

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-POCKET BOOK* BERBASIS
SMART APPS CREATOR TERHADAP PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB DI MTs N 2 TEGAL**



Disusun Oleh:

Siti Lum'atul Mawaddah

20204021011

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Program 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)

YOGYAKARTA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Lum'atul Mawaddah

NIM : 20204021011

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, Agustus 2024

Yang menyatakan,



Siti Lum'atul Mawaddah

NIM: 20204021011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Lum'atul Mawaddah

NIM : 20204021011

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini bebas plagiasi, jika kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai keputusan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, Agustus 2024

Yang menyatakan,



Siti Lum'atul Mawaddah

NIM: 20204021011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2370/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA E-POCKET BOOK BERBASIS SMART APPS
CREATOR TERHADAP PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI MTS
N 2 TEGAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI LUM'ATUL MAWADDAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204021011
Telah diujikan pada : Selasa, 06 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

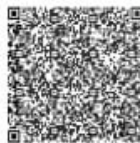
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

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

Valid ID: 66eb28c4e09da



Penguji I

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

Valid ID: 66eb28c4e09da



Penguji II

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

Valid ID: 66c952c1987e4



Yogyakarta, 06 Agustus 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66eb28c4e09da

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA E-POCKET BOOK
BERBASIS SMART APPS CREATOR TERHADAP PEMBELAJARAN
KOSAKATA BAHASA ARAB DI MTS N 2 TEGAL**

Nama : Siti Lum'atul Mawaddah
NIM : 20204021011
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

Penguji I : Dr. H. Muhajir, MSI.

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

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 6 Agustus 2024

Waktu : 08.00-09.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 92/A-

IPK : 3,88

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Lum'atul Mawaddah

NIM : 20204021011

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini bebas plagiasi, jika kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai keputusan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 31 Juli 2024

Yang menyatakan,



Dr. Muhammad Jafar Shodiq, M.Si

NIP: 198203152011011011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Siti Lum'atul Mawaddah, Pengembangan Media *E-Pocket Book* Berbasis *Smart Apps Creator* terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di MTs N 2 Tegal. Tesis : Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Penguasaan kosakata bahasa Arab bagi peserta didik adalah hal yang harus dilakukan karena salah satu bagian terpenting bagi yang sedang belajar bahasa Arab maupun dalam pengembangan kemampuan bahasa yang akan dikuasai. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi sebagai media *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan Model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Instrumen penelitian berupa lembar angket *chek list* dengan menggunakan skala *likert*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi sebagai media *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab antara lain : 1) Tahap *analysis* sebagai studi pendahuluan dilakukan observasi, wawancara, identifikasi sumber belajar, pelaksanaan dan tujuan pembelajaran, 2) Tahap *design* dilakukan dengan mendesain *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator*, 3) Tahap *development* sebagai penyempurnaan produk dengan uji validasi dua ahli materi, satu ahli media, dan satu penilaian guru Bahasa Arab 4) *Implementation*, Tahap *implementation* dilakukan pembelajaran menggunakan produk *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* oleh 28 peserta didik dalam skala terbatas/skala kecil. 5) *Evaluation*, menilai kualitas aplikasi, hasil penilaian aplikasi menunjukkan adanya perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan media *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* yaitu nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,00. Artinya, nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci: Kosakata Bahasa Arab, Media *E-book*, *Smart Apps Creator*.

الملخص

سبي لمعة المودة، تطوير وسائل كتاب الجيب الإلكترونية بناءً على سمات أبس كريياتور لتعليم المفردات العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية تغال. البحث يوكياكرتا برنامج ماجستير قسم تعليم اللغة العربية كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوكياكرتا. ٢٠٢٤

إن إتقان مفردات اللغة العربية للطلاب أمر يجب القيام به لأنه من أهم الأجزاء بالنسبة لأولئك الذين يتعلمون اللغة العربية وفي تطوير المهارات اللغوية التي سيتقنوها. يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائل كتاب الجيب الإلكترونية بناءً على سمات أبس كريياتور لتعليم المفردات العربية. يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير، باستخدام نموذج Addie يتكون من خمس مراحل: منها التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم. أما الطريقة لجمع البيانات لهذا البحث منها: المقابلة، والملاحظة والوثائق والاستبيانات.

أما نتائج البحث منها: تطوير تطبيق وسائل تعليم المفردات على سمات أبس كريياتور بالكتب الإلكترونية تتكون من (١) التحليل: كدراسة أولية، تم إجراء الملاحظات والمقابلات، و تحقيق المشكلات وأهداف التعليم (٢) التصميم: تمت مرحلة التصميم من خلال تصميم كتاب الجيب الإلكتروني بالاعتماد على سمات أبس كريياتور (٣) التطوير: التطوير كتحسين المنتج من خلال اختبارات التحقق من قبل اثنين من خبراء المواد وخبير إعلامي وتقييم معلم اللغة العربية (٤) التطبيق، كانت مرحلة التطبيق هي التعلم باستخدام وسائل كتاب الجيب الإلكترونية بناءً على سمات أبس كريياتور بواسطة ٢٨ طالباً على نطاق محدود/صغير. (٥) التقييم، تقويم كيفية التطبيق نتيجة التقويم تدل على الفرق الاهتمام بالتعلم لدى الطلاب بين قبل وبعد استخدام تطبيق وسائل كتاب الجيب الإلكترونية بناءً على سمات أبس كريياتور، وهي قيمة (2-tailed). Sig) هو ٠.٠٠٠. وهذا يعني أن قيمة $\text{Sig. (2-tail)} < 0.05$ لذلك يتم رفض H_0 ويتم قبول H_1 لذلك، يمكن أن نستنتج أن هناك زيادة كبيرة في متوسط قيمة الاهتمام بالتعلم لدى الطلاب بعد استخدام الوسائط التعليمية مقارنة قبل استخدام وسائل كتاب الجيب الإلكترونية بناءً على سمات أبس كريياتور.

الكلمات المفتاحية: مفردات العربية، كتاب الجيب الإلكتروني، سمات أبس كريياتور

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya. Berikut ini disajikan pola transliterasi Arab latin berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b//U/1987. Adapun uraian secara garis besar adalah sebagai berikut:

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B/b	Be
ت	Ta	T/t	Te
ث	Śa	Ś/s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J/j	Je
ح	Ĥa	Ĥ/h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh/kh	ka dan ha

د	Dal	D/d	De
ذ	Ḍal	Ḍ/ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R/r	er
ز	Zai	Z/z	zet
س	Sin	S/s	es
ش	Syin	Sy/y	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ/ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ/ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ/ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z/z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G/g	ge
ف	Fa	F/f	ef
ق	Qaf	Q/q	ki
ك	Kaf	K/k	ka
ل	Lam	L/l	el
م	Mim	M/m	em
ن	Nun	N/n	en
و	Wau	W/w	we
ه	Ha	H/h	ha

ء	Hamzah	...’...	apostrof
ي	Ya	Y/y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

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

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

2. Vokal Rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـيْ	Fathah dan ya	ai	a dan u
ـَـوْ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ -kataba

سُئِلَ -suila

فَعَلَ -fa`ala

كَيْفَ -kaifa

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ... اِ...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ...	Kasroh dan ya	Ī	i dan garis di atas
وِ... وُ...	Dammah dan waw	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla - قِيلَ qīla

- يَقُولُ yaqūlu - رَمَى ramā

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَة talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu

- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana 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:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



MOTTO

﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

*“[5] Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
[6] sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”*



KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم. الحمد لله رب العالمين الصَّلَاة والسلام على أشرف الأنبياء و

المرسلين سيّدنا ونبيّنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. أمّا بعد

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Pengasih dan Penyayang, atas petunjuk yang Engkau berikan kepada kami dalam kehidupan, termasuk dalam menyusun tesis yang berjudul “Pengembangan Media *E-Pocket Book* Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTs N 2 Tegal”. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna.

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 Bapak/Ibu/Saudari:

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 pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab.

5. Bapak Fahmi Shobih, S.HI.,MH., Dosen Hukum Islam di Insitut Bakti Negara Tegal dan pengajar bahasa Arab di Madrasah Aliyah Ma'haduttholabah Tegal sebagai Ahli Materi I yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan Aplikasi pembelajaran yang dikembakan dalam tesis ini
6. Bapak A. Komarudin, S.HI.,MSI. Ketua Program Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir sekaligus pengajar Nahwu di Pondok Pesantren Al-Muawanah 2 Tegal sebagai Ahli Materi II yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan Aplikasi pembelajaran yang dikembakan dalam tesis ini.
7. Bapak Mufti Nurul Azmi, S.Kom., Pegawai Kem Bidang SPBE (Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik) sebagai Ahli Media yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan Aplikasi pembelajaran yang dikembakan dalam tesis ini.
8. Seluruh civitas akademik MTs N 2 Tegal yang telah berpartisipasi dalam membantu jalanya penelitian ini.
9. Abah dan Ibu tercinta, Abah Muhammad Irfan Fadhil dan Ibu Siti Aisah, saudara-saudaraku, Muhammad Falih, Achmad Muntaqo, Ahmad Munjin dan mba Himma. Terimakasih atas do'a yang selalu dipanjatkan dengan setulus hati, mencurahkan kasih sayang, perhatian, sabar, yang selalu membimbing dan memotivasi dalam setiap langkah peneliti.
10. Kakak-kakakku tercinta Anisatul Fikri, Bagus Adi Bayu, Zahrina Ismah dan Khuratul khasanah yang senantiasa memberikan semangat dan mendukung peneliti dalam keadaan apapun.
11. Sahabat tercinta Maula Arfani, Qhothrun Nida Khusna, Luthfiana Frialian, Bilqisa Najwa Salwa dan Nayla Selsi yang senantiasa menanyakan perkembangan penulisan tesis ini dan tidak lupa untuk memberikan dukungan serta semangat.
12. Teman-teman seperjuangan Program Magister Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2020 dan semua pihak yang berjasa dalam penyusunan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 15 Juli 2024

