

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA  
MAN 3 BANTUL**



**Nurul Muthaharaini Maspeke**

**22204022010**

**TESIS**

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

**Yogyakarta**

**2025**

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR



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-187/Un.02/DT/PP.00.9/01/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA MAN 3 BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURUL MUTHAHARAINI MASPEKE, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 22204022010  
Telah diujikan pada : Selasa, 07 Januari 2025  
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. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 678f06fbdef6a



Penguji I

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

Valid ID: 678f53eb33ba9



Penguji II

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

Valid ID: 678f61c7e17a7



Yogyakarta, 07 Januari 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 678f67793fe05

## PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

### PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA  
MAN 3 BANTUL**

Nama : Nurul Muthaharaini Maspeke  
NIM : 22204022010  
Prodi : PBA  
Konsentrasi : PBA

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

Penguji I : Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.

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

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 3 Januari 2025

Waktu : 10.00-11.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95.3/A

IPK : 3,83

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd.  
NIM : 22204022010  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa MAN 3 Bantul" adalah hasil karya penyusunan dan penelitian saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 24 Desember 2024

Saya yang menyatakan,



Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd.

NIM: 22204022012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd.  
NIM : 22204022010  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 24 Desember 2024

Saya yang menyatakan,



Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd.

NIM: 22204022012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

### SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd  
NIM : 22204022010  
Jenjang : Magister (S2)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata dua saya), seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karna penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta,

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd.

NIM: 22204022012



## NOTA DINAS PEMBIMBING

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA SISWA MAN 3  
BANTUL**

yang ditulis oleh:

Nama : Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd.  
NIM : 22204022010  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 24 Desember 2024  
Pembimbing,

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag  
NIP: 197505102005012001

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

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





## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ<sup>1</sup>

*Sebaik-baik manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi orang lain*



---

\*HR. Thabrani dan Daru al-Quthni dalam kitab wa al-Tarhib wa al-Tarhib, No. 2623

## ABSTRAK

**Nurul Muthaharaini Maspeke**, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa MAN 3 Bantul. **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Sunan Kalijaga, 2024.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa Arab MAN 3 Bantul yang selama ini hanya menggunakan power point (PPT) dan buku ajar sehingga menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran serta siswa sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Bantul serta meningkatkan kemampuan siswa pada materi *Qowā'id* dan *maharan Istima'*.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (RnD) dengan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 3 Bantul. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi. Adpaun data-data berupa angka yang dianalisis menggunakan uji *independent Sample T-Test* dan uji *N-Gain* dengan bantuan IBM SPSS 27.

Hasil dari penelitian ini adalah; 1) Produk berupa video pembelajaran bahasa Arab yang memuat materi kelas X semester ganjil dengan tema *aqsamul kalimat, damir dan mufrod, musanna dan jama'*. 2) Hasil analisis multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan berawal dari hasil uji kelayakan para ahli yaitu, ahli materi dan ahli media. Hasil persentase rata-rata kesleuruhan aspek yang dinilai dari ahli materi sebesar 87%, sedangkan ahli media sebesar 82% dan keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil uji *T-test* data *Post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,01 dengan begitu  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perubahan yang signifikan yang terjadi pada siswa, dan hasil *N-Gain* skor kelas eksperimen dengan mean sebesar 0,71 atau 71,97% dengan kategori tafsiran “cukup efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran bahasa Arab cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Arab, Pendekatan Kontekstual**

## الملخص

نور المطهرين مسفقه، تطوير الوسائط المتعددة لتعلم اللغة العربية باستخدام المدخل سياقية لطلبة مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٣ بانتول: رسالة الماجستير: قسم تعليم اللغة العربية بمرحلة ماجستير، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية يوجياكرتا، ٢٠٢٤.

كان الدافع وراء هذا البحث هو نقص الوسائط التعليمية التي يستخدمها المعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية الحكومية ٣ بانتول، حيث يعتمد الباور بوينت (PPT) والكتب المدرسية، مما يتسبب في عدم حماس طلبة في عملية التعلم ويجد الطلبة صعوبة في فهم المادة التي يقدمها المعلم. ولذلك، يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسائط المتعددة لتعلم اللغة العربية في مدرسة الثانوية الحكومية ٣ بانتول وتحسين قدرة طلبة في مادة القواعد والمهارة الإستماع.

هذا البحث عبارة عن دراسة بحثية وتطويرية بالرجوع إلى نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كان موضوع هذا البحث طلبة الصف العاشر مدرسة الثانوية الحكومية ٣ بانتول. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والاختبارات والاستبيانات والتوثيق. تم تحليل البيانات في شكل أرقام باستخدام اختبار العينة المستقلة T-Test واختبار N-Gain بمساعدة IBM SPSS 27.

