hardware* dan *software*, mengembangkan aplikasi *android* menggunakan *software Construct 2*, mengatur resolusi layar pada *Construct 2*, menyisipkan gambar, menyisipkan audio, memberikan programing, proses *exporting*, dan proses *compile* aplikasi. Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk aplikasi dengan meminta penilaian dan saran kepada ahli materi dan ahli media. Validasi Ahli materi menghasilkan persentase keabsahan data 91%. Kemudian validasi ahli media

menghasilkan persentase keabsahan data 85%. Keduanya masuk dalam kategori 'sangat layak' digunakan.

2. Tahap implementasi dalam aplikasi multimedia interaktif berbasis *Android* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dengan menerapkan uji coba produk yang diikuti 26 siswa dari kelas Va dan diikuti 25 siswa dari kelas Vb di MIN 2 Lampung Selatan. Proses penerapan uji coba produk aplikasi digital menggunakan *android* yang telah dibawa oleh para siswa masing-masing. Selanjutnya melakukan *pretest* dan *posttest* dengan tipe soal menulis percakapan lalu memperagakan. *Pretest* dilakukan sebelum siswa menggunakan aplikasi *smart Arabic* atau multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab, setelah *pretest* selesai peneliti memberikan link aplikasi produk untuk menginstal aplikasi yang bernama *smart Arabic* yang berbasis *android*, kemudian peneliti menjelaskan secara detail fungsi produk aplikasi *smart Arabic* yang berbasis *android* yang dikembangkan, serta bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut dengan baik. Setelah itu mengajak siswa untuk membahas materi bersama-sama, setelah mempelajarinya mengajak siswa untuk mengulang-ulang dan menghafal materi *mufradāt* yang ada di aplikasi dan mempersilahkan ke siswa untuk bertanya apabila ada yang tidak dipahami, kemudian peneliti mengajak siswa untuk menerapkan percakapan di dalam video yang disediakan di dalam aplikasi yang sudah dihafalkan untuk maju kedepan agar melatih siswa untuk belajar berkomunikasi menggunakan bahasa Arab. Setelah selesai mempelajari materi serta

percakapan bahasa Arab, peneliti mengajak siswa untuk menjawab latihan-latihan soal yang ada di menu evaluasi agar mempertajam penguasaan siswa terhadap *mufradāt* bahasa Arab.

3. Uji efektivitas aplikasi *smart Arabic* berbasis *android* atau multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa MIN 2 Lampung Selatan menggunakan uji *paired sample t-Test*, hasil uji mendapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dari dua kelompok kelas *pretest* dan *posttest*. Maka kesimpulan membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya peneliti melakukan uji *N-Gain score* untuk mengetahui efektivitas pada aplikasi *smart Arabic* berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif terhadap hasil pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa dan menghasilkan uji *N-Gain Score* 82,45 atau dengan persentase 82% termasuk dalam kategori efektif.

B. Saran

Hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab siswa MIN 2 Lampung Selatan, terdapat beberapa saran yang peneliti ajukan guna perbaikan multimedia interaktif berbasis *android* kedepannya, yaitu:

1. Multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar secara mandiri yang

dapat diakses secara *offline* juga, agar mudah diakses walaupun tidak ada internet. sehingga penelitian selanjutnya bisa membuat program yang diakses secara *offline*.

2. Multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi *mufradāt* bahasa Arab dengan efektif dan efisien.
3. Multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab dapat dikembangkan kembali oleh para peneliti selanjutnya agar lebih baik lagi demi terciptanya pembelajaran *mufradāt* bahasa Arab yang komunikatif, baik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
4. Teknologi yang canggih baiknya dapat dimanfaatkan untuk kemajuan sebuah pendidikan yang ada di Indonesia, karna masih sedikit media pembelajaran bahasa Arab yang menggunakan teknologi modern dalam pengembangnya, dan diharapkan kepada para guru agar mampu berinovasi dan berkreasi dalam berkontribusi memajukan kecerdasan pendidikan anak di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Afrianto, Irawan, and Rifan Muhammad Furqon, "The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android." *Jurnal Sistem Informasi Bisnis* 8, no. 2 (2018): 27. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp27-34>.
- Agus Supardi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Amirullah, Gufron, Restu Hardinata, "Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran" .
- Anshori, Taufiq, "Pendekatan Komunikatif Dalam Pelajaran Bahasa Arab," n.d.
- Arief S. Sadiman et. al, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Arif, Moh, "Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI", *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2016): 123–48. <https://doi.org/10.21274/taalum.2016.4.1.123-148>.
- Arsi, Andi. "Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss." *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 2021.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004.
- Ashari, Titian dan Diding Wahyudi, "Pengembangan Media Flipchart Berbasis

Gambar Sebagai Alternatif Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik Tahun Pelajaran 2019 / 2020,” 2020, 1–6.

