

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KETERAMPILAN MEMBACA
BAHASA ARAB BERBASIS STRATEGI RAFT UNTUK SISWA KELAS
XI MAN 1 BANTUL YOGYAKARTA**



Oleh: Syakirotn Ni'mah

NIM: 21204022023

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**

YOGYAKARTA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syakirotn Ni'mah

NIM : 21204022023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karyasendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 5 Juli 2024

, menyatakan,



Syakirotn Ni'mah
NIM: 21204022023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syakirotn Ni'mah

NIM : 21204022023

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi.

Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Juli 2024

menyatakan,



Syakirotn Ni'mah
NIM: 21204022023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1902/Un.02/DT/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA ARAB
BERBASIS
STRATEGI RAFT UNTUK SISWA KELAS XI MAN 1 BANTUL YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SYAKIROTUN NI'MAH, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204022023
Telah diujikan pada : Rabu, 24 Juli 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: 66b5aaa44e095



Penguji I

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66b58b9e8f1b2



Penguji II

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

Valid ID: 66aacce0ada2



Yogyakarta, 24 Juli 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66b5b17625209

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KETERAMPILAN
MEMBACA BAHASA ARAB BERBASIS
STRATEGI RAFT UNTUK SISWA KELAS XI MAN 1 BANTUL
YOGYAKARTA**

Nama : Syakirotn Ni'mah
NIM : 21204022023
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

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



Penguji I : Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.



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



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 24 Juli 2024

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3,88

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

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

Nama : Syakirotn Ni'mah
NIM : 21204022023
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Yogyakarta, 5 Juli 2024

menyatakan,



Syakirotn Ni'mah
NIM: 21204022023

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 KETERAMPILAN MEMBACA
BAHASA ARAB BERBASIS STRATEGI RAFT UNTUK SISWA KELAS
XI MAN 1 BANTUL YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh :

Nama : Syakirotn Ni'mah
NIM : 21204022023
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 diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 27 Juni 2024
Pembimbing,



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لَّكَلِمَتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ
كَلِمَتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٠٩﴾

“Katakanlah (Nabi Muhammad), “Seandainya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, niscaya habislah lautan itu sebelum kalimat-kalimat Tuhanku selesai (ditulis) meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula).”¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Surakarta: CV. Pustaka al-Hanan, 2019) hlm. 304.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Konsonan Tunggal

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

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

ذ	<i>Żal</i>	Ż/ż	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R/r	Er
ز	<i>Zai</i>	Z/z	Zet
س	<i>Sin</i>	S/s	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy/y	Es dan ye
ص	<i>Şad</i>	Ş/ş	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>Ẓa</i>	Ẓ/ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>'Ain</i>	' _	Koma terbalik di atas
غ	<i>Gain</i>	G/g	Ge
ف	<i>Fa</i>	F/f	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q/q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K/k	Ka
ل	<i>Lam</i>	L/l	El
م	<i>Mim</i>	M/m	em
ن	<i>Nun</i>	N/n	en
و	<i>Wau</i>	W/w	W

هـ	<i>Ha</i>	H/h	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	...’...	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y/y	Ye

B. Ta’ Marbuṭah

Transliterasi Ta’ marbuṭah ada dua, yaitu:

1. Ta’ marbuṭah hidup

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

2. Ta’ marbuṭah mati

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ -raudah al-aṭfāl

-raudatul aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ -al-madīnah al-munawwarah

-al-madīnatul munawwarah

طَلْحَةَ -ṭalḥah

C. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

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

Contoh:

كَتَبَ -kataba

يَذْهَبُ -yažhabu

فَعَلَ -fa'ala

ذُكِرَ -žukiro

2. Vokal Rangkap

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ـِـَ	fathah dan ya	Ai	a dan i
ـِـُ	fathah dan wawu	Au	a dan u

D. Maddah

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

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Keterangan
اَ - يَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يَ - يِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وُ - وِ	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

نَزَلَ - 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:

الْقَلَمُ - al-qalamu

الْبَدِيعُ - al-badī'u

H. Huruf Kapital

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

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

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ - wa mā Muhammadun illā rasūl

I. Penulisan kata-kata

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

Contoh:

إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ -Ibrahim al-khalil

-Ibrāhim al-khalil

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Tuhan semesta alam yang berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Strategi RAFT untuk Siswa Kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta” ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, dan sahabatnya.

Peneliti dapat menyusun tesis ini karena bantuan, bimbingan, dan motivasi yang diberikan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahaan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Bpk/Ibu/Sdr:

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

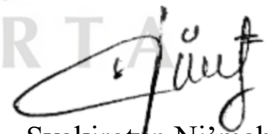
4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan tesis ini dan dalam perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.
5. Bapak Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag., selaku pembimbing akademik yang telah senantiasa membimbing, memberikan nasihat dan motivasi.
6. Bapak Dr. Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd., Pranata Laboratorium Pendidikan Ahli Muda FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai ahli media pada penelitian ini.
7. Bapak Dr. Nasiruddin, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sebagai ahli materi dalam penelitian ini.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
9. 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. Ibu Khoriyatun, S.Pd., M.Sc., selaku Kepala Madrasah MAN 1 Bantul Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
11. Bapak Abdul Ghofur, M.Pd., Guru bahasa Arab MAN 1 Bantul Yogyakarta yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di MAN 1 Bantul Yogyakarta.
12. Siswa/i kelas XI Jurusan Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
13. Keluarga dan sahabat yang selalu menemani dan memberikan dukungan kepada peneliti.
14. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 27 Juni 2024
Peneliti,


Syakirotn Ni'mah
NIM. 21204022023

ABSTRAK

Syakirotun Ni'mah. Pengembangan Multimedia Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Strategi RAFT untuk Siswa Kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta. **Tesis: Yogyakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami teks bahasa Arab. Metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada buku teks dianggap sebagai faktor utama problematika ini. Selain itu, pembelajaran saat ini menuntut adanya integrasi dengan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengembangan multimedia keterampilan membaca bahasa Arab berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta; (2) Efektifitas multimedia keterampilan membaca bahasa Arab berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Desain* (rancangan), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran, peneliti menggunakan jenis *Non-Equivalent Group Design*. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara, dan angket. Data berupa angka akan dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain Score* dengan bantuan *IBM SPSS 27*.

Berdasarkan tahapan tersebut hasil dari penelitian ini adalah 1) Produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asik) yang dikembangkan dengan *software* pendukung *Smart Apps Creator*. Aplikasi ini terdiri dari 3 tema materi semester gasal kelas XI Madrasah Aliyah. Materi pada aplikasi disajikan secara interaktif dalam bentuk audio visual, teks, gambar, dan game quiz dalam langkah-langkah strategi RAFT. 2) Peneliti menguji efektivitas aplikasi BATIK dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain*. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai sig. (2.-tailed) *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,000 yang mana $< 0,05$, yang mana H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi BATIK. Demikian juga dengan hasil uji *N-Gain* dengan hasil rata-rata 0,56 yang artinya termasuk dalam kategori sedang. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penggunaan aplikasi BATIK berbasis strategi RAFT dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab cukup efektif untuk menunjang hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi bacaan bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang mengintegrasikan strategi pembelajaran tertentu. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang multimedia pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bacaan bahasa Arab.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, *Mahārah al-Qirā'ah*, Strategi RAFT.

الملخص

شاكرا النعمة. تطوير الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة على استراتيجية RAFT لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية ١ بانتول يوكياكارتا. البحث. يوكياكارتا. برنامج ماجستير قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكارتا، ٢٠٢٤م.

كان الدافع وراء هذا البحث هو صعوبات الطلاب في فهم نصوص العربية. استخدام الطريقة المملة والمركزة على استخدام الكتب المدرسية هي من العوامل الأساسية في هذه المشكلة. بالإضافة إلى ذلك، يتطلب التعلم اليوم التكامل مع التكنولوجيا. بحيث يهدف هذا البحث إلى: (١) تطوير الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة على استراتيجية RAFT. (٢) معرفة فعالية الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة على نموذج التعليم RAFT في زيادة نتائج التعلم لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ١ بانتول يوكياكارتا.

هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D) باستخدام أسلوب تطوير ADDIE وهو يتكون من ٥ مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتطبيق والتقييم. ولمعرفة فعالية الوسائل المتعددة، استخدمت الباحثة أسلوب البحث التجريبي لتصميم مجموعة ضابط الطرف غير المكافئ. وأما موضوع هذا البحث هو طلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية الحكومية ١ بانتول يوكياكارتا. ثم بياناته مجموعة بوسيلة الملاحظة والمقابلة والاستبانة. أما تحليل البيانات على شكل الأرقام باستخدام اختبار -ت للعينات المتقارنة واخبار نتيجة ن-غين بمساعدة تطبيق SPSS 27.