نتائج هذا البحث هي: (١) المنتج عبارة عن فيديو تعليمي للغة العربية يحتوي على مادة الفصل الدراسي الفردي للصف العاشر، وموضوعه الجملة الاسمية والأمر والمفرد والمثنى والجماعة. (٢) نتائج تحليل الوسائط التي تم تطويرها بدأت من نتائج اختبار الجدوى للخبراء، والتي تتكون من خبراء المادة وخبراء الوسائط. كانت نسبة لنتائج جميع الجوانب التي تم تقييمها من خبراء المادة 87%، بينما بلغت نسبة خبراء الوسائط 82% وكلاهما مدرج في فئة "مناسب جداً". نتائج اختبار T-test لبيانات الاختبار البعدي للفصل الضابطة والفصل التجريبي 0,01، وبالتالي تم قبول الفرضية البديلة (Ha) ورفض الفرضية الصفرية (Ho)، مما يعني أنه استنتاج أن هناك تغيراً كبيراً حدث لدى الطلبة، وكانت نتيجة درجة N-Gain للفصل التجريبي بمتوسط 0,71 أو 71,97% مع فئة "فعال إلى حد ما". لذلك يمكن استنتاج أن الوسائط المتعددة لتعلم اللغة العربية فعالة جداً في تحسين نتائج تعلم الطلبة.

الكلمات المفتاحية: وسائط متعددة، تعلم اللغة العربية، المدخل سياقية

## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN**

### **KEPUTUSAN BERSAMA**

#### **MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

#### **REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

#### **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:

<b>Huruf Arab</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Latin</b>	<b>Nama</b>
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)

ج	Jim	j	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we

هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri 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 anatar harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـ ي	Fathah	a	a
ـِـ و	Kasrah	i	i

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

### C. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ...يَ...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
وُ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

#### 1. Ta' marbutah hidup

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



## 2. Ta' marbutah mati

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

- نَزَلَ      nazzala
- الْبِرُّ      al-birr

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال namun dalam transliterasi 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/diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

- الرَّجُلُ Ar-Rajulu
- الشَّمْسُ Asy-Syamsu

## 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

- الْقَلَمُ Al-Qalamu
- الْبَدِيعُ Al-Badī`u

## 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 harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ      Wa innallāhā lahuwa khair ar-rāziqīn/  
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا      Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## 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, diantaranya: 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      Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا      Lillahi al-amru jamīan/Lillāhil-amru jamīan

## **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.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ  
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa MAN 3 Bantul”. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dipenuhi dengan nuansa keislaman. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil, Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta periode 2020-2024 ketika tesis ini diajukan.

4. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab periode 2024-2028, penasehat akademik serta pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat bermanfaat dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
5. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
6. Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku ahli materi dalam penelitian ini.
7. Nurul Huda, M.Pd.I. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku ahli media dalam penelitian ini.
8. Segenap dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah berjasa membuka cakrawala berfikir peneliti, memberikan arahan dan bimbingan selama peneliti menempuh pendidikan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
9. Segenap pegawai serta staf karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan

peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun selama mengurus tugas akhir.

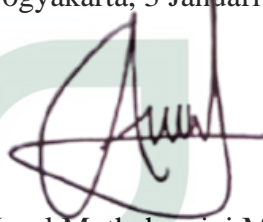
10. Drs. Syamsul Huda, M.Pd selaku Kepala MAN 3 Bantul yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MAN 3 Bantul.
11. Abdul Mujid selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas X MAN 3 Bantul yang telah bekerjasama dengan peneliti selama penelitian di MAN 3 Bantul
12. Siswa kelas XA dan XG yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam penelitian ini.
13. Kedua Orang Tua Achmad Ma'sum Maspeke, S.Ag., M.H dan Fithriyah S. Maspeke, S.Ag., M.Pd yang telah membesarkan dengan kasih sayang, memberikan semangat, doa serta dukungan baik secara moril maupun materil.
14. Kakak satu-satunya Miftahul 'Afiyah Maspeke, S.Psi., M.Psi., Psikolog yang telah kebersamai dan menemani dari kuliah S1 sampai S2 serta memberikan dukungan, motivasi serta doa yang diberikan kepada peneliti
15. Pasukan Bocah Receh: Heni Wahyuni, S.Pd, Dwi Arian Putra Mandaka, S.Hum, Yusril Muhammad Nur, S.Pd dan Adi Ihsanul Amal, S.Pd yang selalu menjadi teman bercerita, berdiskusi serta menemani di setiap proses, baik dalam menyelesaikan tugas kuliah, tesis serta *self healing*.
16. Teman-teman seperjuangan, keluarga besar Magister Pendidikan bahasa Arab angkatan 2023, khususnya kelas B yang telah kebersamai selama proses perkuliahan.