Penulis



Siti Lum'atul Mawaddah

NIM: 20204021011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERNYATAAN KEASLIAN	II
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	III
PENGESAHAN	IV
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....	V
ABSTRAK	VII
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	IX
PERSEMBAHAN.....	XVII
MOTTO	XVIII
KATA PENGANTAR.....	XIX
DAFTAR ISI.....	XXII
DAFTAR TABEL.....	XXIV
DAFTAR GAMBAR.....	XXV
DAFTAR LAMPIRAN	XXVII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Manfaat Pengembangan.....	10
G. Kajian Penelitian yang Relevan	11

H. Landasan Teori	15
I. Sistematika Pembahasan.....	45
BAB II METODE PENELITIAN.....	47
A. Model Pengembangan.....	47
B. Prosedur Pengembangan.....	48
C. Desain Uji Coba Produk	59
D. Desain Uji Coba.....	61
E. Subjek Uji Coba.....	61
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	63
G. Teknik Analisis Data	67
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	78
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	78
B. Hasil Uji Coba Produk.....	111
C. Analisis Data.....	131
D. Revisi Produk.....	136
E. Keterbatasan Penelitian.....	145
BAB IV PENUTUP	146
A. Simpulan Tentang Produk	146
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN-LAMPIRAN	154
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	182

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Kualitas Media E-Pocket Book	66
Tabel 2.2 Teknik Pengumpulan Data.....	67
Tabel 2.3 Kriteria N-Gain	73
Tabel 2.4 Skala Likert Uji Validitas oleh Validator	74
Tabel 2.5 Kriteria Kelayakan Media oleh Validator.....	75
Tabel 2.6 Skala Likert untuk Tanggapan Guru dan Peserta Didik	76
Tabel 2.7 Kriteria Kelayakan Media oleh Tanggapan Guru dan Peserta Didik...	77
Tabel 3.1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi I Bahasa Arab	113
Tabel 3.2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi 2 Bahasa Arab.....	115
Tabel 3.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	117
Tabel 3.4 Hasil Penilaian Guru Bahasa Arab.....	120
Tabel 3.5 Hasil Tanggapan Peserta Didik.....	123
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	128
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket	130
Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar	132
Tabel 3.9 Hasil Uji Paired Sample T-test.....	134
Tabel 3.10 Hasil Uji N-Gain Angket	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Analisis Pertanyaan Kemampuan Memahami Materi.....	82
Gambar 3.2 Analisis Pertanyaan Kosakata yang Diketahui.....	83
Gambar 3.3 Waktu Penggunaan Android per Hari	84
Gambar 3.4 Kegunaan Perangkat Android	85
Gambar 3.5 Pengembangan Android sebagai Media.....	86
Gambar 3.6 Pentingnya Tujuan Pembelajaran.....	87
Gambar 3.7 Jumlah Kosakata	88
Gambar 3.8 Jenis Kosakata.....	89
Gambar 3.9 Penulisan Kosakata dengan Contoh	90
Gambar 3.10 Warna Latar Perangkat Android	91
Gambar 3.11 Jenis Tombol Navigasi.....	92
Gambar 3.12 Latihan Soal dalam Aplikasi	93
Gambar 3.13 Pentingnya Referensi dalam Aplikasi	94
Gambar 3.14 Prototipe Halaman Awal.....	102
Gambar 3.15 Prototipe Daftar Menu.....	102
Gambar 3.16 Prototipe Daftar Kelas untuk Kosakata.....	103
Gambar 3.17 Prototipe Daftar Bab pada kelas 7.....	104
Gambar 3.18 Prototipe Daftar Bab pada kelas 8.....	104
Gambar 3.19 Prototipe Daftar Bab pada kelas 9.....	105
Gambar 3.20 Prototipe Materi Kosakata.....	106
Gambar 3.21 Prototipe Daftar Kelas Latihan.....	107
Gambar 3.22 Prototipe Halaman Latihan.....	108

Gambar 3.23 Prototipe Hasil Latihan Soal	109
Gambar 3.24 Prototipe Tujuan Pembelajaran	110
Gambar 3.25 Prototipe Tampilan Referensi.....	110
Gambar 3.26 Identitas Pengembang Produk.....	111
Gambar 3.27 Peneliti Mendampingi Peserta Didik Menggunakan Aplikasi	121
Gambar 3.28 Peserta Didik Menggunakan Aplikasi.....	122
Gambar 3.29 Hasil Revisi Tampilan Daftar Menu	137
Gambar 3.30 Hasil Revisi Navigasi dan Simbol Angka Daftar Kelas.....	138
Gambar 3.31 Hasil Revisi Navigasi dan Simbol Angka Daftar Kelas.....	139
Gambar 3.32 Hasil Revisi Navigasi dan Simbol Angka Daftar Kelas.....	139
Gambar 3.33 Hasil Revisi Navigasi dan Simbol Angka Daftar Kelas.....	140
Gambar 3.34 Hasil Revisi Penghapusan Navigasi Home dan Perubahan Warna Background Materi Kelas 7	141
Gambar 3.35 Hasil Revisi Penghapusan Navigasi Home dan Perubahan Warna Background Materi Kelas 8	141
Gambar 3.36 Hasil Revisi Penghapusan Navigasi Home dan Perubahan Warna Background Kelas 9.....	142
Gambar 3.37 Hasil Revisi Penambahan Gambar pada Soal Latihan dan Pergantian Background	143
Gambar 3.38 Hasil Revisi Perpindahan Tombol Home.....	144
Gambar 3.39 Hasil Revisi Perpindahan Tombol Home.....	144
Gambar 3.40 Hasil Revisi Perpindahan Tombol Home.....	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Coba Terbatas	154
Lampiran 2 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen.....	155
Lampiran 3 Angket Minat Belajar	157
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	159
Lampiran 5 Uji Rehabilitas Instrumen.....	160
Lampiran 6 Hasil Normalitas Angket Sebelum Perlakuan (Pretest).....	161
Lampiran 7 Uji Normalitas Angket Setelah Perlakuan.....	162
Lampiran 8 Uji N-Gain Minat Belajar.....	163
Lampiran 9 Angket Tanggapan Guru	164
Lampiran 10 Surat Pernyataan Validasi Media	166
Lampiran 11 Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	167
Lampiran 12 Surat Pernyataan Validasi Materi	170
Lampiran 13 Lembar Validasi Materi.....	171
Lampiran 14 Surat Pernyataan Validasi Materi.....	172
Lampiran 15 Lembar Validasi Materi.....	173
Lampiran 16 Angket Tanggapan Peserta Didik I.....	174
Lampiran 17 Angket Tanggapan Peserta Didik II	176
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian.....	178
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar ialah usaha sadar secara sistematis serta terencana guna mengubah perilaku melalui interaksi dengan sumber belajar. Terdapat tiga pendekatan utama: behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme. Behaviorisme fokus pada perubahan perilaku dengan penguatan positif dan negatif, seperti memberi hadiah untuk perilaku baik. Kognitivisme berfokus pada proses mental seperti berpikir dan mengingat, menggunakan metode seperti peta konsep. Konstruktivisme menekankan belajar sebagai proses aktif membangun pemahaman melalui partisipasi aktif dan refleksi, seperti dalam proyek kelompok. Metode belajar yang efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi, seperti ceramah, diskusi, atau eksperimen. Interaksi dengan sumber belajar (buku, video, perangkat lunak, guru, dan teman) membantu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan emosi. Proses belajar dapat terlaksanakan dengan baik dengan adanya. Sumber belajar bisa terdiri atas buku atau media, dapat juga berupa video, audio, alam sekitar dan bahkan aplikasi yang memberikan pengalaman belajar.¹

Kurikulum merdeka menekankan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah, sehingga perlu sumber belajar yang menyenangkan dan mudah serta menyesuaikan perubahan dan perkembangan

¹ Sitepu, B P, *Pengembangan Sumber Belajar*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 18.

zaman. Kurikulum merdeka sebagai kurikulum nasional, merupakan kurikulum yang memfasilitasi pembelajaran yang beragam, dan menyesuaikan perkembangan serta kebutuhan peserta didik. Kurikulum merdeka menuntut guru memiliki keterampilan dalam mengembangkan beragam sumber belajar yang sesuai kebutuhan dan karakteristik dari peserta didik. Guru memiliki peran untuk membantu peserta didik dalam belajar, termasuk melalui pemanfaatan dalam mengolah sumber belajar menjadi media belajar yang inovatif dan mudah digunakan. Maka dari itu, guru harus memiliki kemampuan khusus yang terkait dengan pemanfaatan dan inovasi media ajar.²

Sumber belajar dapat dirumuskan sebagai sesuatu yang dapat mempermudah dan mendukung proses belajar, yang dapat mencakup apa saja termasuk orang, bahan pembelajaran, perangkat keras pembelajaran, termasuk beragam media inovatif lainnya yang mempermudah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang mudah harus di susun sesuai dengan kriteria mata pelajaran atau materi yang akan diajarkan, sehingga guru yang membuat sumber belajar bisa menentukan konsep yang memudahkan dan inovatif bagi peserta didik.

Pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Arab memiliki banyak permasalahan, dari kesulitan dalam menulis, membaca, dan menghafal. Kesulitan yang ada harus membuat guru mampu membuat inovasi yang mampu mempermudah proses pembelajaran peserta didik. Permasalahan

² Kurniasari, D. A. D., Ani. R., Niken., S, Pengembangan Buku Suplemen IPA Terpadu Dengan Tama Pendengara Kelas, *USEJ- Uness Sains Education Journal* Vol. 3, Nomor 2, 2014.

kosakata dalam bahasa Arab sangat dirasakan oleh guru dan menjadi perhatian utama bagi guru. Pengembangan dan pembinaan bahasa ditujukan dengan meningkatnya mutu penggunaan Bahasa Arab secara baik dan benar. Pengembangan bahasa berfungsi sebagai bahasa komunikasi peserta didik. Kosakata atau *mufradāt* adalah sebuah komponen bahasa yang harus peserta didik kuasai agar mereka bisa menguasai pelajaran bahasa.³ Memiliki kosakata yang cukup dapat membantu seseorang berkomunikasi dalam bahasa secara lisan ataupun penulisan.⁴ Perbendaharaan kosakata bahasa Arab yang memadai mampu menunjang seseorang menulis dan berkomunikasi menggunakan bahasa tersebut. Dengan demikian, tingkat kemampuan bahasa peserta didik dipengaruhi oleh penguasaan kosakata peserta didik terhadap arti kosakata.