نتائج هذا البحث هي: (١) ناتجة الوسائل المتعددة التعليمية BATIK باستخدام برنامج Smart Apps Creator . يحتوي هذا تطبيق على ثلاثة مواضيع التعليمية في الفصل الدراسي الأول لطلاب الصف الحادي عشر بمدرسة الثانوية. ولدعم أنشطة التعليم جسديا وسمعيًا وتصورًا ولعبة المسابقة بطريقة RAFT. (٢) قامت الباحثة باختبار فعالية استخدام اختبار -ت للعينات المتقارنة واخبار نتيجة ن-غين. فنتيجة اختبار -ت للعينات المتقارنة دل على (2.-tailed) sig. $0,000 > 0,05$ وبمعنى آخر أن H_0 مردود وأن H_a مقبول أي أن هناك الاختلاف المتوسط بين نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدام تطبيق BATIK. وكذلك بنتيجة ن-غين مما لها النتيجة المتوسطة $0,06$ وهي بنوع فعالة كافية. لذلك يمكن الاستنتاج أن الوسائل المتعددة لتعليم مهارة القراءة بتطبيق BATIK على استراتيجية RAFT فعالة كافية في زيادة نتائج التعليم لطلاب.

الكلمات المفتاحية : الوسائل التعليمية المتعددة، مهارة القراءة، RAFT.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
KATA PENGANTAR	xvii
ABSTRAK	xx
المخلص	xxi
DAFTAR ISI.....	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
D. Kajian Pustaka	10
E. Landasan Teori	15
F. Hipotesis Penelitian	32
G. Sistematika Pembahasan	33
BAB II METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	35
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Subjek Penelitian	40

D. Sumber Data	42
E. Desain Uji Coba Produk Pengembangan	43
F. Teknik Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data	46
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian.....	53
1. Prosedur Pengembangan Multimedia Keterampilan Membaca Bahasa Arab dengan Aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) Berbasis Strategi RAFT.....	53
2. Efektifitas Aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) Berbasis Strategi RAFT pada Pembelajaran Bahasa Arab.....	94
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	102
BAB IV PENUTUP	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran	112
C. Kata Penutup	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	150

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori Penilaian Produk	47
Tabel 2. 2 Kategori Penilaian Produk	48
Tabel 2. 3 Kategori Nilai <i>N-Gain</i>	52
Tabel 3. 1 Kategori Angket Kepuasan dan Kebutuhan.....	57
Tabel 3. 2 Hasil Analisis Angket Kepuasan Siswa.....	57
Tabel 3. 3 Kategori Rentang Nilai Kebutuhan Siswa	59
Tabel 3. 4 Kategori Penilaian Instrumen Angket Ahli Materi dan Media.....	73
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Materi	75
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 3. 7 Revisi Seragam Tokoh.....	78
Tabel 3. 8 Revisi Produk Penambahan Harakat.....	79
Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Angket Respon Guru.....	88
Tabel 3. 10 Hasil Respon Guru terhadap Aplikasi BATIK	89
Tabel 3. 11 Kategori Penilaian Angket Respon Siswa	90
Tabel 3. 12 Hasil Respon Siswa terhadap Aplikasi BATIK	90
Tabel 3. 13 Daftar Nama Siswa Kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul	95
Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	96
Tabel 3. 15 Hasil Uji Realibilitas Data	97
Tabel 3. 16 Hasil Uji Analisis Deskriptif.....	97
Tabel 3. 17 Hasil Uji Normalitas Data.....	98
Tabel 3. 18 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	99
Tabel 3. 19 Kategori Pembagian <i>N-Gain Score</i>	99
Tabel 3. 20 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> pada Siswa.....	100
Tabel 3. 21 Rata-Rata Pemerolehan <i>N-Gain Score</i>	100
Tabel 3. 22 Kriteria Persentase <i>N-Gain Score</i>	101
Tabel 3. 23 Hasil Persentase <i>N-Gain Score</i>	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Prosedur Pengembangan R&D Model ADDIE.....	38
Gambar 3. 1	Hasil Analisis Kepuasan Siswa	58
Gambar 3. 2	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	60
Gambar 3. 3	Flowchart Pemrograman Aplikasi BATIK	63
Gambar 3. 4	Penyusunan Materi dengan <i>Microsoft Word 2016</i>	64
Gambar 3. 5	Proses Desain Aplikasi BATIK dengan <i>Canva</i>	65
Gambar 3. 6	Proses Editing Audio dan Video dengan <i>Microsoft Clipchamp</i>	65
Gambar 3. 7	Proses Pembuatan Aplikasi BATIK pada <i>Smart Apps Creator</i>	66
Gambar 3. 8	Tampilan Awal Aplikasi BATIK	66
Gambar 3. 9	Halaman Sampul Aplikasi BATIK	67
Gambar 3. 10	Halaman Utama (<i>Main Menu</i>) Aplikasi BATIK.....	67
Gambar 3. 11	Halaman Petunjuk Penggunaan Aplikasi BATIK.....	68
Gambar 3. 12	Kompetensi dan Indikator Pembelajaran pada Aplikasi BATIK ...	69
Gambar 3. 13	Pilihan Materi pada Aplikasi BATIK	69
Gambar 3. 14	Materi <i>Mufrodāt</i> pada aplikasi BATIK.....	70
Gambar 3. 15	Materi <i>al-Qirā'ah</i> pada Aplikasi BATIK	70
Gambar 3. 16	Materi <i>al-Qawāid</i> pada aplikasi BATIK	71
Gambar 3. 17	Evaluasi Pembelajaran pada Aplikasi BATIK	71
Gambar 3. 18	Halaman Penutup Aplikasi BATIK.....	72
Gambar 3. 19	Penambahan Kata Motivasi.....	78
Gambar 3. 20	Tahap R – <i>Role of The Story</i>	82
Gambar 3. 21	Tahap R – <i>Role of The Story</i>	82
Gambar 3. 22	Tahap A – <i>Audience of The Story</i>	83
Gambar 3. 23	Tahap F – <i>Format of The Story</i>	84
Gambar 3. 24	Tahap F – <i>Format of The Story</i>	84
Gambar 3. 25	Tahap T – <i>Topic of The Story</i>	85
Gambar 3. 26	Tahap T – <i>Topic of The Story</i>	85
Gambar 3. 27	Evaluasi Materi (<i>Game</i> Mencocokkan Gambar).....	86
Gambar 3. 28	Evaluasi Materi (<i>Game</i> Labirin)	87
Gambar 3. 29	Evaluasi Materi (<i>Game</i> Benar atau Salah)	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru	119
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Siswa	120
Lampiran 3 Angket Kepuasan Siswa	121
Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa	123
Lampiran 5 Angket Respon Guru & Siswa.....	125
Lampiran 6 Hasil Belajar Siswa.....	127
Lampiran 7 Hasil Uji Angket Siswa	128
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Data.....	129
Lampiran 9 Hasil Uji Realibilitas & Normalitas Data	132
Lampiran 10 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	133
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	134
Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian	135
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	136
Lampiran 14 Surat Validasi Ahli Materi.....	138
Lampiran 15 Instrumen Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 16 Surat Validasi Ahli Media	141
Lampiran 17 Instrumen Validasi Ahli Media	142
Lampiran 17 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	142

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab sebagai salah satu bahasa internasional, merupakan bahasa yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia, seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA), hingga sampai tingkat perguruan tinggi atau universitas Islam.

Proses pembelajaran bahasa Arab pada lembaga pendidikan formal dilakukan secara berjenjang sesuai dengan tingkatan atau kelas masing-masing. Artinya, adalah bahwa semakin tinggi tingkat pendidikannya, maka materi bahasa Arab yang dipelajari akan semakin kompleks. Pemahaman pada proses pembelajaran bahasa Arab ini menjadi sebuah tantangan tersendiri dalam mewujudkannya.

Pembelajaran bahasa Arab memiliki tujuan utama yaitu untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa dalam menggunakan bahasa Arab baik itu secara lisan maupun tulis. Kemampuan menggunakan bahasa dalam pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa. Dalam bahasa Arab terdapat empat keterampilan yang saling menunjang dalam kegiatan pembelajaran bahasa yaitu keterampilan menyimak (*mahārah al-Istimāʿ*), keterampilan berbicara (*mahārah al-Kalām*), keterampilan membaca (*mahārah al-qirāʿah*), dan keterampilan menulis (*mahārah al-Kitābah*). Setiap keterampilan tersebut saling berkaitan satu

sama lain, sebab dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya ditempuh melalui hubungan urutan yang teratur dan merupakan satu kesatuan tunggal².

Keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) merupakan bagian dari keterampilan reseptif (*maharah istiqbaliyyah*) yang harus dikuasai terutama oleh siswa non-Arab karena berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika siswa mampu menguasai keterampilan membaca, mereka akan mampu melafalkan, menerjemahkan, memahami, mengetahui struktur kalimat, serta dapat menceritakan ulang bacaan dengan benar.³ Dengan demikian dapat dipastikan keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) merupakan salah satu komponen kunci dalam menguasai suatu bahasa.⁴

Untuk mencapai tujuan utama pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab terhadap siswa merupakan sebuah tantangan tersendiri. Munculnya berbagai kendala dalam proses pembelajaran bahasa Arab dapat berasal dari apa saja yang melekat pada pembelajaran tersebut, seperti metode pengajaran guru, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran hingga bahan ajar.

Sehubungan dengan itu Elina mengemukakan hasil penelitian pada pembelajaran keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) membuktikan bahwa pembelajaran *mahārah al-qirā'ah* belum berlangsung secara maksimal karena rendahnya pengetahuan siswa tentang kosakata bahasa Arab dan siswa kesulitan memahami informasi dalam suatu bacaan, sehingga proses pembelajaran

² Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).

³ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Malang Press, 2011).

⁴ Che Abdul Majid, 'The Development of E-Dictionary for the Use with *Maharah Al-Qiraah*, *TOJET: Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (2011), 255–64.

berlangsung lambat.⁵ Arifuddin juga menyatakan bahwa problematika tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor, baik berkenaan dengan aspek linguistik maupun non-linguistik termasuk di dalamnya berkenaan dengan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, Ritonga menyatakan bahwa pengembangan keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) bagi lembaga pendidikan perlu mendapatkan perhatian lebih dengan cara meningkatkan kemampuan *mahārah al-qirā'ah* siswa.⁶

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi dan angket peneliti di kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta diketahui bahwa 75% siswa mengalami kesulitan dalam menerjemahkan dan memahami teks bahasa Arab yang disajikan, siswa juga belum mampu untuk menceritakan ulang bacaan dengan bahasanya sendiri.⁷ Selain itu, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan aktivitas lain yang menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.⁸

Dari data di atas, menunjukkan bahwa perlu adanya solusi bersama terkait dengan kurangnya motivasi belajar serta rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap teks bacaan bahasa Arab. Sebagai salah satu solusi di era digital ini,

⁵ Erlina, 'Pengembangan Bahan Ajar Al-Qira'ah Terpadu Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab', *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 9 (2017), 263–80.

⁶ Apri wardana Ritonga, *E-Learning Process of Mahārah al-qirā'ah in Higher Education during the COVID-19 Pandemic*, SSRN Scholarly Paper (Rochester, NY: Social Science Research Network, 2021).

⁷ Kelas XI Keagamaan, *Rekapitulasi Hasil Angket Kepuasan Siswa MAN 1 Bantul terhadap Media Pembelajaran Sebelumnya* (Yogyakarta, 2023)

⁸ Kelas XI Keagamaan, *Hasil Observasi Kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta* (Yogyakarta, 2023).

peneliti berupaya untuk melakukan pendekatan teknologi dalam memberikan alternatif terhadap problematika tersebut.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Hakim, disebutkan bahwa di beberapa sekolah penggunaan media pembelajaran bahasa Arab cenderung masih menggunakan media konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Justru sebaliknya, dalam proses pembelajaran siswa lebih disibukkan dengan materi yang ada di buku paket/buku teks pelajaran bahasa Arab⁹. Kemudian pada proses pembelajaran beberapa guru hanya menggunakan satu buku teks pelajaran (buku ajar) sebagai satu-satunya sumber acuan belajar siswa¹⁰. Hal ini pula yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab. Padahal, seperti dinyatakan Sitepu, penyusunan buku teks sebagai sumber belajar di Indonesia dewasa ini terkesan kaku atau terikat pada materi pokok dalam kurikulum dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa¹¹.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, media pembelajaran di beberapa sekolah belum mampu memotivasi siswa, serta guru lebih berfokus pada materi yang disajikan pada buku teks. Disamping itu, peneliti juga menemukan bahwa belum adanya langkah-langkah proses pembelajaran keterampilan membaca dari awal hingga akhir (sampai siswa mampu memahami sebuah bacaan), melainkan langsung disajikan penugasan agar siswa membaca materi yang disajikan dan menjawab soal. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan

⁹ Noor Lukmanul Hakim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Swishmax Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kota Semarang' (UNNES, 2016).

¹⁰ Veronika Hevi Kurniawati, 'Perilaku Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar', *Jurnal Sosialitas*, 2 (2012), 1–10.

¹¹ B.P Sitepu, *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012).

pengembangan sebuah multimedia pembelajaran yang mengintegrasikan strategi tertentu guna memperkuat pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab siswa.

Multimedia pembelajaran yang hendak peneliti kembangkan merupakan multimedia berbasis strategi RAFT (*Role Audience Format Topic*), yaitu multimedia pembelajaran yang disusun dengan mengintegrasikan strategi RAFT tersebut guna menunjang pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab.

Strategi *RAFT (Role Audience Format Topic)* merupakan strategi yang dikembangkan oleh Carol Santa pada tahun 1988¹². Strategi ini mulanya digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan proses personalisasi tugas dan mengubah persepsi siswa menjadi dua hal, yaitu menulis topik dan menulis peristiwa atau kejadian. Meskipun asalnya strategi ini ditujukan untuk keterampilan menulis, Menurut Buehl strategi RAFT juga mampu diadaptasi ke dalam proses pembelajaran keterampilan membaca.¹³ Akronim RAFT dalam pembelajaran keterampilan membaca berarti R – *Role of the story (Who is the main character in the story?)*; A – *Audience of the story (To whom is this story written?)*; F – *Format of the story (What form of writing in this story?)*; T – *Topic of the story (What are you reading about?)*. Dengan menerapkan strategi RAFT, siswa dapat lebih mudah menyerap dan menggali informasi dalam suatu bacaan, serta memperluas sudut pandang mereka terhadap teks yang dibaca.¹⁴ Strategi

¹² Martha Rapp Ruddell, *Teaching Content Reading And Writing* (United States of America: John Wiley & Sons, Inc, 2005).

¹³ Doug Buehl, *Classroom Strategies For Interactive Learning* (United States of America: Stenhouse Publishers, 2017).

¹⁴ Maria Hidayati, 'Raft Strategy To Improve The Students' Reading Comprehension', *Jembatan Merah: Jurnal Ilmiah Pengajaran Bahasa Dan Sastra*, 6 (2012), 81–90.

RAFT dipilih karena unsur-unsur tersebut dianggap jelas, logis sesuai dengan logika penalaran, dan sistematis dapat terlihat dari langkah-langkahnya, yaitu berurutan dan teratur.

Selanjutnya, seiring dengan perkembangan teknologi secara langsung juga berpengaruh pada orientasi proses pembelajaran di semua tingkat pendidikan, khususnya pada kemampuan pengguna teknologi dalam pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik. Pembelajaran abad ke-21 menuntut pendidik untuk pandai memanfaatkan media atau aplikasi digital. Pemanfaatan media digital (multimedia) dianggap mampu meminimalisir kekurangan dalam pembelajaran konvensional. Oleh karena itu perlu adanya inovasi multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai penunjang proses pembelajaran.¹⁵

Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran tentunya diperlukan suatu aplikasi yang mendukung. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran adalah aplikasi *Smart Apps Creator*. *Smart Apps Creator* merupakan salah satu jenis perangkat lunak yang dirancang untuk memungkinkan pengguna, bahkan yang tidak memiliki latar belakang pemrograman, untuk membuat aplikasi pintar (*Smart Apps*). Aplikasi ini dapat menyimpan file dengan format HTML5, .exe dan apk. *Smart Apps Creator* dapat digunakan sebagai multimedia alternatif dalam pembelajaran karena aplikasi ini

¹⁵ Ainatul Mardhiyah, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam', *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1 No. (2022), 481–88.

dapat berisi animasi gambar, video, musik dan menu lainnya serta dapat diakses secara *offline* (tanpa menggunakan koneksi internet).¹⁶

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti bermaksud melakukan penelitian dan pengembangan sebuah multimedia bernama BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab dengan mengintegrasikan strategi RAFT (*Role Audience Format Topic*) pada siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta. Dengan mengintegrasikan strategi RAFT dan aplikasi BATIK, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif mereka dalam memahami dan menginterpretasikan bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta?
2. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta?

¹⁶ Azizah A R, 'Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming', *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4 (2020).

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a) Untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta.
- b) Untuk mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Berikut pemaparannya:

a) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah keilmuan tentang pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca bahasa Arab (*Mahārah al-qirā'ah*).

Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah kajian pengetahuan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah serta dapat dijadikan pustaka yang relevan bagi peneliti yang melakukan penelitian terkait.

b) Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran berupa aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) berbasis strategi RAFT. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi berbagai pihak.

a. Bagi sekolah

Multimedia BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) berbasis strategi RAFT yang telah dikembangkan dapat menjadi alternatif belajar menulis kreatif Arab bagi siswa baik digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.

b. Bagi guru

1) Multimedia BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) berbasis strategi RAFT ini dapat dimanfaatkan sebagai suplemen yang dapat mempermudah guru dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa.

2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

3) Menciptakan iklim pembelajaran bahasa Arab yang lebih menyenangkan bagi siswa maupun guru dan meningkatkan interaksi keduanya.

c. Bagi siswa

1) Memberi semangat dan motivasi siswa dalam belajar membaca bahasa Arab.

2) Mempermudah siswa memahami teks bacaan bahasa Arab.