Atmawarni, “Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah,” *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma, Perspektif* Volume 4/ (2011).

Aulia Mustika Ilmian, dkk, “Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* Vol. 8, No (2020).

Azhar Arsyad. Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya, Surabaya: Pustaka Pelajar, 2003, n.d.

Aziz Fakhurrozi, “Modul Pembelajaran Bahasa Arab”, n.d.

Aziza, Lady Farah, and Ariadi Muliansyah. “Keterampilan Berbahasa Arab” 19, no. 1, 2020.

Azizah, Nova Aulia. “Pengembangan Aplikasi ‘Smart Tajwid’ Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 4, no. 1 (2019): 47–70. <https://doi.org/10.14421/edulab.2019.41-04>.

Batmetan, John Reimon, Ronaldo Muyu, Christy Poluakan, and Undap E.B Yeremia. “Perbandingan Usability Sistem Operasi Antara Windows Dan Macintosh Di Universitas Negeri Manado.” *OSF Preprints*, 2018.

Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, Jakarta: Prenada Media Group, Cet 2, 2016, n.d.

Bintan Taskurina Hardiningtyas. “Pengembangan Multimedia Interaktif ‘Mufradāt’ Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas 3 SDI Miftahul Ulum Kediri”. (IAIN Tulung Agung, 2019), n.d.

Darma Wisada, Putu, I Komang Sudarma, and I Wayan Ilia Yuda S. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter.” *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (2019). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>.

Dengan Guru Bahasa Arab, Hasil Wawancara. “Kelas V MIN 2 Lampung Selatan, 30 Maret 2023,” n.d.

Dengan Siswa, Hasil Wawancara. “Kelas V MIN 2 Lampung Selatan, 30 Maret 2023,” n.d.

Departemen Agama RI. “Al-Qur’an Dan Terjemah.” (*Jakarta: Departemen Agama RI*), n.d.

Diartono, Dwi Agus. “Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia.” *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK* XIII, no. 2 (2008).

Dony Novaliendry. “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO).” *Jurnal Teknologi Dan*

Pendidikan 6, no. 2 (2013).

Fajriah, Zahratun. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (mufradāt) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015) PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta Hadits , Aqidah Akhlak Dan S” , *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015).

Falahudin, Iwan, “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Iwan”, *Jurnal Lingkar Widya* 4, no. 1 (2014).

Fasaenjori, Hafizhah, Maimunah Maimunah, and Putri Yuanita, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Filmora Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas 12 SMA/MA”, *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2023).

Fatchan, Muhamad. “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Profesional CS6.” *SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 2018.

Firdan Ardiansyah. “Firdan Ardiansyah, Loc. Cit. h. 1.,” n.d.

Fu’adah, Shofwatul. “Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.” *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021).

Gultom, Johannes Jefria. “Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar* 48, no. 1 (2010).

- Gunawan, Wawan. "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah" 6, no. 1 (2019).
- Hafni, Syafrida. *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: KBM Indonesia Anggota IKAPI, 2021).
- Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati. *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*. IKIP Gunungsitoli, 2021. <http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/8800>.
- Hasan Rahmaibu, Farida. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus SDI Al Madina Semarang", 2016.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, and Sunanah Sunanah. "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.
- Indriyani, Lemi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019).
- Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran."

Axiom Vol. Vii, (2018).

Jalil, Ubaidillah. "Penyusunan Validitas Dan Reliabilitas." *Validitas Dan Reliabilitas*, 2019.

Jauhari, Moh. Irmawan. "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam." *Journal PIWULANG* 1, no. 1 (2018).

Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019).
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

Kadariah, Ahmad Hamim Thohari, Riwinoto. "Multimedia Interaktif (Belajar Kosa-Kata Bahasa Arab) Sebagai Media Edukasi Belajar Bahasa Arab Untuk Anak SD Kelas IV." *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* Vol. 4, No (2020).

Ketut Pudjawan, I Made Tegeh, I Nyoman Jampel. "Model Penelitian Pengembangan." (*Graha Ilmu*, 2014), n.d.

Khaerotin, Rahmah. "Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation Untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab." *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 5, no. 1 (2019).

Kristanto, Andi. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 2016, 1–129.

Kurnia Apriyani, Neneng. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung," 2017.

- Kurniawan, Yosef Koko, Yetli Oslan, and Harianto Kristanto. "Implementasi Rest - Api Untuk Portal Akademik UKDW Berbasis Android." *Jurnal EKSIS* 6 (2013).
- Kusmiarti, Reni, and Syukri Hamzah. "Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)* 1, no. 1 (2019).
- Laily, Idah Faridah. "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd/Mi." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 1 (2015): 1–17. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.176>.
- M. Abdul Hamid, dkk. "Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, Dan Media)." (*Malang: UIN Malang Press, 2008*), n.d.
- M. Ainin dkk. "Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." (*Malang: Myskat, 2006*), n.d.
- M. Miftah. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa" Vol. 1-N (2013).
- Mahendra, Agung Izza, Muhammad Ali Murteza, and Khoshiyatu Nur Laela. "Peningkatan Kompetensi Membaca Teks Berbahasa Arab Melalui Metode Qiraah Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTsN 2 Surabaya" 4, no. 2 (2023).
- Mahmudah, Salsabilla. "Peranan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah" 19016122 (2020).
- Mangdalena, Ina, Alif FatakhatusShodikoh, and Anis Rachma Pebrianti.

“Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi.” *Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021).
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1373/958/>.

Marisa, Mira. “Inovasi Kurikulum ‘Merdeka Belajar’ Di Era Society 5.0.” *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)* 5, no. 1 (2021).
<https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>.

Miftahul Husna, I Nyoman Sudana Degeng, dan Dedi Kuswandi. “Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Tep & Pds Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema: 1 Nomor: 7 Mei Tahun 2017*.

Muhammad Ali Al-Khuli. “Muhammad Ali Al-Khuli, Strategi Pembelajaran Bahasa Arab.” (*Yogyakarta: Basan Publishing, 2010*).

Muhammad, Asep, Saepul Islam, Madrasah Aliyah, and Negeri Tanggeung. “Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab.” *Muhammad Asep Saeful Islam* 2, no. 1 (2015).

Muhandis Azzuhri. “Metode Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet Di Era Teknologi Informasi” Vol. 14 No (2009).

Muhammad Jafar Shodiq, “Development of Interactive Multimedia for Arabic Vocabulary Learning Through Android Applications”, *International Journal of Arabic Language Teaching*, Vol. 5, Nomor 2, Desember 2023.

Munafa’ah, Hidayatun. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Kemahiran Membaca Siswa Kelas VIII Mts

Kabupaten Semarang,” 2017.

Muradi, Ahmad. “Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.”

ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban 1, no. 1

(2014). <https://doi.org/10.15408/a.v1i1.1129>.

Muspika Hendri. “Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui

Pendekatan Komunkatif.” *Jurnal Kependidikan Islam, Vol. 3, No. 2, Juli –*

Desember 2017, h. 198-199., n.d.

Nandang Sarip Hidayat. “Problematika PEembelajaran Bahasa Arab Oleh:

Nandang Sarip Hidayat.” *An-Nida’* 37, no. 1 (2012).

Neneng Kurnia Apriyani. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android

Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA

Negeri 6 Bandar Lampung,” 2017.

Nopriyanti Dan Putu Sudira. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di

SMK.” *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 5, Nomor 2, Juni 2015.*

Nopriyanti, and Putu Sudira. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Developing Interactive Learning Multimedia the Basic Competency in

Installing Lighting And.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 1 (2015).

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur

Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Siswa Sd Negeri Kohod III.” *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no.

2 (2021).

Nurjanah, “Pengaruh Pengusaan Mufradāt Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di MTsN Ngemplak Sleman,” 2008.

nurul hadi. “Analisis Content Buku Ajar Bahasa Arab (Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013) Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Terbitan Kementrian Agama Republik Indonesia 2014.” *IJAZ ARABI: Journal of Arabic Learning* 1, no. 1 (2018).