Penguasaan kosakata bagi peserta didik adalah hal yang harus dilakukan karena kosakata salah satu bagian terpenting bagi yang sedang belajar bahasa maupun dalam pengembangan kemampuan bahasa yang akan dikuasai.⁵ Rusydi Ahmad Thu'aimah memiliki pendapat bahwa seseorang tidak akan mampu menguasai bahasa, apabila ia tidak menguasai kosakata bahasa yang dituju. Kurangnya perbendaharaan atau penguasaan kosakata akan berpengaruh dengan keberhasilan pembelajaran bahasa Arab, hal ini

³ Suaradi, Ismail, *Model pembelajaran bahasa Arab*, (Yogyakarta : Deepublish, 2017), hlm.11.

⁴ Fitriliza dan Ari Khairurrijal, Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Contoh Morfologi, *Jurnal UHAMKA*, Vol. 8, Nomor 2. 2017.

⁵ Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang : Penerbit Misykat, 2005)

⁶ Rusydi Ahmad Thu'aimah, *Ta'lim al'Arabiyyah li Ghair-al-Nâthiqîna bihâ: Manâhijuhâ wa asâlîbuhâ*, (Rabath : Isesco, 1989), hlm. 194.

dikarenakan dalam memahami perkataan orang lain atau memahami bacaan teks berbahasa Arab diperlukan penguasaan kosakata yang cukup. Adapun untuk bicara atau mengatakan sesuatu menggunakan bahasa Arab sangat sulit karena tidak mengetahui makna atau kosakata bahasa Arab. Hal ini juga menyebabkan minat belajar peserta didik berkurang dalam mempelajari bahasa Arab. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran atau penguasaan kosakata bahasa Arab diperlukan sebuah media untuk memperoleh tujuan pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran semakin efektif jika didukung perangkat pembelajaran yang sesuai kebutuhan, termasuk juga media pembelajaran yang relevan. Guru perlu membuat media yang ekonomis serta mudah diterapkan. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat penyampai pesan atau informasi agar mudah diterima oleh peserta didik, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dimanfaatkan. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dimanfaatkan atau dipergunakan supaya bisa mendukung proses pengajaran agar bisa berjalan secara baik dan memperlancar sampai ke tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.⁷

Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan-pesan yang ada dalam pembelajaran yang berasal dari sumber dan ditujukan bagi penerima. Pemilihan media harus sangat guru perhatikan, hal ini dikarenakan

⁷ Alwi, S, Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan: Jurnal Ilmu-ilmu. Kependidikan*, Vol. 8, Nomor 2, 2017, hlm. 148.

media yang sesuai bisa menjadikan materi dapat tersampaikan dengan baik, menjadikan proses pembelajaran menyenangkan, mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran. Hal inilah yang menjadi sebab perlunya terdapat inovasi pembelajaran yang bersifat efisien dan efektif melalui cara menghadirkan media interaktif. Waktu belajar peserta didik yang sangat terbatas di sekolah bisa diatasi menggunakan media belajar alternatif seperti buku elektronik (*E-Book*).

E-book merupakan buku cetak yang berbentuk digital yang memungkinkan penyimpanan serta distribusi informasi dengan menggunakan media elektronik seperti tablet, komputer, *e-reader*, atau *smartphone*. E-book menawarkan berbagai kelebihan, seperti portabilitas, aksesibilitas, interaktivitas, dan kemudahan distribusi, serta dapat berwujud dalam berbagai format digital seperti PDF dan EPUB. Pembuatan e-book lebih ekonomis karena tidak memerlukan biaya produksi fisik, dan seringkali dilengkapi dengan fitur tambahan seperti pencarian, penandaan halaman, dan penyorotan teks.⁸ Di masa yang akan datang, isi dari tas anak bukan lagi bukubuku atau perlengkapan alat tulis seperti sekarang ini, tetapi berupa komputer atau laptop yang dapat mengakses internet tanpa kabel, yang didalamnya berisi materi-materi belajar berupa bacaan, materi yang dapat dilihat dan didengar. Selain itu berupa, jam tangan dilengkapi data diri, kalkulator, uang elektronik dan berupa handphone dengan perangkat lunak yang didalamnya materi belajar, permainan (*game*) edukasi atau video tutorial tentang pembelajaran

⁸ Nasrul Makdis, Penggunaan E-Book Pada Era Digital, *Al-Maktabah*, Vol.19, Mei 2020.

dan lain-lain.⁹ Hal tersebut menunjukkan bahwa segala kelengkapan peserta didik sekolah di masa mendatang bernuansa teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Teknologi dalam dunia pendidikan menjadi keharusan di masa sekarang atau yang akan datang. Dengan adanya teknologi yang tepat, fungsi teknologi sebagai fasilitas pembelajaran dapat memperoleh tujuan yaitu meningkatkan kinerja pembelajaran baik pengajar maupun pelajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MTs N 2 Tegal ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran bahasa Arab yaitu peserta didik atau peserta didik mengalami kesulitan dalam mengartikan atau menerjemahkan teks bacaan bahasa Arab,(2) peserta didik kesulitan melakukan percakapan (hiwar) yang sudah disediakan di buku, peserta didik cenderung menghafalkan percakapan teks hiwar,(3) Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab terlalu monoton sehingga membuat peserta didik merasa cepat bosan. (4) Kurangnya buku penunjang atau media yang digunakan dalam pembelajaran tidak efektif dan menarik. (5) kebanyakan dari peserta didik menunggu terjemah atau makna yang diberikan oleh guru pada teks bacaan, padahal guru sudah memerintahkan peserta didik untuk mencari makna mandiri atau kelompok melalui kamus atau sumber lainnya. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami beberapa kendala dalam belajar bahasa Arab karena minimnya kosakata yang dimiliki peserta didik

⁹ Bambang Warsita, Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran, *Jurnal Teknodik*, Vol. XV, Nomor 1, Juli 2011.

dan peserta didik mengalami kesulitan dalam pengucapannya, sehingga membuat minat belajar peserta didik rendah, tidak percaya diri bahkan kurang aktif dalam pembelajaran. Besarnya minat belajar bahasa Arab mengalami beberapa kendala karena buku penunjang bahasa Arab yang tidak tersedia atau buku yang digunakan selalu monoton.

Menurut uraian-uraian tersebut, munculah ide untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang mudah, inovatif, menyenangkan, bisa digunakan tanpa ada batasan waktu dan tempat. Pemecahan dari permasalahan pembelajaran kosakata bahasa Arab ini adalah dengan menggunakan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Media elektronik berbentuk *pocket book* bisa dijadikan alternatif agar proses belajar mengajar bisa semakin inovatif, menyenangkan dan mudah. Peneliti akan mengembangkan *e-pocket book* yang dapat digunakan untuk penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab. Media *e-pocket book* yang dimaksud disini adalah jenis buku elektronik berisi materi yang dikembangkan aplikasi *smart apps creator (SAC)* disusun dengan ringkas, sistematis dan berbentuk *softcopy* yang dapat diakses atau dibaca melalui komputer atau laptop dan handphone.

Media *e-pocket book* ini, diharapkan dapat mempengaruhi perhatian dan daya ingat peserta didik karena penyajian materinya yang sistematis dan dapat digunakan kapan dan dimanapun. Diharapkan juga dengan adanya media ini, dapat membantupeserta didik memecahkan permasalahan atau kesulitan dalam menguasai dan meningkatkan kosakata bahasa Arab.

Pemilihan kosakata ini juga merujuk kepada kurikulum yang digunakan oleh guru di kelas, serta menggunakan kosakata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MTs N 2 Tegal”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran kurikulum merdeka menuntut pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung kebutuhan bagi peserta didik yang beragam.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengartikan atau menerjemahkan teks bacaan bahasa Arab.
3. Peserta didik kesulitan melakukan percakapan (hiwar) yang sudah disediakan di buku, peserta didik cenderung menghafalkan percakapan teks hiwar.
4. Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab terlalu monoton sehingga membuat peserta didik merasa cepat bosan.
5. Kurangnya buku penunjang atau media yang digunakan dalam pembelajaran tidak efektif dan menarik.
6. Kebanyakan dari peserta didik menunggu terjemah atau makna yang diberikan oleh guru pada teks bacaan, padahal guru sudah memerintahkan

peserta didik untuk mencari makna mandiri atau kelompok melalui kamus atau sumber lainnya.

7. Proses pembelajaran menggunakan buku dari pemerintah hampir sama setiap tahunnya, dan tidak mendukung proses pembelajaran bahasa Arab untuk menghafal.
8. Bahan ajar yang tersedia masih didominasi bahan ajar cetak (*textbook*) sehingga perlu bahan ajar dalam bentuk digital atau elektronik untuk mendukung proses belajar dan memanfaatkan teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Mengarahkan suatu penelitian agar memiliki arah yang jelas, maka diperlukan sebuah cakupan masalah dalam penelitian dengan tujuan memberikan batasan masalah yang akan diteliti sehingga tidak keluar batasan yang diharapkan. Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini memfokuskan hanya pada pengembangan media inovatif berupa *E-Pocket Book* untuk mata pelajaran bahasa Arab pada tema atau materi kosakata.
2. Pengembangan media *E-Pocket Book* ini menggunakan aplikasi berbasis *Smart Apps Creator*.
3. Sumber belajar elektronik dalam bentuk media *E-Pocket Book* memuat materi pembelajaran yang disusun runtut dan sistematis dalam bentuk elektronik, yang dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran.