3) Kemampuan belajar mandiri bagi siswa semakin meningkat.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan salah satu tindakan analisis yang dilakukan oleh peneliti dalam menjalankan proses teoretik sebagai landasan mendasar dari kegiatan penelitian terlepas dari landasan pilar empirik.¹⁷ Kajian pustaka mencakup pembahasan dan uraian teoretik yang akan dijadikan sebagai asas dalam menyusun kerangka berpikir dan merumuskan hipotesis penelitian.¹⁸ Pada kajian pustaka peneliti menganalisis berbagai teori serta konsep yang berkaitan dengan masalah yang akan dijawab dalam eksplorasi. Berdasarkan hasil penelusuran yang telah penulis lakukan terhadap penelitian sebelumnya, maka penulis berkesimpulan tentang belum adanya penelitian sejenis sebagaimana yang akan penulis lakukan. Adapun beberapa karya ilmiah yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan ditulis adalah sebagai berikut:

Pertama, Aisyah dan Zuhaira (2019) dengan judul penelitian “*Pengembangan Arabic Treasure Hunter Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Klaten*”.¹⁹ Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Arabic Treasure Hunter* layak (sesuai) untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab di kelas VIII

¹⁷ Perdi Karuru, ‘Pentingnya Kajian Pustaka Dalam Penelitian’, *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2 No. (2013).

¹⁸ Djali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).

¹⁹ Aisyah Ramadhani and Zuhaira, ‘Pengembangan Arabic Treasure Hunter Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Di Kabupaten Klaten’, *Lisanul Arab : Journal of Arabic Learning and Teaching*, 8.1 (2019), 74–83.

MTs dengan nilai uji kelayakan sebesar 83,54. Persamaan hasil penelitian Aisyah dengan objek kajian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab. Sedangkan perbedaannya terletak pada dua aspek: (1) Penelitian Aisyah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis konvensional (berbahan kertas) sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* dalam mengembangkan produk media pembelajaran. (2) Produk media Aisyah mengintegrasikan teori atau strategi permainan *Treasure Hunt* untuk keterampilan membaca sedangkan produk peneliti mengintegrasikan strategi RAFT (*Role, Audience, Format, Topic*).

Kedua, hasil penelitian dari Resty C. Samosa, dkk (2021) yang berjudul “*Role, Audience, Format, Topic (R.A.F.T) As an Innovative Teaching Strategy to Improve Learners Grammatical Writing Skills in English 5*”.²⁰ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tujuan mengetahui keefektifan RAFT sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan strategi RAFT siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis bahasa Inggris. Persamaan penelitian Samosa, dkk dengan peneliti terletak pada strategi RAFT yang digunakan untuk menunjang pembelajaran bahasa asing. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian bahasa yang dilakukan. Samosa, dkk mengkaji strategi RAFT dalam pembelajaran keterampilan menulis

²⁰ Resty C. Samosa, Annabelle A. Marcial, and Dkk, ‘Role, Audience, Format, Topic (R.A.F.T) As an Innovative Teaching Strategy to Improve Learners’ Grammatical Writing Skills in English 5’, *International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*, 5.12 (2021), 57–62.

bahasa Inggris, sedangkan peneliti mengintegrasikan strategi RAFT pada keterampilan membaca bahasa Arab.

Ketiga, penelitian Dewi P. Pertiwi dan Zamzani (2022) dengan judul “*Developing RAFT Strategy for Learning to Read Non-Literary Text Based on Adobe Flash in Vocational High School*”.²¹ Desain penelitian pada penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) . Penelitian ini bertujuan mengembangkan strategi RAFT untuk pembelajaran membaca nonsastra bahasa Inggris berbasis *Adobe Flash* di SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak (sesuai) untuk digunakan dengan hasil persentase keseluruhan sebesar 80,60%. Persamaan penelitian Dewi dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran berbasis strategi RAFT untuk keterampilan membaca. Sedangkan perbedaannya ada pada fokus kajian yang dilakukan, Dewi melakukan penelitian pada keterampilan membaca nonsastra bahasa Inggris, sedangkan peneliti mengkaji pada keterampilan membaca bahasa Arab. Selain itu, basis aplikasi yang digunakan dalam pengembangan multimedia juga berbeda, Dewi menggunakan *Adobe Flash* sebagai basis produk multimedia, sedangkan peneliti menggunakan *Smart Apps Creator*.

Keempat, penelitian Al-Maliki Fadel Bani. (2020) dengan judul penelitian

" أثر إستراتيجية الكتابة التخيلية الطوافات ((RAFTS)) في الفهم القرائي والتعبير الكتابي عند طلاب الصف الثاني المتوسط".²²

²¹ P. Dewi Pertiwi and Zamzani, ‘Developing RAFT Strategy for Learning to Read Non-Literary Text Based on Adobe Flash in Vocational High School’, *IEJES: International e-Journal of Educational Studies*, 6.11 (2022), 25–33.

²² Al-Maliki, Fadel Bani. أثر إستراتيجية الكتابة التخيلية الطوافات ((RAFTS)) في الفهم القرائي والتعبير الكتابي عند طلاب الصف الثاني المتوسط. *Journal of the Collage of Basic Education*. 26.18 (2020).

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan desain kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi RAFT efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan kemampuan menulis kreatif siswa dibandingkan dengan metode tradisional. Persamaan penelitian Al-Maliki dengan peneliti terletak pada strategi RAFT yang digunakan untuk menunjang keterampilan membaca pemahaman. Sedangkan perbedaannya terletak pada kajian produk yang dihasilkan, penelitian Al-Maliki terbatas pada uji efektivitas strategi RAFT pada pembelajaran di kelas, sedangkan peneliti menghasilkan produk berupa multimedia atau aplikasi pembelajaran berbasis strategi RAFT.

Kelima, penelitian El Rous Adel M., dkk (2021) dengan judul “*The Effectiveness of the RAFT Strategy in Developing Creative Writing Skills of Eighth Grade Students in Public Schools*”.²³ Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan tujuan mengetahui efektivitas strategi RAFT untuk menunjang keterampilan menulis bahasa Arab siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengimplementasikan strategi RAFT siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis kreatif serta strategi RAFT dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan bahasa Arab lainnya seperti keterampilan membaca pemahaman. Sedangkan perbedaannya terletak pada dua aspek: (1) Penelitian El Rous dkk merupakan penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* sehingga menghasilkan produk penelitian baru. (2) Penelitian El Rous dkk

²³ Rous, Adel M., Desouky, Abla A. The Effectiveness of the RAFT Strategy in Developing Creative Writing Skills of Eighth Grade Students in Public Schools, *Journal of Education and Practice*. 12.32 (2021).

mengimplementasikan strategi RAFT dalam pembelajaran klasikal, sedangkan peneliti mengaplikasikan strategi RAFT dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif.

Keenam, penelitian Miokti Yessu (2021) yang berjudul “*Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Smart Apps Creator (SAC) dan Instagram dalam Pembelajaran Koloid*”.²⁴ Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Android Smart Apps Creator* dan *Instagram* dapat menumbuhkan dan melatih literasi digital siswa. Persamaan penelitian Yessu dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai basis produk yang dikembangkan. Sedangkan perbedaannya terletak pada dua aspek: (1) Metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. (2) Objek penelitian. Penelitian ini mengkaji literasi digital siswa dalam pembelajaran Koloid sedangkan peneliti mengkaji keterampilan membaca bahasa Arab.

Ketujuh, penelitian Sri Oktra R.Y. (2022) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator 3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat*”.²⁵ Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan desain *Research and Development (R&D)* dengan

²⁴ Miokti Yessu, ‘Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Smart Apps Creator (SAC) Dan Instagram Dalam Pembelajaran Koloid’, *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11.2 (2021).

²⁵ Sri Oktra Rafdi Yallah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator 3 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik Di SMKN 1 Sumatera Barat’ (Universitas Negeri Padang, 2022).

model penelitian ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator 3* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian Oktra dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan produk menggunakan *Smart Apps Creator*. Perbedaannya terletak pada kajian produk yang dihasilkan, penelitian Oktra menghasilkan produk media yang mengkaji mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik, sedangkan produk yang peneliti kembangkan mengkaji keterampilan membaca bahasa Arab.

Setelah peneliti melakukan analisis komparatif terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan peneliti kembangkan dengan judul "*Pengembangan Multimedia Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Strategi RAFT untuk Siswa Kelas XI di MAN 1 Bantul Yogyakarta*" berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut terdapat pada beberapa aspek yang meliputi; jenis penelitian, pokok bahasan, fokus penelitian, serta produk penelitian yang dihasilkan. Dengan demikian peneliti berasumsi bahwa penelitian ini layak untuk dikaji.

E. Landasan Teori

1. *Role Audience Format Topic (RAFT)* sebagai Strategi dalam Keterampilan Membaca Bahasa Arab

Strategi merupakan cara penggunaan kemampuan guru dan siswa untuk menjadi manusia pembelajar yang hebat sehingga kompetensi-kompetensi berbahasa dan sastra yang dimiliki bermakna dan dapat dikembangkan dalam

kehidupannya.²⁶ Strategi dapat juga diartikan suatu rencana yang cermat untuk mencapai suatu sasaran khusus. Dalam hal ini pengembangan multimedia BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) akan disusun berdasarkan strategi RAFT.