17. *Last but not least*, kepada diri sendiri. Terima kasih telah berjuang, kuat dan bertahan sampai di tahap terakhir. Semoga apa yang telah diperjuangkan menjadi berkah dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih, semoga tesis ini dapat berguna bagi setiap orang. Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 3 Januari 2024



Nurul Muthaharaini Maspeke, S.Pd.

NIM: 22204022012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	i
PERSETUJUAN TUGAS AKHIR .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iv
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
MOTTO .....	viii
ABSTRAK .....	ix
الملخص .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xvii
DAFTAR ISI.....	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR .....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Kerangka Teori.....	11
1. Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab .....	11
2. Pendekatan Kontekstual .....	18
3. Pembelajaran Bahasa Arab.....	29
4. <i>Qowā'id</i> Bahasa Arab .....	32
5. Keterampilan Menyimak ( <i>Mahārah al-istima'</i> ).....	33
6. Rumusan Sintesis Penelitian .....	35

G. Hipotesis.....	37
H. Sistematika Pembahasan .....	37
BAB II METODE PENELITIAN .....	39
A. Jenis dan Model Penelitian.....	39
B. Prosedur Pengembangan .....	40
C. Lokasi Penelitian.....	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	42
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	42
F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	51
A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab .....	51
B. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa .....	88
C. Respon Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab .....	94
D. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	97
BAB IV PENUTUP .....	102
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran.....	103
C. Kata Penutup .....	104
Daftar Pustaka .....	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	111

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	44
Tabel 2. 2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	44
Tabel 2. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	45
Tabel 2. 4 Kategori Penilaian Produk Ahli Materi .....	46
Tabel 2. 5 Kategori Penilaian Produk Ahli Media.....	47
Tabel 2. 6 Kategori Penilaian Produk oleh Siswa.....	48
Tabel 2. 7 Kriteria Perolehan Skor N-Gain.....	50
Tabel 2. 8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....	50
Tabel 3. 1 TP dan ATP Qowā'id Bahasa Arab .....	54
Tabel 3. 2 Materi Qowā'id Bahasa Arab .....	56
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	70
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Tabel 3. 5 Hasil Pre-Test Kelas Kotrol .....	80
Tabel 3. 6 Hasil Post-Test Kelas Kontrol .....	82
Tabel 3. 7 Hasil Pre-Test Kelas Eskperimen .....	84
Tabel 3. 8 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen.....	86
Tabel 3. 9 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa .....	89
Tabel 3. 10 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	90
Tabel 3. 11 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	91
Tabel 3. 12 Hasil Uji Independent Sample T-Test Pre-Test .....	91
Tabel 3. 13 Hasil Uji Independent Sample T-Test Post-Test .....	92
Tabel 3. 14 Hasil N-Gain Score Siswa .....	93
Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran N-Gain Score .....	93
Tabel 3. 16 Hasil Respon Siswa.....	94

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	39
Gambar 3. 1 Rancangan Desain Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab .....	57
Gambar 3. 2 Pencarian Website Animaker .....	58
Gambar 3. 3 Hasil Pencarian Website Animaker.....	58
Gambar 3. 4 Tampilan Website Animaker Sebelum Login .....	59
Gambar 3. 5 Halaman Dashboard Website Animaker .....	59
Gambar 3. 6 Tampilan Tools Edit Video Di Website Animaker .....	60
Gambar 3. 7 Tampilan Untuk Menambah Slide .....	61
Gambar 3. 8 Tampilan Untuk Mengunduh Video Setelah diedit .....	62
Gambar 3. 9 Tampilan Pencarian Laman Website Quiziz .....	62
Gambar 3. 10 Tampilan Sebelum Login Quiziz .....	63
Gambar 3. 11 Tampilan Awal Quiziz .....	63
Gambar 3. 12 Tampilan membuat soal latihan .....	64
Gambar 3. 13 Tampilan menu create from scath .....	64
Gambar 3. 14 Tampilan bentuk soal yang akan digunakan .....	65
Gambar 3. 15 Tampilan bentuk soal pilihan ganda.....	65
Gambar 3. 16 Tampilan memilih waktu dan nilai per pertanyaan.....	66
Gambar 3. 17 Tampilan untuk memulai waktu pengerjaan .....	67
Gambar 3. 18 Tampilan untuk memilih batas waktu pengerjaan.....	67
Gambar 3. 19 Tampilan kode, link atau barcode pengerjaan soal .....	68
Gambar 3. 20 Sebelum Revisi Ahli Materi.....	74
Gambar 3. 21 Setelah Revisi Ahli Materi.....	74
Gambar 3. 22 Sebelum Revisi Ahli Materi.....	75
Gambar 3. 23 Setelah Revisi Ahli Media .....	75
Gambar 3. 24 Sebelum Revisi Ahli Materi.....	76
Gambar 3. 25 Setelah Revisi Ahli Media .....	76
Gambar 3. 26 Sebelum Revisi Ahli Materi.....	77
Gambar 3. 27 Setelah Revisi Ahli Materi.....	77
Gambar 3. 28 Sebelum Revisi Ahli Media .....	78
Gambar 3. 29 Setelah Revisi Ahli Media .....	78
Gambar 3. 30 Sebelum Revisi Ahli Media .....	79
Gambar 3. 31 Setelah Revisi Ahli Media .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara Guru .....	111
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Siswa.....	112
Lampiran 3 Instrumen Respon Siswa .....	113
Lampiran 4 Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	115
Lampiran 5 Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen .....	116
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	117
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media .....	118
Lampiran 8 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	119
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	120
Lampiran 10 Surat Permohoan Validasi Ahli Media.....	121
Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas .....	122
Lampiran 12 Hasil Uji Independent Sample T-Test Pre-Test.....	123
Lampiran 13 Hasil Uji Independent Sample T-Test Post-Test .....	124
Lampiran 14 Dokumentasi .....	125
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	127