4. Materi dalam media *E-Pocket Book* berfokus pada Kosakata (*Mufrodat*) dalam bahasa Arab, yang diharapkan akan dikuasai peserta didik.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *e-pocket book* berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di MTs N 2 Tegal?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan atas rumusan masalah yang tertera diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *e-pocket book* berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di MTs N 2 Tegal.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Memperluas wawasan mengenai media pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab. Penelitian yang dilakukan bisa dijadikan referensi bagi penelitian mengenai pengembangan media *e-pocket book* dalam pembelajaran bahasa Arab, serta menjadi acuan bagi pengajar dan peneliti dalam meningkatkan penguasaan kosakata yang lebih kompleks di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), sehingga membantu siswa

memahami dan menggunakan kosakata dengan lebih baik dalam konteks pembelajaran mereka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam pemilihan buku penopang bahasa Arab berbasis elektronik sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.
- 2) Dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pemilihan media atau alat pendukung untuk pembelajaran khususnya pembelajaran kosakata bahasa Arab.

b. Bagi Sekolah

- 1) Mampu memotivasi sekolah dalam memilih buku penopang atau penunjang berbasis elektronik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Menambah referensi kepustakaan sekolah dalam bentuk digital.

c. Bagi Penelitian lainnya, dapat digunakan sebagai bahan referensi dan tambahan informasi mengenai data-data yang akan dicari.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang ditemukan oleh peneliti, terdapat beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, antara lain:

1. Penelitian tesis yang telah dilakukan oleh Sherly Yudistiya dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *E-Book* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri Padang Panjang”.¹⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media e-book dinilai sangat baik oleh ahli media dan validasi materi. Penggunaan e-book untuk pembelajaran bahasa Inggris dianggap sangat baik dan layak digunakan. Efektivitas pembelajaran menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan e-book memperoleh rerata 77,94, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan buku teks tradisional, sehingga membuktikan bahwa penggunaan e-book lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Penelitian artikel jurnal yang dilakukan oleh Nurul Huda dkk, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media E-Book Bahasa Arab berbasis Aplikasi Kvisoft flipbook Maker untuk Peserta didik Madrasah Aliyah”¹¹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book yang dikembangkan memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan dan layak diterapkan. Penilaian positif dari ahli media, ahli materi, dan tenaga pengajar memastikan bahwa e-book tersebut efektif dan sesuai untuk pembelajaran, setelah melalui uji coba dan evaluasi yang

¹⁰ Sherly Yudistiya, *Pengembangan Media E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri Padang Panjang*. Thesis Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2014.

¹¹Nurul Huda, Thoriq Zia Lfarizi dan Eka Utari, *Pengembangan Media E-Book Bahasa Arab berbasis Aplikasi Kvisoft flipbook Maker untuk Peserta didik Madrasah Aliyah* Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning. Vol 4, No 3, 2021.

komprehensif.¹² digolongkan pada kriteria Sangat Baik (SB) dan respon peserta didik terhadap e-book setuju untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. E-book yang dikembangkan mendapat daya tarik peserta didik dalam pembelajaran.

3. Penelitian artikel jurnal yang dilakukan oleh Fitria Anggi dan Triesninda Pahlevi dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphon pada Mata Pembelajaran Kesiapan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Bahan ajar e-book telah mencapai tahap pengembangan dan dinilai sangat layak oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli grafik. Keseluruhan hasil penilaian menunjukkan bahwa e-book memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,09%, menandakan bahwa e-book tersebut sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran, meskipun penelitian ini belum mencakup tahap diseminasi.
4. Penelitian skripsi dilakukan oleh Ihwana dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Penggunaan *E-Book* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XII SMA Negeri

¹² Fitria Anggi, Triesninda Pahlevi, *Pengembangan Bahan Ajar E-book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphon pada Mata Pembelajaran Kesiapan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan*, JOAEP: journal of office administration. Vol 1, No 2. 2021.

1 Gowa Kabupaten Gowa”.¹³ Hasil dari penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu hasil pembelajaran menggunakan *e-book* pada materi bahasa Indonesia lebih efektif dibanding tanpa menggunakan *e-book* pada peserta didik XII SMA Negeri 1 Gowa. Hasil belajar peserta didik tentunya berbeda dengan dibuktikannya hipotesis uji-t dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Aktifitas belajar peserta didik selama diterapkannya media *e-book* pada pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan disetiap kelompok eksperimen dibanding dengan kelas kontrol.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu, yaitu mengembangkan dan penggunaan *e-book* sebagai media pembelajaran, perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada aspek fokus penelitian dan model pengembangannya yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media *e-book* berbasis *Smart apps creator* untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh tentu akan berbeda.

¹³ Ihwana, *Keefektifan Penggunaan E-Book pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XII SMA Negeri 1 Gowa Kabupaten Gowa*. Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar. 2019.

H. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" dari bahasa Latin "medium," yang artinya perantara atau pembawa pesan. Secara sederhana, media adalah alat yang mentransfer pesan.¹⁴ Media terdiri atas segala hal yang bisa menyampaikan informasi dari sumbernya ke audiens, baik dalam bentuk fisik seperti buku dan surat kabar, maupun dalam bentuk digital. Media juga dapat diartikan sebagai alat saluran komunikasi. Media sebagai perantara pesan perlu sebuah informasi yang dibagikan atau dikirimkan oleh pemberi pesan dan diterima oleh penerima pesan. Pesan dalam media sangat beragam dan dalam konteks media pembelajaran maka pesan dapat diartikan sebagai materi atau pengetahuan.

Proses penyampaian dengan media dalam pembelajaran disebut sebagai proses belajar. Belajar menekankan pada tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses belajar.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku karena terjadinya berinteraksi dengan lingkungan, sedangkan pembelajaran adalah proses terstruktur untuk mengajarkan pengetahuan atau keterampilan.¹⁵ Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang

¹⁴ Ali Mudlofir and Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 121.

¹⁵ Ahmadi, *Perencanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 68.

membantu guru dalam penyampaian informasi dan membuat proses pembelajaran semakin menarik dan efektif.¹⁶

Media yang dimaksud dalam bahasa Arab sendiri didefinisikan sebagai penghubung atau pembawa pesan yang fungsi utamanya untuk merangsang pikiran, perhatian, minat dan kemauan peserta didik yang telah dibawa oleh sumbernya. Adapun media pembelajaran adalah alat atau teknik yang memudahkan guru dalam berkomunikasi dengan peserta didiknya. Hal ini dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang disengaja, tegas dan terkontrol.¹⁷ Proses pembelajaran disebut efektif apabila terjadinya proses transfer pembelajaran. Dengan kata lain, materi yang disampaikan pengajar mampu diserap oleh struktur kognitif peserta didik.

Peserta didik akan menemukan bahwa materi tidak hanya sebatas tahapan memori yang belum mereka pahami tetapi materi tersebut diserap secara bermakna. Pembelajaran dengan media sangat penting karena media membantu menyampaikan materi ajar dengan lebih jelas dan efektif. Ketika bahan ajar sulit dipahami, media pembelajaran seperti gambar, video, dan model berfungsi sebagai perantara yang memperjelas konsep dan meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan guru. Proses belajar mengajar dapat

¹⁶ Suryani, Nunuk dan Agung, Leo, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta : Penerbit Ombak, 2012), hlm. 135-136.

¹⁷ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 4.

menjadi lebih dinamis, menarik, dan lebih mudah dimengerti peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.¹⁸

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:44-45) media diklasifikasikan menjadi empat kategori: media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia.¹⁹

1) Media visual

Media visual didasarkan pada penggunaan indera penglihatan atau visual yang dimiliki peserta didik. Pengalaman belajar yang dilakukan peserta didik akan sangat tergantung dari kemampuan indera penglihatan peserta didik. Contoh media visual yaitu: model, media cetak, media realitas alam sekitar, dan prototype.

2) Media audio

Media audio merupakan media yang menitik beratkan pada fungsi indera pendengaran yang dimiliki peserta didik. Pengalaman belajar yang peserta didik dapatkan melalui kemampuan pendengaran. Contoh media audio yaitu: radio, tape recorder, podcast, serta CD player.

¹⁸ Eko Triyanto, Sri Anitah, and Nunuk Suryani, "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, Nomor 2, 2013, hlm. 210.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011) hlm. 44-45.

3) Media audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang mengkolaborasikan kedua indera antara indra pendengaran dan pengelihatan. Beberapa contoh media audio-visual yaitu: Video, Film, dan Program TV.

4) Multimedia

Multimedia adalah media yang mencakup beberapa jenis media dan perangkat yang terintegrasi ke dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia termasuk teks, visual dan auditori.

Beragam jenis media yang telah dijelaskan diatar memiliki kriteria yang berbeda, dapat diterapkan sesuai dengan kriteria meteri pembelajaran atau dapat pula digunakan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan atau gaya belajar peserta didik yang beragam dan berbeda. Berdasarkan uraian-uraian mengenai jenis media tersebut, maka pemilihan media memerlukan penguasaan mengenai klasifikasi dan jenisnya. Hal ini bertujuan agar materi pembelajaran yang akan disampaikan bisa tersampaikan dengan efektif dan secara penuh dapat dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan analisis peneliti sebagai guru bahasa Arab, memilih menggunakan media media visual dengan bentuk buku elektronik. karena materi bahasa Arab sangat diperlukan visual dalam melihat tulisan untuk memudahkan peserta

didik dalam melihat panjang datau pendeknya kata dalam bahasa Arab.

c. Ciri-ciri Media Pebelajaran

Berdasarkan Gerlach dan Ely (1971), media pembelajaran mempunyai tiga ciri utama: ²⁰

- 1) Fiksatif: Media bisa merekam dan menyimpan peristiwa atau objek, sehingga informasi dapat diakses kembali di masa depan.
- 2) Manipulatif: Media memungkinkan penyajian kejadian yang memakan waktu lama dalam waktu singkat, seperti menggunakan time-lapse recording.
- 3) Distributif: Media memungkinkan informasi disebarluaskan kepada banyak peserta didik secara bersamaan, memberikan pengalaman belajar yang konsisten.

d. Peran dan Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dikelas memerlukan setidaknya dua elemen penting yang harus dan diperlukan dalam proses pembelajaran yaitu: media pembelajaran serta metode mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi guru dengan tujuan dan harapan mampu mempengaruhi kondisi, iklim,

²⁰ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2005), hlm. 12-14.

serta lingkungan belajar sehingga proses pembelajaran lebih efektif.²¹

Peran media di kegiatan pembelajaran, adalah:

- 1) Alat memperjelas materi pembelajaran yang akan diajarkan saat pelajaran.
- 2) Sumber belajar bagi peserta didik, yang mendukung peserta didik saat belajar karena berisi materi pembelajaran
- 3) Alat bantu untuk menimbulkan atau mengangkat suatu persoalan sebelum dikaji secara mendalam²².