Strategi *RAFT (Role Audience Format Topic)* merupakan strategi yang dikembangkan oleh Carol Santa pada tahun 1988²⁷. Strategi ini mulanya digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan proses personalisasi tugas. Meskipun asalnya strategi ini ditujukan untuk keterampilan menulis, RAFT ternyata juga mampu diadaptasi ke dalam proses pembelajaran keterampilan membaca.²⁸ Dengan menerapkan strategi RAFT, siswa dapat lebih mudah menyerap dan menggali informasi dalam suatu bacaan, serta memperluas sudut pandang mereka terhadap teks yang dibaca.²⁹

Sebagaimana telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, strategi RAFT dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca seseorang. Dalam penelitian ini secara praktis peneliti mencoba menyajikan penerapan strategi RAFT secara spesifik dalam pembelajaran keterampilan membaca. Dengan demikian akronim RAFT dalam penelitian ini yaitu R – *Role of the story (Who is the main character in the story?)*; A – *Audience of the story (To whom is this story written?)*; F – *Format of the story (What form of writing in this story?)*; T – *Topic of the story (What are you reading about?)*

²⁶ Maman Suryaman, *Metodologi Pembelajaran Bahasa* (Yogyakarta: UNY Press, 2012).

²⁷ Martha Rapp Ruddell, *Teaching Content Reading And Writing* (United States of America: John Wiley & Sons, Inc, 2005).

²⁸ Doug Buehl, *Classroom Strategies For Interactive Learning* (United States of America: Stenhouse Publishers, 2017).

²⁹ P. Dewi Pertiwi and Zamzani, 'Developing RAFT Strategy for Learning to Read Non-Literary Text Based on Adobe Flash in Vocational High School', *IEJES: International e-Journal of Educational Studies*, 6.11 (2022), 25–33.

Role of the story dapat diartikan sebagai sudut pandang (peran pembaca). Jadi, pembaca akan memilih sudut pandang dan memposisikan diri sebagai siapa di dalam sebuah cerita atau teks bacaan. *Audience of the story* dapat diartikan sebagai objek sasaran bacaan, yaitu pembaca seperti apa yang akan membaca tulisan tersebut atau ditujukan untuk siapa cerita tersebut. *Format of the story* berarti format yang akan digunakan dalam teks bacaan atau bagaimana pola teks yang akan dipilih. *Topic of the story* dapat diartikan sebagai topik yang akan dikembangkan dalam teks bacaan. Dapat disimpulkan bahwa strategi RAFT mendesain agar siswa dapat memposisikan diri sebagai siapa, untuk siapa, dalam format apa, dan topik spesifik apa yang disajikan dalam sebuah cerita atau teks bacaan. Hal ini bertujuan supaya siswa lebih fokus terhadap teks bacaan yang sedang dipelajari.

Shearer mengemukakan bahwa setelah strategi RAFT digunakan oleh banyak siswa dalam beberapa tingkatan, mereka menyukai ide yang diterapkan dalam strategi RAFT.³⁰ Shearer kemudian membagi strategi RAFT menjadi beberapa langkah, langkah-langkah tersebut diantaranya:

a. Langkah 1: *Selecting the Topic* (Menyeleksi Topik)

Pada langkah awal siswa diarahkan untuk menyeleksi topik apa yang akan mereka baca. Dalam menyeleksi topik, topik yang dipilih dapat dikaitkan dengan materi yang sedang dipelajari siswa, dapat pula kejadian atau peristiwa yang terjadi pada lingkungan siswa.

b. Langkah 2: *Assuming a Role* (Mengumpamakan Sebuah Peran)

³⁰ Martha Rapp Ruddell, *Teaching Content Reading And Writing* (United States of America: John Wiley & Sons, Inc, 2005).

Mengumpamakan sebuah peran, artinya siswa menentukan diri sebagai orang yang mengalami atau terlibat dalam peristiwa diceritakan. Dengan kata lain siswa memperkirakan tokoh yang mungkin ada dalam peristiwa atau kejadian tersebut.

Pemilihan peran disesuaikan dengan topik yang telah dipilih pada langkah sebelumnya. Peran ini tentunya harus berhubungan atau memiliki keterkaitan dengan topik yang diangkat. Dalam tahap ini, siswa dapat dibantu dengan membuat beberapa pertanyaan yang dapat membantu siswa dalam mendalami sebuah peran tersebut. Beberapa contoh pertanyaan yang dapat mendukung siswa dalam menentukan sebuah peran sebagai berikut

- a. Apa yang saya ketahui tentang peran ini?
- b. Agar dapat memahami peran ini, kosakata apa saja yang harus saya ketahui?
- c. Langkah 3: *Selecting an Audience* (Menentukan Pembaca)

Pada langkah menentukan pembaca mengikuti pola yang sama seperti menyeleksi sebuah peran. Pembaca atau objek yang dipilih disesuaikan dengan topik dan peran yang telah ditentukan pada langkah sebelumnya. Kemudian pertanyaan yang dibuat sama dengan pertanyaan yang terdapat pada langkah mengumpamakan sebuah peran, hanya berbeda pada subjeknya saja, yaitu dibedakan antara peran dan pembaca.

- d. Langkah 4: *Selecting a Format* (Memilih Sebuah Pola/Format)

Langkah keempat adalah memilih format bacaan. Siswa menentukan format atau jenis bacaan yang mereka baca. Ketika memilih sebuah format,

siswa sebelumnya harus sudah dibekali dengan pengetahuan mengenai jenis-jenis format bacaan.

e. Langkah 5: *Organizing Information and Reading* (Mengorganisasi Informasi dan Bacaan)

Pada langkah ini siswa diarahkan untuk mengumpulkan dan mengorganisasi informasi yang telah didapat dari langkah-langkah sebelumnya, mulai dari menentukan topik, peran, pembaca dan format bacaan. Setelah itu siswa dapat mengembangkan informasi tersebut menjadi sebuah cerita yang diinginkan.

Hidayati dalam penelitiannya menyatakan kelebihan dan kekurangan strategi RAFT ini adalah selain dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, strategi ini juga memiliki langkah-langkah yang jelas, logis, dan sistematis.³¹ Langkah-langkah strategi RAFT (*Role Audience Format Topic*) yang sudah dijelaskan sebelumnya dianggap jelas karena mudah diikuti oleh siswa. Meskipun demikian menurut Hidayati penggunaan strategi RAFT belum mampu meningkatkan motivasi siswa dalam membaca bacaan panjang.

2. Keterampilan Membaca Bahasa Arab (*Mahārah al-Qirā'ah*)

Pembahasan terkait dengan keterampilan menunjukan kepada arah kemampuan atau kompetensi seseorang terhadap bidang tertentu. Keterampilan diperoleh dari berbagai upaya dan kerja keras yang dilakukan oleh seseorang. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada keterampilan membaca bahasa arab.

³¹ Maria Hidayati, 'RAFT Strategy to Improve the Students' Reading Comprehension', *Jembatan Merah: Jurnal Ilmiah Pengajaran Bahasa dan Sastra*, 6 (2012), 81–90.

Keterampilan dalam membaca bahasa arab pada penelitian ini, disusun dengan menggunakan objek penelitian pada populasi siswa Madrasah Aliyah di Yogyakarta.

a) Definisi Keterampilan Membaca Bahasa Arab (*Mahārah al-Qirā'ah*)

Kemampuan berbahasa dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni kemampuan pemahaman (*comprehension*) dan kemampuan ekspresi (*production*). Kedua aspek ini bersifat pasif (reseptif) dan aktif (produktif) secara bergantian. Aspek reseptif mencakup kemampuan pemahaman yang terdiri dari kemampuan menyimak dan membaca, sementara kemampuan aktif melibatkan kemampuan berbicara dan menulis.³² Adapun keterampilan membaca merupakan kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang tertulis (lambang-lambang tertulis) dengan melafalkan atau mencernanya di dalam hati. Sejatinya, membaca adalah proses komunikasi antara pembaca dengan penulis melalui teks yang dituliskannya. Maka secara langsung di dalamnya terjadi hubungan kognitif antara bahasa lisan dengan tulisan.³³

Pendapat para ahli tentang keterampilan membaca bahasa Arab (*Mahārah al-qirā'ah*) telah banyak diutarakan. *Pertama*, Tarigan menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu proses yang bertujuan agar pembaca dapat menemukan pesan melalui bahasa tulisan.³⁴ *Kedua*, Hermawan menyatakan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan mengenali dan memahami isi teks

³² Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Yogyakarta: BPFE Yogyakarta, 2016).

³³ Ulin Nuha, *Metode Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2012).

³⁴ Henry Tarigan, *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa* (Bandung: CV. Angkasa, 2008).

bacaan, kemudian merenungkannya di dalam pikiran.³⁵ Ketiga, Izzan berpendapat bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan yang menekankan pada latihan-latihan lisan.³⁶ Dengan demikian keterampilan membaca adalah kemampuan yang bertujuan untuk mengenali, memahami dan mendapatkan pesan dari konten bacaan yang dapat diperoleh melalui latihan-latihan dan perenungan dalam pikiran.

Beberapa pengertian tersebut selanjutnya dikuatkan oleh pendapat Effendy bahwa keterampilan membaca bahasa Arab (*Mahārah al-qirā'ah*) memiliki dua aspek, yaitu (1) kemampuan mengubah lambang tulis menjadi bunyi, dan (2) menangkap arti dari semua situasi yang dilambangkan dengan lambang tulis dan bunyi tersebut. Adapun inti dari keterampilan membaca terletak pada aspek kedua (menangkap arti dari semua situasi yang dilambangkan dengan lambang tulis dan bunyi/memahami isi konten bacaan).³⁷

b) Macam-Macam Keterampilan Membaca (*Mahārah al-Qirā'ah*)

Keterampilan membaca dalam bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu:

1) Membaca dari segi penyampaian

Hal ini berarti pembelajaran keterampilan membaca dengan pendekatan metode atau model pembelajaran yang mudah diterima oleh peserta didik. Membaca dari segi penyampaian diantaranya adalah :

- a. Membaca nyaring (*qirā'ah jahriyah*) merupakan membaca dengan menekankan kepada aktifitas anggota bicara: lisan, bibir,

³⁵ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013).