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, pada dasarnya pembelajaran tidak terlepas dari media karena media sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar<sup>2</sup>. Media secara umum merupakan sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam pembelajaran<sup>3</sup>. Sedangkan media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang bisa dijadikan sebagai bahan untuk mempermudah suatu pembelajaran<sup>4</sup>. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi sangat dimanfaatkan untuk menjadi media pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa Arab.

Proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan baik jika diberikan media pembelajaran yang baik dan sesuai perkembangan zaman, karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi akan membantu proses pembelajaran yang baik dan efisien serta pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan, terutama jika materi yang diajarkan

---

<sup>2</sup> Muh. Fuad Achsan, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istimaberbasis Aplikasi Autoplay', *UIN Sunan Kalijaga* (UIN Sunan Kalijaga, 2016) <[http://digilib.uin-suka.ac.id/21419/2/1420410198\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/21419/2/1420410198_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)>.

<sup>3</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Antasari Press, 2009).

<sup>4</sup> A I Suryani, S G Putri, and S Apfani, 'Pengembangan Multimedia Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.1 (2023)



merupakan bahasa Asing (Arab) khususnya pada siswa di tingkat madrasah Aliyah<sup>5</sup>.

Pada dasarnya, media memiliki peranan yang sangat signifikan dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah, karena hal tersebut dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih beragam dan menarik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Arab, penting untuk memanfaatkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi.

Bahasa Arab di Indonesia berawal diajarkan di pesantren<sup>6</sup>. Seiring berjalannya waktu, bahasa Arab mulai diajarkan di madrasah madrasah (sekolah Islam), dan saat ini bahasa Arab diajarkan di sekolah-sekolah umum dari tingkat taman kanak-kanak sampai pada perguruan tinggi. Oleh karena itu, bahasa Arab mendapatkan perhatian penuh dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pesantren dan sekolah islam di Indonesia telah menjadikan bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib, begitu juga dengan banyak universitas internasional dan sekolah menengah internasional yang mengajarkan bahasa Arab.

Dalam proses pengajaran bahasa Arab, penting untuk menggunakan media pembelajaran seperti multimedia karena metode ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan multimedia ini dapat

---

<sup>5</sup> Tri Tami Gunarti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah', *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.2 (2020).

<sup>6</sup> Baiq Raudatussolihah, 'Pengembangan Teknologi Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Education and Learning Journal*, 3.1 (2022).

menarik minat peserta didik dan membantu mereka memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Dengan adanya multimedia tersebut, pendidik juga akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab.

Multimedia yaitu kombinasi dari dua atau lebih media input atau output dari data, yang mana media tersebut dapat berupa audio, animasi, video, teks grafik dan gambar<sup>7</sup>. Multimedia ini dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran seperti menggunakan video animasi untuk menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan wawancara guru yang dilaksanakan pada tanggal 4 April 2024, Guru Bahasa arab menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Bantul seringkali menggunakan media power point dan buku ajar Bahasa Arab sebagai media pendukung<sup>8</sup>. Adapun menurut salah satu siswa kelas X MAN 3 Bantul, media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya sekedar buku paket dan kurang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran yang dirasakan oleh siswa sangat monoton dan masih sulit dipahami<sup>9</sup>. Permasalahan ini menunjukkan bahwa guru di madrasah tersebut masih belum bisa menggunakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa dan semangat siswa dalam proses belajar mengajar. Padahal media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah mengerti materi pembelajaran yang diajarkan khususnya pada pembelajaran Bahasa arab

---

<sup>7</sup> Yuan Andinny and Indah Lestari, 'Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika', 01.02 (2016).