Meningkatan efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih fokus mendengarkan, mengamati mengasimilasi, merasakan, menghayati dan pada akhirnya memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebanyak-banyaknya. Dalam buku yang berjudul Kurikulum dan pembelajaran yang ditulis Sudjana dan Rivai ada beberapa manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran mampu mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memperjelas dan menjadi pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

²¹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 11.

²² Nana Sudjana and Ahmad Riva'i, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013). h. 6-7.

- 2) Media pembelajaran yang disiapkan dengan sungguh-sungguh mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif.
- 3) Media pembelajaran bisa menjadikan proses belajar berjalan jauh lebih efisien waktu. Hal ini berarti jika penggunaan media pembelajaran menjadikan peserta didik lebih cepat dan lebih mudah menguasai materi.
- 4) Media pembelajaran memberikan pilihan dalam memilih metode mengajar yang semakin bervariasi, sehingga peserta didik terhindar dari bosan atau jenuh dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran meningkatkan kualitas pembelajaran: Penggunaan media yang bervariasi dan inovatif membuat materi lebih mudah dipahami serta menarik, meningkatkan hasil belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna dan berkesan. Media yang efektif tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membuat pembelajaran lebih bermakna, dengan demikian mereka lebih mudah menerapkan pengetahuan yang diperoleh.
- 6) Media pembelajaran memperluas kegiatan belajar: Selain mendengarkan penjelasan guru, media memungkinkan siswa melakukan kegiatan tambahan seperti pengamatan, eksperimen,

dan permainan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.²³

e. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran tidak asal sembarangan perlu mempertimbangkan beberapa hal penting, yang merujuk pada pertimbangan guru yang akan menggunakan media. Guru akan mampu menentukan media yang tepat dan sesuai kebutuhan pembelajaran karena memiliki pemahaman terkait materi dan kondisi kelas dan peserta didik, sehingga media pembelajaran yang dipilih akan tepat dan sesuai dengan kondisi kelas. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media tersebut, antara lain :

- 1) Memilih media harus berdasarkan pada capaian dan tujuan pembelajaran serta bahan atau materi pengajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan secara kognitif dan psikomotorik peserta didik.
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan guru yang akan menggunakan media pembelajaran, sehingga tidak memberatkan dan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Menyesuaikan kemampuan guru baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.

²³ Syariffudin Nurdin and Adrianoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016), hlm.11.

- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi berlaku untuk sekolah, guru, dan peserta didik. Penggunaan media juga harus memperhatikan pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.²⁴

Pemilihan suatu media yang terbaik untuk kegiatan belajar mengajar bukanlah pekerjaan yang mudah, namun penuh pertimbangan karena banyak faktor yang perlu diperhatikan seperti tercermin dalam pertanyaan-pertanyaan berikut ini, antara lain :

- 1) Seberapa besarkah diperlukannya simulasi atau bantuan benda nyata dalam proses kegiatan pembelajaran?
- 2) Media apakah yang paling praktis dapat diproduksi, dan digunakan sesuai dengan rencana pengajaran?
- 3) Apakah kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran memerlukan peralatan tambahan?
- 4) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang seperti apa? Untuk mencapai tujuan dan prestasi belajar yang sesuai dengan target pembelajaran?
- 5) Apakah banyaknya peserta didik yang mengikuti pembelajaran sepadan dengan biaya pengembangan dan produksi media yang

²⁴ Suryani, Nunuk dan Agung, Leo, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012). h. 138.

akan digunakan?²⁵

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, antara lain²⁶:

- 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Karakteristik peserta didik atau sasaran.
- 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan.
- 4) Keadaan latar atau lingkungan.
- 5) Kondisi setempat.
- 6) Luasnya jangkauan yang dilayani.

2. E-Pocket Book

a. Pengertian E- Pocket Book

E-Book (electronic book) atau biasa disebut juga dengan buku digital merupakan buku berbentuk elektronik yang berisi informasi atau pengetahuan berupa teks atau gambar.²⁷ Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat berkontribusi juga terhadap perkembangan pembelajaran. Perkembangan pembelajaran dengan

²⁵ Gafur, Abdul, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm. 112.

²⁶ Suryani, Nunuk dan Agung, Leo, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm. 137.

²⁷ Fahrizandi, Mengenal E-Book di Perpustakaan, *PUSTABIBLIA: Journal of Library and Information Science*, Vol. 3, Nomor 2, 2019.

memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dapat terlihat dalam produksi bidang media cetak seperti buku, modul, esiklopedi, produksi audio visual dan produksi media berbasis computer multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Buku elektronik dapat diartikan sebuah buku yang dirancang dengan cara bentuk digital atau dikonversikan dalam bentuk digital disimpan dan ditampilkan melalui layar komputer, laptop, *handpone* atau perangkat lainnya sehingga dapat dibaca dengan mudah, kapan dan dimanapun.

Pemanfaatan komputer dalam pendidikan, termasuk buku elektronik untuk pembelajaran, *e-book* memiliki banyak manfaat sebagai berikut: a) peserta didik aktif selama belajar karena pembelajaran lebih menarik dan meninggalkan kesan atau makna yang berbeda; b) peserta didik mampu menggabungkan ide kreatif ke dalam ranah pengetahuannya untuk memahami makna atau keingintahuan pikirannya sendiri; c) memungkinkan peserta didik saling bekerja sama; d) memungkinkan peserta didik dapat saling aktif dan berinisiatif berusaha untuk mencapai tujuannya; e) situasi pebelajaran yang lebih bermakna; f) memungkinkan peserta didik dapat menyadari apa yang telah dipelajarinya.²⁸

Adapun kata *e-book* sering digunakan secara bersamaan untuk menggambarkan konten, format, perangkat lunak pembaca (*reader software*), dan perangkat membaca (*reading devices*). Sedangkan

²⁸ Kwartolo, Y, Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan*. 2010.

buku saku atau *Pocket book* adalah buku yang berisi materi pembelajaran yang disusun secara ringkas dan sistematis, dengan bentuk saku atau kecil sehingga mudah dibaca kapan dan dimana²⁹.

Dapat disimpulkan pengertian dari *e-pocket book* merupakan salah satu media buku berbasis elektronik atau digital berisi informasi atau materi pembelajaran yang disusun secara ringkas dan distematis sehingga dapat dipelajari dan dibaca melalui komputer, laptop, handphone dan alat digital yang lainnya.

Pengembangan *E-Book* atau buku elektronik yang dilakukan memerlukan beberapa aspek yang penting dan harus diperhatikan, diantaranya sebagai berikut³⁰ :

- 1) Kesesuaian materi, materi yang menjadi pembahasan dalam *e-book* harus disesuaikan dengan mempertimbangkan beberapa hal penting seperti akurat, mutakhir serta dapat dipertanggung jawabkan keilmuannya.
- 2) Karakter sasaran peserta didik, *e-book* yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, latar belakang, motivasi belajar, dan perkembangan psikologis peserta didik.
- 3) Memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar, peserta didik terkadang mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, karena materi sulit, terkadang abstrak, rumit

²⁹ Lutfiatul Afifah dan Imas Ratna Ermawaty, Analisis Kebutuhan: Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning E-Pocket Book, *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2020.

³⁰ Kelana, B.J & Pratama.D. F, *Bahan ajar IPA berbasis literasi sains*, (Bandung : LEKKAS, 2019).

dan asing bagi peserta didik. Elektronik bahan ajar yang dikembangkan harus mengemas dalam bahasa yang baik, sederhana serta mudah dipahami peserta didik.

b. Bentuk-bentuk *E-Book*

Wiji Suwarno menyebutkan ada delapan format bentuk *e-book* yang ada dipasaran saat ini, yaitu :

- 1) Format pdf, kelebihan format ini adalah siap dicetak. Berbentuk mirip seperti buku sebenarnya. Format ini juga berisi daftar isi, fitur pencarian, pranala luar, memuat gambar, dan multimedia.
- 2) Teks Polos (*Plain Text*), merupakan format yang sangat sederhana yang ada di tiap perangkat lunak memakai komputer personal.
- 3) LIT, adalah format yang berasal dari *Microsoft Reader* yang menjadikan teks di buku digital sesuai lebar layar *mobile device* untuk membacanya. Kelebihan menggunakan dari bentuk ini adalah bentuk huruf nyaman untuk dibaca.
- 4) JPEG, bentuk gambar yang berukuran besar daripada informasi teks yang ada didalamnya. Format ini sering digunakan selain pada buku elektronik yang mempunyai banyak teks berjenis buku komik yang didalamnya lebih didominasi gambar.
- 5) DOC, format ini berasal dari *Microsoft Word* yang mudah didapatkan serta banyak terdapat di Internet. Alasan format ini

sangat banyak dipakai adalah ukuran file yang kecil dan berisi banyak huruf yang variatif.

- 6) HTML, berisi teks dan gambar yang dapat diakomodasi. Gambar dan layout tulisan bisa diatur, namun jika dicetak hasilnya kurang sesuai dengan hasil yang ada di layar.
- 7) Format open elektronik book package atau disebut OPF FlipBook. Format ini berbasis XML dari buku elektronik. format ini merupakan penampil buku berformat 3D yang dapat dibuka-buka (*flipping*). OPF bisa dibaca menggunakan penelusuran Internet standar (contohnya: Firefox, chrome atau Microsoft Internet Explorer), tanpa memerlukan perlengkapan (plugin atau peranti lunak) tambahan.³¹

c. Fungsi *E- Pocket Book*

Levied dan Lentz mengategorikan fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual yaitu media *e-pocket book* menjadi 4 fungsi, yaitu fungsi afektif, fungsi kognitif, kompensatoris, dan atensi.²²

1) Fungsi afektif

Fungsi afektif dari media visual bisa diketahui berdasarkan tingkat kemudahan peserta didik saat membaca teks

³¹ Wiji Suarno, *Perpustakaan dan Buku*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm.60.

²² Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2016), hlm. 10-11.

bergambar, hal inilah yang menjadikan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran.

2) Fungsi atensi

Fungsi atensi adalah sebuah inti, yang mengarahkan dan menarik minat peserta didik agar lebih focus dalam isi pelajaran yang ada hubungannya dengan makna visual di teks materi pelajaran.

3) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris dalam media visual berdasarkan beberapa hasil penelitian, menunjukkan jika media visual membantu dan mempermudah peserta didik yang lambat saat membaca agar bisa mengorganisasikan informasi dalam teks dan selanjutnya mudah untuk kembali mengingat.

4) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif dari visual dapat diketahui dari penelitian-penelitian yang telah menunjukkan jika lambang visual menjadikan tujuan dapat mudah dicapai karena pesan didalamnya berisi gambar.

Selain itu media *e-pocket book* berfungsi sebagai alat bantu pendidik dan mengefesienkan waktu pembelajaran dan e-book juga juga memiliki fungsi psikomotoris yaitu isi materi yang termuat dalam media *e-pocket book* yang singkat dan jelas dapat

memudahkan peserta didik untuk mengingatnya³² Dengan kata lain, media *e-pocket book* berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disediakan dengan teks atau secara verbal melalui elektronik.

d. Kelebihan dan Kekurangan *E- Pocket Book*

Dalam setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan, adapun kelebihan yang dimiliki *e-pocket book* diantaranya:

- 1) *E-pocket book* tidak merusak lingkungan, *e-pocket book* dapat disalin sebanyak yang diinginkan hanya dengan menekan tombol “copy” di perangkat elektronik. Sementara itu, pencetak buku konvensional memerlukan ratusan lembar kertas hanya untuk membuat satu salinan buku.
- 2) *E-pocket book* tahan lama, *E-pocket book* adalah buku yang tidak mudah rusak atau bahkan abadi (*everlasting*). *E-pocket book* tidak akan mudah rusak dimakan usia karena berbentuk *softcopy*. Berbeda dengan buku cetak atau konvensional yang makin lama akan makin menguning dan rusak.
- 3) *E-pocket book* lebih simpel, *E-pocket book* dinilai lebih simpel untuk dibawa dan disimpan, dibandingkan dengan buku cetak.

³² Nurul Hidayati, Dyah Sulistyani dan Dwi Teguh Rahardjo, *Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*”, Vol. 1. Nomor. 1, 2013, hlm. 167.

Dengan format *E-pocket book*, peserta didik tidak membutuhkan lagi tas besar untuk membawa beberapa buku atau rak buku berjejeran untuk meletakkan koleksi buku. Pelajar hanya butuh *E-book readers* untuk mengangkut atau menyimpan buku-buku.³³

- 4) Media *e- pocket book* membantu guru untuk menyampaikan materi yang lebih mudah untuk disampaikan karena didalamnya terdapat materi yang lebih singkat dan jelas. Sehingga pelajar juga dapat memahaminya dengan cepat.

Adapun kekurangan atau kelemahan dari media *e-pocket book* antara lain:

- 1) Membaca buku melalui layar komputer, android atau perangkat digital lainnya tidak semudah dan nyaman dibanding ketika membaca buku cetak dan menyebabkan terjadinya kelelahan pada mata. Namun keterbatasan ini dapat diatasi dengan membuat *E-book* yang menarik sehingga pembaca bisa merasa nyaman.

- 2) Pengguna atau pelajar diharuskan mengunduh perangkat tambahan yang mendukung untuk membuka media *E-book* atau terbatasnya jaringan internet ketika akan mendownload perangkat tambahan yang mendukung untuk membuka *e-book*. Hal ini

³³ Devitasari, dkk, *Isu-Isu Global Manajemen Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021) hlm.593.

mengakibatkan keterbatasan dalam mengakses media berbasis *e-book*.³⁴

3. *Smart Apps Creator* (SAC)

a. Pengertian *Smart Apps Creator* (SAC)

Secara bahasa *Smart Apps Creator* terdiri dari tiga kata yang berasal dari bahasa Inggris, meliputi kata *Smart* yang berarti “Pintar, cerdas, atau bijak”, kata *Apps* yang merupakan singkatan dari *applications* yang berarti “aplikasi”, dan kata *Creator* yang berarti “Penipta atau orang yang membuat karya sesuatu”. Secara pengertian *Smart Apps Creator* (SAC) merupakan aplikasi pintar dalam pembuatan media berbasis android maupun iOS tanpa menggunakan kode pemrograman. *Smart Apps Creator* juga dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi desktop yang mana dapat digunakan sebagai konten pembelajaran yang interaktif.

Smart Apps Creator sebagai aplikasi memiliki desain dan tata letak yang sederhana dan mudah digunakan.. Produk dari aplikasi ini bisa untuk menyimpan file dengan format HTML5, .exe, dan apk sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk membuka aplikasi ini dengan menggunakan *smartphone*.³⁵ Selain itu aplikasi ini juga mempunyai tampilan seperti ppt maupun *ebook* sehingga dapat

³⁴ Duwi Novitasari, Triani Ratnawuri, Meyta Pritandhari, Pengembangan Media Pembelajaran Elecronic Book Berbasis Edmodo Kelas X SMK Kaartikatama Metro, *JURNAL PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.7, Nomor 2, 2019, hlm. 107-115.

³⁵ Suhartini, “*Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools*”.

memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan. Aplikasi ini juga tidak sepenuhnya bekerja dengan mengandalkan kuota internet, perpindahan suatu file selain melalui internet juga dapat melalui hardware seperti memori dan flashdisk. Jadi alasan memilih aplikasi ini selain karena mudah dibuat dan digunakan juga bisa dibuka secara *offline* sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal.

Pemilihan pembelajaran dengan menggunakan *Smart Apps Creator* juga memungkinkan agar mudah dalam memasukkan atau mendesain kosakata pembelajaran tanpa melalui proses pemrograman. Sehingga pengguna dimudahkan dalam membuat media pembelajaran dan dapat digunakan secara online maupun offline yang tentu akan sangat membantu peserta didik untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun. *Smart Apps Creator* dapat dengan mudah dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari pengembang.³⁶ *Smart Apps Creator* (SAC) dapat dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pembelajaran, *marketing*, *city*, *guide*, *game*, dan lain-lain.³⁷

b. Fitur-fitur pada *Smart Apps Creator* (SAC)

Smart Apps Creator (SAC) memiliki beberapa fitur. Adapun fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini antara lain :

³⁶ Khasanah, Maulana Muhlas dan Lisna Mawarni, "Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid TV," *Akademia*, Volume 9, Nomor 2, 2020, hlm. 131.

³⁷ Rangga Prakoso, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator* (Ilmu Pendidikan, 2020).

1) Menu *Insert*

Fitur ini dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki fungsi untuk memasukkan sebuah gambar atau foto, bisa juga untuk mengganti *background*, dapat untuk memasukkan *teks*.

2) Menu *Template*

Fitur *template* dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan yaitu untuk menyisipkan foto, menguji pratinjau (*slide*), dan menghubungkan *slide*.

3) Menu *Animation*

Fitur *animation* dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan untuk mendesain slide agar terlihat lebih menarik sesuai dengan kreatifitas, lalu animasi bisa mengarah ke atas dan ke bawah, lalu bisa juga ke kanan atau ke kiri dan juga bisa menghilang lagi.

4) Menu *Interaction*

Fitur *interaction* dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan yaitu untuk mendesain antar slide, hal ini dilakukan agar aplikasi dapat dibuka dengan mudah tanpa banyak langkah yang membingungkan.

5) Menu *Page*

Fitur *page* ini dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan untuk membuka file sesuai dengan kebutuhan dari pengembang atau pembuat, contohnya : halaman *potrait* atau

landscape, maka fitur ini juga dapat diatur untuk memulai dari *slide* mana.

6) *Icon Image*

Fitur *image* dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan untuk memasukkan sebuah gambar atau foto ke dalam halaman.

7) *Icon Text*

Fitur *text* dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan menyisipkan sebuah teks ke dalam halaman sesuai dengan kebutuhan pengembang.

8) *Icon Background*

Fitur *background* dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan untuk menyisipkan *background* ke dalam halaman agar halaman terlihat lebih menarik yang mendorong imajinasi dari pembuat.

9) *Icon Hotspot*

Fitur *hotspot* dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan untuk mengolah *slide* agar aplikasi lebih terlihat menarik dan mudah digunakan.

10) *Icon Preview*

Fitur preview dalam *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki kegunaan untuk melihat dan mengoreksi semua menu yang telah dibuat atau disajikan.³⁸

c. Manfaat *Smart Apps Creator* (SAC)

Smart Apps Creator (SAC) jika digunakan dalam sebuah pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain :

- 1) Peserta didik tidak akan merasa bosan dan jenuh ketika mengikuti pembelajaran, karena *Smart Apps Creator* (SAC) dapat menjadikan suatu pembelajaran bisa lebih menarik dan baru bagi peserta didik. Sehingga dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) *Smart Apps Creator* (SAC) juga memiliki beberapa fitur yang mendukung kreatifitas pengembang, dan dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna sehingga aplikasi terlihat menarik.
- 3) *Smart Apps Creator* (SAC) juga dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet atau offline dan juga dapat digunakan secara berulang-ulang.