³⁶ Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Humaniora, 2015).

³⁷ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2017).

dan tenggorokan untuk mengeluarkan bunyi. Dari model membaca nyaring (*qirā'ah jahriyah*) ini diharapkan siswa dapat meniru atau mengikuti apa yang didengar sesuai dengan yang diajarkan oleh guru.

- b. Membaca dalam hati (*qirā'ah shomitah*), yaitu membaca dengan tidak menggunakan aktivitas bicara seperti bibir, lisan maupun tenggorokan bahkan pita suarapun sama sekali tidak bergetar. Siswa menggunakan teknik ini dengan melihat teks dan membacanya dengan diam.

2) Membaca dari segi bentuknya

Membaca dari segi bentuknya terbagi menjadi dua, yaitu³⁸:

- a. Membaca intensif (*qirā'ah mukasyafah*)

Teknik membaca intensif (*qirā'ah mukasyafah*) ini dilakukan secara terukur berdasarkan tahapan materi dan monitoring dari pengajarnya.

Membaca instensif mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- 1) Dilakukan di kelas bersama guru.
- 2) Bertujuan untuk meningkatkan keterampilan utamanya dalam membaca dan memperkaya perbendaharaan kata (*mufradāt*) serta menguasai tata bahasa (*qowa'id*) yang dihubungkan dalam membaca.

³⁸ Abdul Wahab Rosyidi, dkk, *Mempunyai Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm.96

3) Diawasi dan dipantau oleh guru.

b. Membaca ekstensif (*qirā'ah muwassa'ah*)

Teknik membaca ekstensif (*qirā'ah muwassa'ah*) dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan belajar yang ada di sekitar dengan tujuan mempermudah pemahaman terkait materi bacaan.

Teknik membaca ekstensif (*qirā'ah muwassa'ah*) ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Kegiatan membaca dilakukan di luar kelas.
- 2) Tujuannya untuk meningkatkan pemahaman isi bacaan.
- 3) Sebelum kegiatan dilakukan guru mengarahkan, menentukan materi bacaan dan mendiskusikannya.

c) **Tujuan Pembelajaran Keterampilan Membaca (*Mahārah al-Qirā'ah*)**

Pembelajaran keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) memiliki tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*),³⁹ yaitu:

- 1) Untuk mengetahui naskah tulisan suatu bahasa.
- 2) Untuk mengartikan dan menggunakan kosakata asing.
- 3) Untuk memahami informasi yang tersampaikan secara tersurat maupun tersirat.
- 4) Untuk memahami makna konseptual.
- 5) Untuk memahami nilai komunikatif suatu kalimat.

³⁹ Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Maliki Press, 2016).

- 6) Untuk memahami hubungan pada kalimat dan paragraf.
- 7) Untuk menafsirkan bacaan.
- 8) Untuk mengenali informasi penting dalam bacaan.
- 9) Untuk membedakan antara gagasan utama dan gagasan penunjang.
- 10) Untuk menentukan hal-hal penting agar dapat dijadikan ringkasan.

Sedangkan tujuan khusus pembelajaran keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) adalah sebagai berikut:

1. Bagi tingkat pemula
 - a. Untuk mengenali lambang-lambang bahasa.
 - b. Untuk mengenali kata dan kalimat.
 - c. Untuk menemukan ide pokok
 - d. Untuk menceritakan kembali isi bacaan pendek.
2. Bagi tingkat menengah
 - a. Untuk menemukan ide pokok dan ide penunjang.
 - b. Untuk menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan.
3. Bagi tingkat lanjutan
 - a. Untuk menemukan ide pokok dan ide penunjang.
 - b. Untuk menafsirkan isi bacaan.
 - c. Untuk membuat intisari bacaan.
 - d. Untuk menceritakan kembali berbagai jenis isi bacaan.

d) Indikator Keterampilan Membaca (*Mahārah al-Qirā'ah*)

Indikator keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) menurut pendapat Musthofa diantaranya sebagai berikut⁴⁰:

- 1) Siswa mampu membaca teks Arab dengan bacaan yang benar.
- 2) Siswa mampu memahami bacaan dengan benar.
- 3) Siswa mampu menerjemahkan bacaan dengan benar.
- 4) Siswa mampu mengetahui kedudukan bacaan setiap kata.
- 5) Siswa mampu menceritakan kembali bacaan dengan bahasanya sendiri.

Dengan demikian fokus kajian keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) dalam penelitian ini merupakan kemampuan siswa dalam membaca (memahami dan menerjemahkan bacaan dengan benar) serta mengetahui kedudukan setiap kata dan mampu menceritakan kembali bacaan dengan bahasanya sendiri yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*) di kelas XI Madrasah Aliyah.

3. Multimedia Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone*

A. Pengertian Multimedia

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam jenis pengembangan dan media yang dilakukan oleh seorang pengajar. Pengembangan proses pembelajaran ini dapat dalam bentuk metode, pengembangan kurikulum dan digital. Pendekatan dengan multimedia berbasis digital pada saat ini sangat relevan dengan perkembangan zaman. Di era multi-digital ini setiap pengajar didorong untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan informasi. Pada

⁴⁰ Effendy, *Metodologi*...., hlm.56.

penelitian ini peneliti berusaha menjelaskan pengembangan pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan multimedia berupa aplikasi digital.

Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. Kedua kata tersebut bersumber dari bahasa Latin, kata *multi* berakar dari kata *nouns* yang bermakna melimpah atau beraneka ragam. Sementara kata *media* berasal dari kata *medium* yang merujuk pada perantara atau sarana penghantar, atau pembawa suatu informasi.⁴¹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah “multimedia” dijelaskan dalam dua makna, yaitu beragam jenis sarana dan penyedia informasi pada komputer yang menyediakan unsur suara, grafikasi, animasi, dan teks. Definisi yang tidak jauh berbeda juga dikemukakan oleh Munir bahwa multimedia merupakan gabungan dari beragam format media atau *file*, termasuk teks, gambar (dalam bentuk *vektor* atau *bitmap*), grafik, audio, animasi, video, dan elemen lainnya, yang telah dikemas menjadi bentuk digital. Bentuk digital ini kemudian digunakan untuk mengkomunikasikan informasi atau menyampaikan pesan kepada orang lain.⁴² Dengan demikian multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan berbagai data atau media untuk menyampaikan informasi agar informasi itu menjadi lebih menarik.

Lebih lanjut multimedia dapat diaplikasikan dalam konteks pendidikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menyesuaikan kebutuhan, kemampuan dan kapabilitas siswa. Dalam kegiatan ini, siswa memiliki peluang untuk berinteraksi secara intensif dengan materi yang terdapat dalam

⁴¹ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁴² Munir, *Pembelajaran Digital* (Bandung: Alfabeta, 2017).

multimedia. Disamping itu, ini juga berarti multimedia dapat mengakomodasi respon dari siswa, memberikan kemudahan akses dalam proses belajar siswa, serta mengandung konten materi yang komprehensif. Dengan demikian, pengguna (siswa) dapat menggunakannya secara mandiri, siswa juga dapat memantau perkembangan belajarnya sendiri, serta siswa dapat belajar secara sistematis dan terarah.

B. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

Menurut Hoffstetter dan Baumgartner dalam A.Pribadi menyebutkan bahwa multimedia memiliki kelebihan dan kekurangan.⁴³ Kelebihan penggunaan multimedia dalam pembelajaran menurut Hoffsetter diantaranya⁴⁴:

- 1) Unsur pengajaran menjadi lebih kreatif dan interaktif.
- 2) Meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.
- 3) Dapat menggabungkan teks, audio, gambar, animasi, video dan elemen lainnya sehingga mendukung tercapainya tujuan pengajaran.
- 4) Praktis dan portabel.
- 5) Dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa.

Sedangkan kekurangan multimedia diantaranya⁴⁵:

- 1) Pengadaan program relatif mahal.
- 2) Memerlukan perangkat keras tertentu untuk menggunakannya.
- 3) Tidak selalu sesuai atau kompatibel dengan sistem komputer yang ada.

⁴³ Benny, A. Pribadi *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2019).

⁴⁴ Hofstetter, *Multimedia Interaktif* (Jakarta: Yudhistira, 2001).

⁴⁵ Benny. *Media....*, hlm.78

C. Mengetahui Aplikasi dan *Smartphone*

1. Pengertian Aplikasi

Sebagai dasar dari pemahaman terhadap pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini, maka penulis menjelaskan perlunya memahami dan mengetahui definisi-definisi perangkat pendukung *software*, sehingga menghindari kesalahpahaman. Pengenalan pertama terkait dengan penjelasan aplikasi sebagai program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus⁴⁶. Menurut Kadir program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain.