<sup>8</sup> Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab di MAN 3 Bantul

<sup>9</sup> Hasil Wawancara dengan salah satu Siswa MAN 3 Bantul

dengan materi *Qowaid*. Dengan adanya permasalahan ini, peneliti mencoba merancang multimedia pembelajaran Bahasa arab yang menarik, efisien dan mudah diakses oleh siswa. Multimedia pembelajaran yang akan dirancang oleh peneliti yaitu media video animasi berbasis animaker.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Bantul?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Bantul?
3. Bagaimana efektivitas serta respon siswa dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab di MAN 3 Bantul?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Bantul
2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan multimedia dalam pembelajara bahasa Arab di MAN 3 Bantul
3. Untuk mengetahui efektivitas serta respon siswa dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 3 Bantul

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

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat terhadap dunia pendidikan serta bagi pihak-pihak yang membutuhkan baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

##### **a. Manfaat Teoritis**

Untuk menambah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya bahasa Arab serta memberikan sumbangan pemikiran ilmiah terhadap pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab sehingga kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi.

##### **b. Manfaat Praktis**

###### **1) Bagi Sekolah**

- a) Diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Arab.
- b) Diharapkan dapat menjadi cara alternatif dalam bahan ajar yang inovatif serta dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

###### **2) Bagi Guru**

- a) Membantu guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.
- b) Sebagai cara alternatif untuk bahan ajar pelajaran bahasa Arab yang dapat memadukan ragam kecerdesan siswa

### 3) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa serta memberikan kemudahan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab

### 4) Bagi Peneliti

- a) Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang problematika yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab.
- b) Menjadi sarana untuk menuangkan ide, gagasan dan pengetahuan dalam bentuk produk multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan kontekstual.

## E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu membahas tentang penelitian terdahulu agar tidak terjadi duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang sudah dilakukan dengan permasalahan yang sama. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Ima Suryani dkk pada tahun 2023 dengan judul “*Pengembangan Multimedia Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar*”.<sup>10</sup> Adapun hasil penelitian dijelaskan bahwa Hasil penelitian menunjukkan

---

<sup>10</sup> Suryani, Putri, and Apfani.

bahwa multimedia menggunakan model discovery learning yang dikembangkan sudah valid dari ahli materi, bahasa, design. Pada aspek materi diperoleh nilai sebesar 84,32% dengan kriteria sangat valid, pada aspek design diperoleh nilai 96,87% dengan kriteria sangat valid, sedangkan pada aspek bahasa diperoleh nilai 89,28% dengan kriteria sangat valid, sedangkan pada aspek respon pendidik terhadap multimedia diperoleh nilai sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis dan respon peserta didik terhadap multimedia diperoleh nilai 72% dengan kriteria praktis. Dengan demikian multimedia di kelas IV SDN 12 Sungai Liku yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media belajar peserta didik. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran multimedia. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengembangan multimedia dalam pembelajaran bahasa arab.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arlika Yuni Arta dkk pada tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan Pembelajaran Daring Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Siswa SMP*”.<sup>11</sup> Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran matematika berbasis pendekatan kontekstual pada siswa SMP layak digunakan dan sangat praktis untuk digunakan baik oleh guru maupun siswa. Adapun persamaan

---

<sup>11</sup> Arlika Yuni Arta, Aan Hendrayana, and Ihsanudin, ‘Pengembangan Pembelajaran Daring Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Siswa SMP’, *WILANGAN: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 1.4 (2020), 353–66



penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kontekstual untuk pengembangan pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada pembelajaran bahasa arab di Madrasah Aliyah (MA).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Meidiana Batubara dkk pada tahun 2022 dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan"*.<sup>12</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Produk dalam penggunaan media pembelajaran animasi berbasis animaker dalam struktur teks negosiasi telah memenuhi kriteria kevalidan atau kelayakan. Hasil persentase validasi ahli materi yaitu validator I dengan persentase 78%, dan validator II dengan persentase 77%. Sedangkan hasil persentase validasi ahli media yaitu validator I dengan persentase 98%, dan validator II dengan persentase 85%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak diuji cobakan di sekolah. Media pembelajaran diuji cobakan di kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan. Dalam kegiatan ini diperoleh data berupa hasil angket respon siswa. Untuk hasil persentase angket respon siswa berupa uji kelompok kecil yaitu pada kelas X IPA diperoleh 90% dan pada kelas X IPS diperoleh 80%. Kemudian untuk hasil persentase angket respon siswa berupa uji