³⁸ Adam Mudinillah, *Software untuk Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Bintang Pustaka Madani, 2021), hlm. 114.

d. Kelebihan *Smart Apps Creator* (SAC)

Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) juga memiliki beberapa kelebihan jika digunakan dalam membuat media pembelajaran, antara lain :

- 1) Penggunaan aplikasi ini yang mudah tanpa melalui kode pemrograman yang rumit, jadi hanya dengan memasukkan isi materi, video, gambar, dan membuat tombol navigasi.
- 2) Memiliki tampilan yang mudah dipahami yang dapat memungkinkan guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif melalui komunikasi visual.
- 3) Media pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) ini dapat dikreasikan sesuai dengan kreatifitas pengembang, dan pengembang memiliki keleluasaan dalam mendesaian dan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat dikreasikan dan diimajinasikan sesuai dengan isi materi pembelajaran yang akan dimasukkan.
- 4) Fitur-fitur yang disediakan dalam *Smart Apps Creator* (SAC) ini cukup membantu dalam pembuatan media pembelajaran serta terdapat *icon* serta penjelasan dalam *icon* tersebut.
- 5) *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki ukuran yang sangat ringan sehingga tidak memakan banyak ruang penyimpanan Random Acces Memory (RAM).

- 6) *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki tampilan aplikasi yang simpel, sederhana dan memiliki fitur yang lengkap.
- 7) *Smart Apps Creator* (SAC) dapat disimpan untuk perangkat android iOS, exe dan html5.
- 8) *Smart Apps Creator* (SAC) memiliki dukungan Mp3, Mp4, Jpeg, PNG, Youtube, Google, Animasi dan masih banyak lagi.

e. Kekurangan *Smart Apps Creator* (SAC)

Smart Apps Creator (SAC) selain memiliki beberapa kelebihan juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain :

- 1) *Smart Apps Creator* (SAC) ini dapat digunakan secara trial selama 30 hari atau satu bulan. Untuk hari selanjutnya harus membeli lisensinya.
- 2) *Smart Apps Creator* (SAC) hanya dapat merancang dan membangun sebuah aplikasi/ media pembelajaran yang sederhana.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam *Smart Apps Creator* (SAC) hanya bahasa Inggris dan belum memiliki fitur untuk merubah dalam bahasa Indonesia.
- 4) *Smart Apps Creator* (SAC) masih dalam tahap awal pengembangan, maka akan sulit digunakan pada resolusi yang lebih rendah.

- 5) Dengan memasukkan berbagai fitur guru, maka perencanaan media pembelajaran harus berinteraksi dalam dua arah.

4. Konsep Pembelajaran Kosakata (*Mufrodat*)

a. Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan kumpulan kata yang menjadikan bahasa yang dimengerti seseorang, dan sekumpulan kata ini dapat digunakan dalam menyusun kalimat serta dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Menurut Muhammad Kamil dalam bukunya kosakata adalah alat untuk membawa makna dan sarana berfikir kemudian menerjemahkan pemikirannya menjadi katakata yang membawa apa yang diinginkan.³⁹

Walaupun demikian, pembelajaran bahasa tidak identik dengan menggunakan kosakata saja. Adapun tentang tahapan dan teknik-teknik pembelajaran kosakata dalam mengenal dan memperoleh makna kata sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Tahapan pertama yaitu mendengarkan. Pengajar atau guru melafalkan suatu kata dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendengarkan kata yang telah dilafalkan oleh guru. Apabila unsur bunyi dimengerti dan difahami oleh peserta didik,

³⁹Muhamad Kamil Alnaqah, *Ta'lim Alughoh Alarabiyah Linatiq Bilughoti Ukhra*, (Makkah: Universitas Umul Qura, 1992) hlm. 161.

⁴⁰ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2017) hlm. 69.

maka untuk selanjutnya peserta didik akan mampu mendengarkan dengan benar.

- 2) Mengucapkan kata. Pengajar memberi kesempatan kepada peserta didik untuk meminta kata yang telah didengarnya untuk dilafalkan kembali secara bersama-sama.
- 3) Peserta didik mamapu memperoleh makna kata. Pada tahap ini pengajar menghindari terjemahan dalam bentuk kalimat atau memberikan arti kata kepada peserta didik, karena jika melakukan hal itu maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh peserta didik.
- 4) Setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna kata-kata (kosakata) baru, pengajar menuliskan kata tersebut di papan tulis. Kemudian guru memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk membaca seluruh kata yang telah diberikan tersebut dengan keras dan bersamaan.
- 5) Peserta didik menulis kosakata. Penguasaan kosakata peserta didik akan sangat terbantu apabila peserta didik menuliskan kosakata atau kata-kata yang baru dipelajarinya (dengar, paham, baca atau melafalkan) hal ini dikarenakan kata-kata tersebut masih baru dalam ingatan peserta didik dan jika tidak dicatat maka kosakata yang dipelajari akan hilang begitu saja.

6) Tahap terakhir dari kegiatan pembelajaran kosakata adalah menerapkan dan menggunakan kata-kata yang baru didapatnya dalam sebuah kalimat yang sempurna dengan bentuk lisan maupun tulisan. Tahapan ini berarti peserta didik mampu membuat kalimat dengan kosakata yang telah dipelajari. Pengajar harus kreatif dalam memberikan contoh kalimat-kalimat yang bervariasi dan peserta didik mendukung untuk mempraktikannya. Dalam menyusun kalimat hendaknya guru menggunakan kata-kata yang telah peserta didik pelajari bersama dan menggunakan kalimat yang sederhana agar peserta didik dapat memahami, mengetahui dan mampu mempraktikannya dalam menggunakan atau membuat kalimat dengan kosakata tersebut.

Langkah seorang pengajar dalam proses kegiatan pembelajaran kosakata atau *mufradāt* di atas tentunya dapat digunakan sebagai petunjuk bagi para pengajar bahasa asing khususnya bahasa Arab, walaupun tidak semua kosakata baru harus di hal seperti pengelolaan waktu dalam faktor ini juga harus dipertimbangkan. Oleh karena itu, pentingnya pemilihan atau dilakukannya seleksi serta mengambil kosakata tertentu yang dianggap lebih mudah dan kata yang sering digunakan dalam kehidupan dan lingkungan sekitar atau kosakata yang sebenarnya hanya dapat dipahami dengan baik dan utuh maknanya bila dapat disesuaikan dengan konteks wacana.

b. Jenis-jenis Kosakata

Adapun bentuk kosakata (*mufradāt*) terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: ⁴¹

- 1) Isim merupakan kata lain dari kata benda, kata yang menyatakan arti kata dengan sendirinya dan tidak diikuti dengan pengertian zaman. Isim juga memiliki banyak jenisnya.
- 2) Fi'il merupakan kata lain dari kata kerja, kata ini yang menunjukkan arti kata kerja dengan sendirinya dan diikuti pengertian zaman. Seperti masa lalu, masa dekarang dan masa yang akan datang.
- 3) Huruf merupakan kata yang memiliki arti kata, jika ditambahkan dengan kata lain, kata ini tidak mempunyai makna yang sempurna jika berdiri sendiri.

Berdasarkan Abdul Hamid, teknik atau cara mengetahui kemampuan kosakata adalah:

- 1) Memberi Antonim atau lawan kata: guru bisa memberikan peserta didik sebuah kata yang artinya berlawanan, contohnya guru menerangkan kata *thawil* dengan menyebutkan juga kata *qashir* yang memiliki arti berlawanan.
- 2) Memberikan sinonim: guru bisa memberikan peserta didik kata-kata yang memiliki arti sama, contohnya mengajarkan kata *qoada*, dan guru menyebutkan *jalasa*.

⁴¹ Ika Khoirun Nisa, Novita Rahmi, Walfajri, Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Mts Ma'arif Nu 07 Purbalinggo, *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 12, Nomor. 2, 2020.

- 3) Meminta peserta didik berulang-ulang membaca: peserta didik diminta guru membaca kosakata baru dalam suatu teks secara berulang kali, hal ini diharapkan agar peserta didik bisa menemukan arti dari kata tersebut sesudah dirangkai dengan kata.
- 4) Memberik asosiasi makna: guru menerangkan kata *madrasah* melalui mengasosiasikan. Contohnya guru menyebutkan: *mudaris, thalib, sabburah*, sehingga peserta didik akan berpikir tentang sekolah.

Berdasarkan Abdul Hamid, teknik atau cara mengetahui kemampuan kosakata adalah:

- 1) Memberi Antonim atau lawan kata: guru bisa memberikan peserta didik sebuah kata yang artinya berlawanan, contohnya guru menerangkan kata *thawil* dengan menyebutkan juga kata *qashir* yang memiliki arti berlawanan.
- 2) Memberikan sinonim: guru bisa memberikan peserta didik kosa kata yang memiliki arti sama, contohnya mengajarkan kata *qoada*, dan guru menyebutkan *jalasa*.
- 3) Meminta peserta didik berulang-ulang membaca: peserta didik diminta guru membaca kosakata baru dalam suatu teks secara berulang kali, hal ini diharapkan agar peserta didik bisa menemukan arti dari kata tersebut sesudah dirangkai dengan kata.
- 4) Memberik asosiasi makna: guru menerangkan kata *madrasah* melalui mengasosiasikan. Contohnya guru menyebutkan:

mudaris, thalib, sabburah, sehingga peserta didik akan berpikir tentang sekolah.⁴²

c. Tujuan Pembelajaran Kosakata

Tujuan pembelajaran kosakata atau *mufradāt* bahasa Arab yaitu:⁴³

- 1) Melatih peserta didik melafalkan kosakata secara benar dan baik karena pelafalan yang benar dan baik bisa menjadikan peserta didik mahir membaca dan berbicara.
- 2) Memperkenalkan peserta didik kosakata baru, melalui bacaan atau *fahm al-masmu*.
- 3) Bisa memfungsikan dan mengapresiasi *mufradāt* dalam bentuk tulisan (mengarang) atau dalam tulisan secara benar.
- 4) Pahami makna tiap kosakata, baik leksikal (berdiri sendiri) atau saat digunakan dalam bentuk kalimat.

d. Indikator Pencapaian Kosakata

Peserta didik dianggap telah menguasai kosakata jika mereka telah memenuhi beberapa indikator penguasaan kosakata.