Aplikasi juga bisa diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi *software* yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu⁴⁷:

- a. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi terdapat yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi terdapat yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk

⁴⁶ Abdul Kadir, *Pemrograman Android Dan Database* (Jakarta: PT. Elexmedia Computindo, 2018). hlm.3

⁴⁷ Abdul Kadir, *Pemrograman.....*, hlm. 4

menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau hardware komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

2. Pengenalan *Smartphone* dalam Teknologi Digital

Smartphone merupakan telepon pintar yang memiliki kemampuan hampir sama dengan komputer serta dilengkapi dengan sistem operasi yang canggih. *Smartphone* memungkinkan agar individu tetap terhubung dengan orang lain melalui fasilitas telepon maupun data internet secara bersamaan⁴⁸. Dengan kemampuan yang kompleks ini, *smartphone* biasanya dibekali mesin OS lebih sederhana daripada komputer ataupun laptop. Bentuk *smartphone* memiliki ukuran yang lebih kecil daripada komputer ataupun laptop.

Smartphone merupakan suatu alat komunikasi atau telepon selular yang dilengkapi dengan organizer digital. Perangkat tersebut dapat juga berfungsi sebagai data *organizer*, *email client*, *web browser*, pemutar musik, pemutar film, kamera digital, GPS, menyunting dokumen, dan fungsi lainnya⁴⁹. Penggunaan *smartphone* sebagai ponsel pintar menjadi perbedaan pada ponsel biasa, hal ini dikarenakan bahwa pada *smartphone* terdapat varian dan keunggulan dalam sistem operasional⁵⁰. Dalam perkembangannya pengguna

⁴⁸ Dian Asa Pinasti and Erin Ratna Kustanti, 'Hubungan Antara Empati Dengan Adiksi Smartphone Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Dan Fakultas Sains Dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang', *Jurnal Empati*, 7.3 (2017), 183–88.

⁴⁹ Agusta Duha, 'Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta', *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling :Universitas Negeri Yogyakarta*, 5.3 (2016).

⁵⁰ Gloriani Novita Christin, *Pengaruh Penggunaan Ponsel Cerdas Terhadap Perilaku Perjalanan Profesional Bergerak* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021).

smartphone memfungsikan alat tersebut untuk berbagai tujuan, seperti misalnya untuk berbelanja, belajar, berkomunikasi, menonton, bermain game dan lain sebagainya. Intensitas penggunaan *smartphone* oleh pengguna akan mempengaruhi ketergantungan pada masing-masing individu. Semakin sering menggunakan *smartphone*, maka ketergantungan dengan alat tersebut akan semakin tinggi.

Penggunaan *smartphone* untuk pembelajaran di era sekarang, sangat mempermudah dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar. Hal ini disebabkan oleh mudahnya beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital yang digunakan sehari-hari oleh siswa. Dengan aplikasi yang ada di *smartphone* pengembangan metode pembelajaran menjadi lebih mudah untuk diimplementasikan.

3. Aplikasi *Smart Apps Creator*

A. Pengertian *Smart Apps Creator 3*

Smart Apps Creator 3 yang kemudian diringkas menjadi SAC 3 merupakan aplikasi area kerja untuk membuat media pembelajaran atau sejenisnya bergantung pada Android atau iOS tanpa memanfaatkan bantuan kode-kode pemrograman. *Smart Apps Creator 3* dapat menghadirkan aplikasi dengan desain HTML5 dan exe yang dapat digunakan pada berbagai perangkat seperti PC, tablet, dan ponsel. Selain dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *Smart Apps Creator* juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi dasar di bidang industri perjalanan

wisata, panduan kota, periklanan, dan permainan edukatif dan lain sebagainya.⁵¹

Lebih lanjut Prakoso menjelaskan bahwa *Smart Apps Creator* merupakan perangkat lunak untuk membuat aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop, dan web. Hasil pengembangan tersebut dapat dikonversikan menjadi aplikasi mobile Android atau iOS, aplikasi dekstop dan juga web HTML5 yang dapat diakses melalui browser. *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi multimedia yang mampu merancang dan membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis Android atau iOS tanpa coding. *Smart Apps Creator* dapat juga dijadikan sebagai alternatif dalam media pembelajaran.⁵²

B. Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator 3*

1. Kelebihan

- a. Mudah dipahami untuk pengembang aplikasi pemula, aplikasi ditampilkan dalam bentuk *User Interface* (UI) yang sederhana, sehingga memudahkan pengembang dalam memahami elemen dan simbol yang terkandung dalam pemrograman *Smart Apps Creator 3*.
- b. File *Smart Apps Creator 3* dapat disimpan dengan berbagai format seperti Android, iOS, *exe* (*Emulator Style* dan *Desktop*) dan HTML5. Begitu pula ukuran (*size*) file sangat ringan tidak memuat banyak RAM pada perangkat gadget.

⁵¹ Azizah, A R, *Penggunaan Smartphone....* hlm.

⁵² Rangga Hasian Prakoso, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart App Creator* Pada Subtema Jenis Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar', *Universitas Jambi* (Universitas Jambi, 2020).

c. Dapat diakses secara *offline* (tanpa jaringan internet).⁵³

2) Kekurangan

- a. Pengguna dapat membeli izin SAC 3 dengan biaya tertentu. Biaya izin untuk penggunaan kategori bisnis diperkirakan \$ 199,00 USD atau setara dengan Rp 2,8 juta, untuk penggunaan instruktif dikenai biaya sebanyak \$129,00 setara dengan Rp 1,8 juta, sedangkan penggunaan tahunan dikenakan biaya \$49,00 USD atau Rp 700 ribu.
- b. Keterbatasan kustomisasi. *Smart Apps Creator 3* masih memiliki batasan dalam hal kustomisasi dan desain. Pengguna masih terbatas pada pilihan template dan gaya tertentu.
- c. Ketergantungan pada platform pihak ketiga. Pengguna *Smart Apps Creator 3* mungkin terbatas pada infrastruktur dan layanan yang disediakan oleh platform tersebut. Jika platform ini mengalami masalah atau berhenti beroperasi, itu akan berdampak negatif pada pengembangan dan pemeliharaan aplikasi.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap masalah yang ditentukan.⁵⁴ Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat perbedaan efektifitas pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab antara

⁵³ Dewi Fitriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Smart Apps Creator* Untuk *Maharah Istima*' dan *Kalam* di Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi' (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

⁵⁴ Syamsudin dan Damaianti Vismaia, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).

sebelum dan setelah menggunakan multimedia BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) berbasis strategi RAFT pada kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta.

G. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari 5 bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II. METODE PENELITIAN Memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti beserta justifikasi atau alasannya, jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB III. HASIL DAN PEMBAHASAN Bab ini berisikan hasil penelitian dan klasifikasi bahasan yang disesuaikan dengan pendekatan, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya, yaitu: (1) desain pengembangan multimedia pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta dan (2) efektivitas multimedia pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā'ah*) berbasis strategi RAFT untuk siswa kelas XI MAN 1 Bantul Yogyakarta.

BAB V. PENUTUP Bab terakhir berisi kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah

penelitian, saran-saran, disertai dengan lampiran-lampiran dan daftar pustaka yang digunakan dalam penelitian ini.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan berbasis strategi RAFT di kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia keterampilan membaca bahasa Arab berbasis strategi RAFT di kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta berawal dari rendahnya tingkat kepuasan siswa terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan dan tingginya tingkat kebutuhan siswa yang mana sebesar 87% siswa memerlukan adanya media pembelajaran baru yang interaktif. Hasil observasi dan wawancara peneliti dapat diketahui bahwa animo belajar siswa cenderung pasif dan siswa kesulitan memahami teks bacaan yang dipelajari. Guru menyampaikan materi melalui ceramah langsung dan buku ajar menjadi acuan utama sehingga pembelajaran cenderung mengikuti struktur yang ada di dalam buku ajar. Sedangkan, buku ajar yang digunakan hanya menyajikan materi dalam bentuk kata dan kalimat dengan sedikit gambar. Buku ajar belum didukung oleh audio maupun video pembelajaran, dalam artian buku ajar hanya mengkonversi teks dan gambar dalam format PDF. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah multimedia berupa aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) berbasis strategi RAFT (*Role Audience Format Topic*) dengan

mengkombinasikan konten materi ke dalam bentuk desain grafis, audio, audio visual dan game quiz yang dapat menunjang aktivitas belajar siswa. Sehingga penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab (BATIK) untuk keterampilan membaca yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop/PC. Aplikasi BATIK juga telah melalui tahap uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan persentase dengan rata-rata keseluruhan 96%. Adapun skor rata-rata persentase kelayakan dari ahli media adalah 97% dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, multimedia pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab (*mahārah al-qirā’ah*) dengan aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) berbasis strategi RAFT relevan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas XI jurusan Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta.

2. Peneliti telah melakukan uji efektivitas aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Hasil uji menunjukkan nilai sig. (2.-tailed) *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,000 yang mana $< 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi BATIK. Selanjutnya, untuk memperkuat hasil uji efektivitas dilakukan pula uji *N-Gain* terhadap data hasil belajar siswa. Nilai rata-rata perolehan *N-Gain Score* dengan hasil rata-rata 0,56 yang artinya termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan

aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab cukup efektif untuk menunjang hasil belajar bahasa Arab bagi siswa kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta.