---

<sup>12</sup> Meidiana Batubara and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalm Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan', *Sintaks (Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia)*, 2.2 (2022).



kelompok besar yaitu pada kelas X IPA diperoleh 94% dan pada kelas X IPS diperoleh 90%. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dan layak digunakan di sekolah. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran animasi berbasis animaker. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada pengembangan multimedia berbasis video animasi dalam pembelajaran bahasa arab.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yesika Novita Rahmi tahun 2023 dengan judul *“Pengembangan Multimedia Berbasis Bahasa Isyarat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunarungu Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SDLB Insan Mulia Kota Payakumbuh”*.<sup>13</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa arab. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi sebesar 93% dengan kategori sangat layak dan ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini juga dikuatkan dengan adanya teori belajar behavioristik yang mengatakan jika apa yang diberikan guru dan apa yang diterima siswa dapat diamati dan diukur. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran video. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian yang akan dilakukan

---

<sup>13</sup> Y N Rahmi, ‘... Media Video Berbasis Bahasa Isyarat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunarungu Pada Materi Huruf Hijaiyah Di Sdlb Insan ...’ (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

oleh peneliti berfokus pada pengembangan multimedia untuk meningkatkan pemahaman *Qowā'iddan istima'*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Syaifuddin tahun 2018 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Subscribe Pada Materi Satuan Panjang, Berat dan Waktu di SD Demangan Yogyakarta*"<sup>14</sup>. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi subscribe memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil ujian materi mencapai tingkat kevalidan 83,3%, ahli media 87,5%, ahli mata pelajaran mencapai 92,3% . Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media ajar layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang video animasi, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus pada pengembangan video animasi pada pembelajaran bahasa arab.

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti menemukan bahwa penggunaan multimedia berbasis video animasi dan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran lebih sering digunakan pada mata pelajaran umum seperti matematika, akan tetapi dalam mata pelajaran bahasa Arab masih sedikit yang menggunakan media pembelajaran berbasis animaker. Maka dari itu, peneliti

---

<sup>14</sup> M Syaifudin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Suscribe Pada Materi Satuan Panjang, Berat Dan Waktu Di SDN Demangan Yogyakarta' (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018).

tertarik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa arab.

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab**

#### **a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab**

Multimedia terdiri dari dua kata yaitu “multi” yang berarti lebih dari satu dan “media” yaitu sarana untuk menyajikan informasi baik berupa teks, gambar, suara dan lain sebagainya<sup>15</sup>. Multimedia juga merupakan perpaduan berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video dan lain sebagainya yang telah dikemas menjadi file digital<sup>16</sup>. Multimedia pembelajaran bahasa Arab adalah kombinasi berbagai media, seperti teks, audio, gambar, video, dan animasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Arab secara lebih interaktif dan efektif.

Multimedia pembelajaran memiliki kelebihan yaitu dapat menarik indra dan minat pengguna dikarenakan adanya gabungan antar elemen-elemen seperti gambar, suara dan gerakan<sup>17</sup>. Media yang berbentuk multimedia dapat mendorong keterlibatan siswa dalam belajar dengan

---

<sup>15</sup> Amila Sholiha, ‘Pengembangan Multimedia Pembelajaran Maharah Qiraah Berbasis Permainan Treasure Hunt Untuk Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta’ (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

<sup>16</sup> Haryanto Haryanto and Bagus Friana, ‘Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif Haryanto’, *Jurnal Teknik Informatika Unis*, 6.1 (2018), 8–16 <<http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jutis/article/view/36>>.

<sup>17</sup> Abdullah Efendi, ‘Pengembangan Multimedia Teknik Dasar Renang Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Kudus’, *Jurnal Penjaskesrek*, 9.1 (2022) <<https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i1.1825>>.

motivasi yang tinggi dikarenakan menggunakan sistem multimedia yang menyajikan beberapa elemen seperti teks, gambar, video, suara dan animasi sehingga multimedia dapat dijadikan sebagai media pendukung dan pelengkap dalam proses pembelajaran<sup>18</sup>.

b. Website Animaker

Website animaker merupakan perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi<sup>19</sup>. Animaker juga merupakan software yang menyediakan layanan gratis dan berbayar serta proses pembuatannya dilaksanakan secara online. Pada aplikasi ini, background dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia<sup>20</sup>. Website animaker memiliki kelebihan diantaranya<sup>21</sup>:

1) Antarmuka Pengguna yang Ramah

Animaker menawarkan antarmuka drag-and-drop yang intuitif, memudahkan pemula sekalipun untuk membuat video tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.