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Sibuku Media*, 2017.

Oktavia, Mirani, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati. “Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test.” *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, no. November (2019). <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.

Puspa Putri, Devi Afriyantari. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android.” *Technologia: Jurnal Ilmiah* 10, no. 3 (2019). <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>.

Putra, Nusa. *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan : Suatu Pengantar Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 2012.

Ramlah Basyir, Moch Kautsar Sophan, Rika Yunitarini. “Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bergambar Dengan

- Menggunakan Model Pendekatan Addie.” *Jurnal Ilmiah Edutic* Vol.3, No. (2016).
- Ramli, M. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif.” *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume* 13, no. 23 (2015).
- Rani, Fitri Nur, Yoyo Zakaria Ansori, and Dudu Suhadi Saputra. “Penerapan Media Pembelajaran Tematik Bulletin Board Display Terhadap Peningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Di Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*.
- Robert Maribe Branch. “Instructional Design the ADDIE Approach.” (London: Springer Science+Business Media, 2009).
- Rochayah Machali. “Rochayah Machali, Pedoman Bagi Penerjemah: Panduan Lengkap Bagi Anda Yang Ingin Menjadi Penerjemah Profesional.” (Bandung: Kaifa, 2009).
- Rohmah, Mulkiyah Nur, Anggi Laila Syarifah, Silfi Agustina, Aulia Rahmi, and Dede Indra Setiabudi. “Mulkiyah Nur Rohmah 1) , Anggi Laila Syarifah 2) , Silfi Agustina Aulia Rahmi ,3) , Dede Indra Setiabudi 4)” 2 (2023).
- Rosyidi Ahmad Thoimah. “Ta’limul Al ‘Arabiyah Li Ghoiri an-Nathi Qina Biha.” (Mesir: Jami’atul Manshurah, 1989).
- R. Umi Baroroh, “Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Pendekatan Komunikatif di Madrasah Non-Pesantren” *Jurnal of Arabic Learning*, Vol. 3, Nomor 1, April 2020.
- Saintifik, Pendekatan, and D A N Komunikatif. “Analisis Bahan Ajar Buku Durūsu

Al-Lugah Al-‘Arabiyyah Ala At- Ṭarīqah Al-Hadīshah Dengan Prespektif Pendekatan Saintifik dan Komunikatif Oleh,” 2019.

Saputra, Nanda dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zain, 2012), hal. 91-92., n.d.

Selvi Dwi Hartiyani dan Anik Ghufro. “Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol: 08/02 (2020).

Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... & Kom, M. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. Agrapana Media.*, 2021.

Siti Aminah. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI.” (*Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019*).

Siti Choir Ria. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Make A Match Pada Siswa Kelas V Semester Genap MI Ma’arif 18 Trimurjo Tahun Pelajaran 2014/2015.” *Fakultas Tarbiyah*, n.d.

Sugiyono. “Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” (*Bandung: Alfabeta, 2013*).

Supangat, Andi. *STATISTIKA: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensif, Dan Nonparametrik*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group, 2017.

Syaiful Mustofa. "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif," n.d.

Taruna Iswara dan Rosnelli. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik," n.d.

Taufik, Ahmad. "Analisis Karakteristik Peserta Didik." *El-Ghiroh* XVI, no. 2 (2019).

Usmadi, Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, nomor 1, (2020).
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

Utami, Rika Lutfiana. "Konsep Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif Di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Depok." *Shaut Al Arabiyyah* 8, no. 1 (2020): 64. <https://doi.org/10.24252/saa.v8i1.12270>.

VERA, RIA ANISA. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Ayat Al-Quran Dan Hadist Sebagai Sumber Belajar IPA SMP Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. Penelitian," 2016.

Wahyuningsi, Endang. "Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 03, no. 02 (2019).

Yolanda Sari, Noca. "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Di Tpa Al-Hidayah Sidoharjo Pringsewu." *JPGMI*, 2016.

Yudhi Munadi. "Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru." (Jakarta:

Referensi, 2013), h. 152-153., n.d.

Zainiyati, DR. Husniyatus Salamah, “Media Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikasinya)”, 2013.