B. Saran

Hasil penelitian dan kesimpulan terkait pengembangan multimedia keterampilan membaca bahasa Arab dengan aplikasi BATIK (Bahasa Arab itu Asyik) berbasis strategi RAFT di kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta menunjukkan beberapa saran untuk menyempurnakan penelitian tersebut. Adapun saran-saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Desain aplikasi BATIK dapat diakses secara *offline* maupun *online* melalui perangkat *Smartphone* android dan laptop/PC. Namun untuk tampilan yang lebih interaktif, pengguna disarankan untuk mengakses aplikasi BATIK secara *online* karena terdapat beberapa fitur yang membutuhkan koneksi internet seperti pada bagian latihan soal berupa game kuis *Wordwall*. Sedangkan apabila aplikasi digunakan secara *offline*, maka game yang terintegrasi dengan *Wordwall* tidak berfungsi, namun fitur-fitur lain seperti gambar, audio, video pembelajaran, dan evaluasi akhir aplikasi tetap berfungsi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengoptimalkan akses *offline* aplikasi dan mengembangkan aplikasi mendukung untuk digunakan dengan berbagai *Operating System (OS) smartphone* lain, tidak hanya android.
2. Efektivitas produk penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah pada keterampilan membaca bahasa Arab,

penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji efektivitas aplikasi BATIK pada variabel lainnya dalam pembelajaran. Selain itu, produk yang dikembangkan pada penelitian ini terbatas untuk tema materi kelas XI Madrasah Aliyah semester gasal yang terdiri dari 3 tema, penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan produk yang memuat tema materi secara keseluruhan.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah atas Rahmat dan Karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki banyak kekurangan, baik dalam segi penulisan maupun isi. Oleh karena itu, peneliti terbuka terhadap segala kritik dan saran yang membangun untuk menyusun karya ilmiah yang lebih baik. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi kemajuan dunia pendidikan, terutama dalam bidang pendidikan bahasa Arab.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Maliki, Fadel Bani. 'في الفهم القرائي والتعبير الكتابي (RAFTS) الطوافات) أثر إستراتيجية الكتابة التخيلية'، عند طلاب الصف الثاني المتوسط', dalam *Journal of the Collage of Basic Education*, Vol.6, No.18, 2020.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Asrori, Imam, dan M. Ainin, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2017.
- Azizah, A.R., 'Penggunaan *Smart Apps Creator (SAC)* Untuk Mengajarkan *Global Warning*', dalam *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, Vol. 4, 2020.
- Basrowi, dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.
- Benny, A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Buehl, Doug, *Classroom Strategies For Interactive Learning*, United States of America: Stenhouse Publishers, 2017.
- Christin, Gloriani Novita, *Pengaruh Penggunaan Ponsel Cerdas Terhadap Perilaku Perjalanan Profesional Bergerak*, Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021.
- Davila, Maheswara Desta, *Hasil Wawancara Siswa Kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta*, Yogyakarta, 2023.
- Djali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Duha, Agusta, 'Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan *Smartphone* Pada Siswa di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta', dalam *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling :Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 5. No.3, 2016.
- Elawadi, Mohammed, 'The Impact of E-Learning in Teaching Arabic Language for Non-Native Speakers', dalam *International Journal of Recent Technology and Engineering*, Vol.8, 2019.
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat, 2017.

- Erlina, 'Pengembangan Bahan Ajar *Al-Qira'ah* Terpadu bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab', dalam *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 9, 2017.
- Faradilah, Ayu, *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Matematika dengan Diskusi dan Simulasi*, Jakarta: Uhamka Press, 2002.
- Fitriani, Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Smart Apps Creator* Untuk *Maharah Istima'* dan *Kalam* di Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi", UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- Ghofur, Abdul, *Hasil Wawancara Guru Bahasa Arab MAN 1 Bantul Yogyakarta*, Yogyakarta, 2023.
- Hakim, Noor Lukmanul, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Swishmax* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs di Kota Semarang", Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Hamidi, *Metode Penelitian Kualitatif*, Malang: UMM Press, 2000.
- Hamzah, Amir, *Metode Penelitian & Pengembangan*, Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Hidayati, Maria, 'RAFT Strategy To Improve The Students' Reading Comprehension', dalam *JEMBATAN MERAH: Jurnal Ilmiah Pengajaran Bahasa Dan Sastra*, Vol. 6, 2012.
- Hofstetter, *Multimedia Interaktif*, Jakarta: Yudhistira, 2001.
- Izzan, Ahmad, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Humaniora, 2015.
- Johnson, M., 'The Impact of Technology-Based Learning on Student Achievement', dalam *International Journal of Educational Research*, Vol. 28, 2019.
- J Moleong, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Kadir, Abdul, *Pemrograman Android dan Database*, Jakarta: PT. Elexmedia Computindo, 2018.

- Karuru, Perdi, 'Pentingnya Kajian Pustaka dalam Penelitian', dalam *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, 2013.
- Keagamaan, Kelas XI, *Hasil Observasi Kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta*, Yogyakarta, 2023.
- , *Hasil Observasi Kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta*, Yogyakarta, 2023.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Dan Terjemahannya*, Surakarta: CV. Pustaka al-Hanan, 2019.
- Khasanah, Khoirunnisa Uswatun, *Hasil Wawancara Siswa Kelas XI Keagamaan MAN 1 Bantul Yogyakarta*, Yogyakarta, 2023.
- Kurniawati, Veronika Hevi, 'Perilaku Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar', dalam *Jurnal Sosialitas*, Vol. 2, 2012.
- Majid, Che Abdul, 'The Development of E-Dictionary for the Use with Maharah Al-Qiraah', dalam *TOJET: Turkish Online Journal of Educational Technology*, Vol. 10, 2011.
- Mardhiyah, Ainatul, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam', dalam *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, 2022.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Martono, Nanang, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Mulyani, Agustina, 'Rancangan Pembelajaran Berlandaskan Teori Konstruktivisme dan Humanistik', dalam *Journal of Education*, Vol. 2, 2024.
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- , *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Mustofa, Bisri, dan Abdul Hamid, *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2016.
- Mustofa, Syaiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN Malang Press, 2011.
- Nuha, Ulin, *Metode Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva

Press, 2012.

Nurgiyantoro, Burhan, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta: BPFY Yogyakarta, 2016.

Pertiwi, P. Dewi, dan Zamzani, 'Developing RAFT Strategy for Learning to Read Non-Literary Text Based on Adobe Flash in Vocational High School', dalam *IEJES : International e-Journal of Educational Studies*, Vol. 6, No.11, 2022.

Pinasti, Dian Asa, dan Erin Ratna Kustanti, 'Hubungan Antara Empati Dengan Adiksi *Smartphone* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang', dalam *Jurnal Empati*, Vol. 7 No.3, 2017.

Prakoso, Rangga Hasian, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan *Smart App Creator* Pada Subtema Jenis Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar", Universitas Jambi, 2020.

Rahayu, R., S. Iskandar, dan Y. Abidin, 'Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia', dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 2, 2022.

Ramadhani, Aisyah, dan Zukhaira, 'Pengembangan Arabic Treasure Hunter Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Di Kabupaten Klaten', dalam *Lisanul Arab : Journal of Arabic Learning and Teaching*, Vol. 8. No. 1, 2019.

Ritonga, Apri wardana, *E-Learning Process of Maharah Al-Qira'ah in Higher Education during the COVID-19 Pandemic*, SSRN Scholarly Paper, Rochester, NY: Social Science Research Network, 2021.

Rous, Adel M., dan Abla A., 'The Effectiveness of the RAFT Strategy in Developing Creative Writing Skills of Eighth Grade Students in Public Schools', dalam *Journal of Education and Practice*, Vol.12 No.32, 2021.

Ruddell, Martha Rapp, *Teaching Content Reading And Writing*, United States of America: John Wiley & Sons, Inc, 2005.

Saebeni, Beni Ahmad, dan Kadar Nurjaman, *Manajemen Penelitian*, Bandung: Pustaka Setia, 2013.

Samosa, Resty C., Annabelle A. Marcial, 'Role, Audience, Format, Topic (R.A.F.T) As an Innovative Teaching Strategy to Improve Learners' Grammatical Writing Skills in English 5', dalam *International Journal of Academic Multidisciplinary Research (IJAMR)*, Vol.5, No.12, 2021.

- Siregar, Syofian, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sitepu, B.P, *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Smith J., Doe A., dan Brown L., 'Interactive Learning Applications and Student Engagement: A Quantitative Study', dalam *Journal of Educational Technology*, Vol. 3, 2020.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- , *Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Dan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Susilo, Aji S., 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Wheel Alignment', dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol.19 No.2, 2019.
- Syamsudin, dan Damaianti Vismaia, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Tarigan, Henry, *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*, Bandung: CV. Angkasa, 2008.
- Yallah, Sri Oktra Rafdi, 'Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator* 3 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel Dan Gambar Teknik Di SMKN 1 Sumatera Barat', Universitas Negeri Padang, 2022.
- Yessu, Miokti, 'Analisis Literasi Digital Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android *Smart Apps Creator* (SAC) Dan Instagram dalam Pembelajaran Koloid', dalam *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No.2, 2021.
- Yuliandri, Miki, 'Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar Berdasarkan Paradigma Teori Belajar Humanistik', dalam *Journal of Moral and Civic Education*, Vol.1. No.2, 2017.