2) Beragam Template dan Aset

Platform ini menyediakan lebih dari 1.000 template yang dapat disesuaikan, serta akses ke lebih dari 100 juta aset stok,

---

<sup>18</sup> Sholiha.

<sup>19</sup> Tiara Monica, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker Pada Pembelajaran Daring Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 179 Palembang', 2021.

<sup>20</sup> Delia Khoiriyah Mashuri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V', *Jurnal PGSD*, 8 (2020).

<sup>21</sup> Rahma Fajrianti and Septi Fitri Meilana, 'Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 37

termasuk gambar, video, dan GIF, yang memungkinkan pembuatan konten yang beragam dan menarik.

### 3) Fitur Pembuat Karakter

Animaker memungkinkan pengguna membuat karakter animasi unik dengan lebih dari 15 fitur wajah dan 10 slot aksesoris, memberikan fleksibilitas dalam desain karakter sesuai kebutuhan.

### 4) Sinkronisasi Suara Otomatis

Fitur sinkronisasi bibir otomatis memungkinkan karakter menyinkronkan gerakan bibir dengan audio secara otomatis, menyederhanakan proses pembuatan animasi.

### 5) Fitur Kolaborasi

Animaker mendukung kolaborasi waktu nyata, memungkinkan banyak pengguna bekerja bersama dalam proyek yang sama, ideal untuk tim atau proyek bersama.

### 6) Ekspor ke Berbagai Format

Pengguna dapat mengekspor video dalam berbagai format, termasuk GIF dan kualitas 4K, serta langsung membagikannya ke lebih dari 100 saluran sosial.

### 7) Fitur Keamanan Tingkat Tinggi

Animaker memastikan keamanan data dengan enkripsi SSL, otentikasi dua faktor, dan fitur sistem masuk tunggal untuk melindungi informasi dan konten pengguna.

Adapun kekurangan website animaker sebagai berikut<sup>22</sup>:

1) Keterbatasan Fitur pada Versi Gratis

Pengguna versi gratis mungkin mengalami keterbatasan dalam akses ke fitur premium, seperti koleksi karakter dan templat eksklusif, serta kualitas ekspor video yang terbatas.

2) Kurva Pembelajaran

Bagi pemula, antarmuka dan berbagai fitur Animaker mungkin memerlukan waktu untuk dipahami sepenuhnya, terutama bagi mereka yang belum berpengalaman dalam pembuatan video animasi.

3) Keterbatasan Kustomisasi

Meskipun menyediakan berbagai templat dan karakter, tingkat kustomisasi elemen-elemen tersebut mungkin tidak sefleksibel yang diinginkan oleh beberapa pengguna.

4) Keterbatasan Ekspor

Beberapa format ekspor atau resolusi video mungkin hanya tersedia pada paket berbayar, membatasi pilihan bagi pengguna versi gratis atau paket dasar.

5) Keterbatasan Fitur Lanjutan

Fitur-fitur canggih seperti animasi tingkat lanjut atau integrasi dengan perangkat lunak lain mungkin hanya tersedia pada

---

<sup>22</sup> Dyana Purnama Putri, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar.', 2021. 11.



paket berbayar, membatasi fungsionalitas bagi pengguna dengan kebutuhan khusus.

c. *Quiziz*

*Quiziz* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dan melakukan evaluasi terhadap pengetahuan siswa. Dengan menggunakan *Quiziz*, pendidik dapat membuat kuis atau latihan berbasis soal yang dapat diakses oleh siswa secara online. Platform ini mendukung berbagai jenis soal, termasuk soal pilihan ganda, isian singkat, dan soal tipe lainnya. Salah satu fitur utama dari *Quiziz* adalah tampilan yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong partisipasi aktif siswa dengan cara yang lebih menarik<sup>23</sup>. Adapun kelebihan dari *quiziz* sebagai berikut:

1) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

*Quizizz* menyajikan pembelajaran dalam format yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Elemen seperti meme, avatar, dan musik yang menghibur membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan

2) Penyajian Hasil Secara Real-Time

Setelah menyelesaikan kuis, siswa dapat langsung melihat hasilnya, termasuk jawaban yang benar dan salah. Hal ini

---

<sup>23</sup> Sri Mulyati and Hanif Evendi, 'Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP', *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.1 (2020), 64–73.



memungkinkan siswa untuk segera memahami materi yang belum dikuasai dan memperbaiki pemahaman mereka.

### 3) Fleksibilitas dalam Penggunaan

*Quizizz* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone, memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Guru juga dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik, memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa.