Berdasarkan Mustofa, indikator penguasaan *mufrodāt* adalah:

⁴² Muhammad Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*, (Malang:UIN-Maliki Press, 2001)

⁴³ Abdul Karim, Pengembangan Kosakata Bahasa Arab berbasis Anti Radikalisme Melalui Buku Saku Mahapeserta didik Pogram Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas islam Negeri Mataram: *Jurnal Eltsaqof*, Volume XVII, Nomor 2, 2018.

- 1) Peserta didik dapat menulis ulang dan menulis *mufrodat* secara benar dan baik.
- 2) Peserta didik dapat mengartikan kosakata secara baik.
- 3) Peserta didik dapat mempraktikkan *mufrodat* menjadi sebuah kalimat secara baik dan benar berbentuk tulisan ataupun lisan.⁴⁴

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu: pada Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah,, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori memaparkan beberapa kajian teori yang mendukung dalam penelitian ini, yang meliputi: Teori media pembelajaran, *e-pocket book*, jenis-jenis *e-pocket book*, konsep pembelajaran kosakata bahasa Arab dan *Smart app creator (SAC)* dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas mengenai metode penelitian yang mencakup model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji coba, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

⁴⁴ Hanifah Nur Azizah, Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall, *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, Vol. 1, Nomor 1, 2018.

Bab III berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup hasil pengembangan produk awal media *e-pocket book* berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir, dan keterbatasan penelitian.

Bab IV berisi penutup yang menjelaskan mengenai simpulan tentang produk dari hasil penelitian sekaligus jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, pada bab ini juga akan dipaparkan tentang beberapa saran dan diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan tentang *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* sebagai sumber belajar Bahasa Arab siswa MTs N 2 Tegal dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dengan hasil produk berupa *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* dikembangkan dengan metode *Research and Development* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikembangkan oleh Maribe Branch pada tahun 1990-an. Tahap *analysis* sebagai studi pendahuluan dilakukan observasi, wawancara, identifikasi sumber belajar, pelaksanaan dan tujuan pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan mendesain *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* menggunakan *Microsoft Word 2010* dan *Canva* untuk mengedit bagian isi *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator*. Tahap *development* sebagai penyempurnaan produk dengan uji validasi dua ahli materi, satu ahli media, dan satu penilaian guru Bahasa Arab. Tahap *implementation* dilakukan pemebelajaran Bahasa Arab dengan media yang dikembangkan dan melakukan respon tanggapan siswa setelah menggunakan media, penyajian dan keterlaksanaan *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* sebagai media belajar uji coba produk *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* oleh 28 peserta

didik dalam skala terbatas/skala kecil. Penelitian ini hanya sampai tahap implementasi terbatas/skala kecil. Tahap *Evaluation*, menilai kuliatas Aplikasi terhadap minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uji validasi dan uji lapangan terhadap *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* didapatkan hasil persentase penilaian oleh ahli materi 1 sebesar 82% kategori sangat baik, ahli materi 2 sebesar 87% kategori sangat baik, ahli media sebesar 87% kategori sangat layak, dan guru Bahasa Arab sebesar 95% kategori sangat baik, sedangkan pada uji lapangan terbatas/skala kecil yaitu sebesar 83,90% kategori sangat baik, sehingga produk *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* termasuk kategori sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar Bahasa Arab.

Terdapat perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* yaitu uji *paired sample T-test* dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,00. Artinya, nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan mengenai media *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* sebagai sumber belajar Bahasa Arab siswa MTs, peneliti memberikan saran untuk peneliti selanjutnya agar lebih mengembangkan lagi desain penelitian serta aplikasi yang digunakan. Saran untuk peneliti selanjutnya perlu mengembangkan *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* dengan menyajikan tema-tema Bahasa Arab yang lain sehingga siswa mempunyai referensi sumber belajar yang lebih variatif. Serta bagi peneliti selanjutnya untuk menghitung efektifitas dari *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* sehingga bisa terlihat bagaimana aplikasi *E-Pocket Book* berbasis *Smart Apps Creator* ini bisa bermanfaat dan bisa digunakan untuk banyak orang dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, "Pengembangan Kosakata Bahasa Arab berbasis Anti Radikalisme Melalui Buku Saku Mahapeserta didik Pogram Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas islam Negeri Mataram" *Jurnal Eltsaqof*, Volume XVII, Nomor 2, 2018.
- Adam Mudinillah, *Software untuk Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Bintang Pustaka Madani, 2021.
- Ahmadi, *Perencanaan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Akbar, Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2013.
- Ali Mudlofir and Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Alwi, S," Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran". *Itqan: Jurnal Ilmu-ilmu. Kependidikan*, Vol. 8, Nomor 2, 2017.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali, 2005.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Bambang Warsita, "Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran", *Jurnal Teknodik*, Vol. XV, Nomor 1, Juli 2011.
- Devitasari, dkk, *Isu-Isu Global Menejemen Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2021.
- Duwi Novitasari, Triani Ratnawuri, Meyta Pritandhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Elecronic Book Berbasis Edmodo Kelas X SMK Kaartikatama Metro", *JURNAL PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol.7, Nomor 2, 2019.
- Effendy, Ahmad Fuad, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang : Penerbit Misykat, 2005.
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, 2016.
- Eko Triyanto, Sri Anitah, and Nunuk Suryani, "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, Nomor 2, 2013.

- Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, Yogyakarta: UNY Press, 2011.
- Fahrizandi, "Mengenal E-Book di Perpustakaan", *PUSTABIBLIA: Journal of Library and Information Science*, Vol. 3, Nomor 2, 2019.
- Fitria Anggi, Triesninda Pahlevi, "Pengembangan Bahan Ajar E-book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphon pada Mata Pembelajaran Kesiapan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan", *JOAEP: journal of office administration*. Vol 1, No 2. 2021.
- Fitriliza dan Ari Khairurrijal, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Contoh Morfologi", *Jurnal UHAMKA*, Vol. 8, Nomor 2. 2017.
- Gafur, Abdul, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall", *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, Vol. 1, Nomor 1, 2018.
- Ihwana, *Keefektifan Penggunaan E-Book pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XII SMA Negeri 1 Gowa Kabupaten Gowa*. Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar. 2019.
- Ika Khoirun Nisa, Novita Rahmi, Walfajri, "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di Mts Ma'arif Nu 07 Purbalinggo", *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 12, Nomor. 2, 2020.
- Kelana, B.J & Pratama.D. F, *Bahan ajar IPA berbasis literasi sains*, Bandung : LEKKAS, 2019.
- Khasanah, Maulana Muhlas dan Lisna Mawarni, "Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid TV," *Akademia*, Volume 9, Nomor 2, 2020.
- Khoirudin, R., Ashadi, A., & Masykuri, "Smart Apps Creator 3 to improve student learning outcomes during the pandemic of COVID-19". *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, Vol, 1, Nomor 7, 2021.
- Kurniasari, D. A. D., Ani. R., Niken., S, "Pengembangan Buku Suplemen IPA Terpadu Dengan Tema Pendengara Kelas", *USEJ- Uness Sains Education Journal* Vol. 3, Nomor 2, 2014.

- Kwartolo, Y, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran, Jurnal Pendidikan*. 2010.
- Lutfiatul Afifah dan Imas Ratna Ermawaty, Analisis Kebutuhan: Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning E-Pocket Book, *PROSIDING Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 2020.
- Mentari Ningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB Untuk Meningkatkan Kemampuan Menentukan Hubungan Antar Satuan Waktu, Antar Satuan Berat, Antar Satuan Panjang Peserta didik Kelas 4 SDN Burengan 2”, *Jurnal Simki Pedagogia*, Vol. 1, Nomor 1, 2017
- Muhamad Kamil Alnaqah, *Ta’lim Alughoh AlArabiyah Linatiq Bilughoti Ukhra*, Makkah:Universitas Umul Qura, 1992.
- Muhammad Abdul Hamid, *Mengukur Kemampuan Bahasa Arab*, Malang:UIN-Maliki Press, 2001.
- Mulyatiningsih, “Pengembangan Model Pembelajaran”, dalam <https://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsihmp7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. Diakses tanggal 3 Maret 2024.
- Nana Sudjana and Ahmad Riva’i, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013.
- Nasrul Makdis, “Penggunaan E-Book Pada Era Digital”, *Al-Maktabah*, Vol.19, Mei 2020.
- Nurul Hidayati, Dyah Sulistyani danDwi Teguh Rahardjo, *Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Antara Menggunakan Media Pocket Book Dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X*”, Vol. 1. Nomor. 1, 2013.
- Nurul Huda, Thoriq Zia Lfarizi dan Eka Utari, “Pengembangan Media E-Book Bahasa Arab berbasis Aplikasi Kvisoft flipbook Maker untuk Peserta didik Madrasah Aliyah” *Ijaz Arabi: Journal of Arabic Learning*. Vol 4, No 3, 2021.
- Purhantara, wahyu, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis*, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2010 Djamaan Satori, Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta,2017.
- Rangga Prakoso, *Pengembangan Media Pebelajaran Smart Apps Creator*, Ilmu Pendidikan, 2020.
- Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.

Rusydi Ahmad Thu'aimah, *Ta'lim al'Arabiyah li Ghair-al-Nâthiqîna bihâ: Manâhijuhâ wa asâlîbuhâ*, Rabath : Isesco, 1989.

Sherly Yudistiya, *Pengembangan Media E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri Padang Panjang*. Thesis Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2014.

Suaradi, Ismail, *Model pembelajaran bahasa Arab*, Yogyakarta : Deepublish, 2014.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2016.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2011. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2016.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung : Alfabeta, 2017.

Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta, 2015.

Suhartini, *"Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools"*.

Suryani, Nunuk dan Agung, Leo, *Strategi Belajar Mengajar* , Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.

Suryani, Nunuk dan Agung, Leo, *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.

Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* , Malang: UIN Maliki Press, 2017.

Syariffudin Nurdin and Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*, Jakarta : Prenada Media Grup, 2014

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012.

Trinato, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2014.

Tung, K, Y, *Desain Instruksional ; Perbandingan Model & Implementasinya*, Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2017.

Wiji Suarno, *Perpustakaan dan Buku*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.

Wiyani, N, A, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014.