### 4) Analisis Kinerja Siswa

Guru dapat melacak kinerja siswa secara detail melalui data statistik yang disediakan oleh *Quizizz*. Informasi ini membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

### 5) Mendorong Jiwa Kompetisi

Dengan fitur papan skor yang menunjukkan peringkat siswa, *Quizizz* mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, meningkatkan semangat belajar dan pemahaman materi.

Adapun kekurangannya sebagai berikut<sup>24</sup>:

1) Keterbatasan Jenis Soal

*Quizizz* cenderung fokus pada soal pilihan ganda dan kuis cepat, yang mungkin kurang mendalam untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap teks yang lebih kompleks atau kemampuan menulis esai.

2) Ketergantungan pada Jaringan Internet

*Quizizz* memerlukan koneksi internet yang stabil. Jika jaringan tidak memadai, proses pembelajaran dapat terganggu.

3) Tidak Dapat Merevisi Jawaban

Setelah menjawab, siswa tidak dapat mengubah jawabannya, yang dapat menjadi kendala jika mereka menyadari kesalahan setelah mengirimkan jawaban.

4) Ketergantungan pada Perangkat Digital

Penggunaan *Quizizz* memerlukan perangkat seperti HP atau laptop. Bagi siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat tersebut, penggunaan *Quizizz* menjadi terbatas.

---

<sup>24</sup> Muhammad Sattar, 'Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan', *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2.2 (2023), 6.

## 2. Pendekatan Kontekstual

### a. Pengertian Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari<sup>25</sup>. Dalam pendekatan kontekstual pembelajaran yang dilakukan tidak hanya sekedar guru menyampaikan materi kepada siswa, akan tetapi bagaimana siswa dapat memahami materi yang dipelajari<sup>26</sup>.

### b. Ciri-ciri Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Pendekatan kontekstual memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya<sup>27</sup>:

#### 1) Berbasis pada Pengalaman Nyata

Pendekatan kontekstual mengutamakan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dihadapi siswa. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat apa yang dipelajari karena materi tersebut terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari. Sebagai contoh, dalam pembelajaran bahasa Arab, siswa diajak untuk menggunakan

<sup>25</sup> Muhtar Hidayat, 'Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2012), 1689–1699

<sup>26</sup> Baiq Tuhfatul Unsi and Minnaty 'Adhimatul Wutsqo, 'Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab', *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7.1 (2023).

<sup>27</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011). 112.

bahasa Arab dalam konteks yang mereka kenal, seperti berbicara tentang kegiatan sehari-hari (misalnya, berbicara tentang rutinitas, hobi, atau aktivitas di sekolah) atau situasi kehidupan nyata lainnya seperti berbelanja atau meminta petunjuk arah. Ini membantu mereka merasa lebih relevan dan aplikatif.

## 2) Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif berarti siswa bukan hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berbicara, berdiskusi, mendengarkan, dan menulis dengan bahasa Arab. Contoh aktivitas aktif adalah permainan peran, debat, atau simulasi situasi yang memerlukan penggunaan bahasa Arab, misalnya saat berkomunikasi dalam situasi formal dan informal. Pembelajaran aktif ini membuat siswa lebih percaya diri dan terlatih dalam berbicara serta menggunakan bahasa Arab dalam konteks yang berbeda.

## 3) Kolaborasi

Pembelajaran kontekstual juga menekankan pentingnya kolaborasi antara siswa. Siswa bekerja dalam kelompok untuk saling berbagi ide dan solusi, baik dalam tugas-tugas praktis atau proyek pembelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Arab, siswa bisa bekerja bersama untuk membuat dialog atau presentasi menggunakan bahasa Arab. Melalui kolaborasi ini,

siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka, yang membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial mereka. Kolaborasi juga memungkinkan siswa saling memberikan umpan balik yang konstruktif.

#### 4) Pemecahan Masalah (Problem Solving)

Pendekatan kontekstual melibatkan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Siswa dihadapkan pada situasi yang menuntut mereka untuk menggunakan bahasa Arab dalam mencari solusi. Misalnya, siswa dapat diberi tugas untuk menyelesaikan masalah sehari-hari yang mengharuskan mereka menggunakan kosakata dan struktur bahasa Arab yang tepat, seperti meminta bantuan atau memberikan informasi kepada orang lain. Pendekatan ini mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sambil meningkatkan keterampilan berbahasa mereka.

#### 5) Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Salah satu prinsip dalam pendekatan kontekstual adalah memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran bahasa Arab, lingkungan di sekitar siswa (seperti rumah, sekolah, atau tempat umum) bisa menjadi konteks untuk menggunakan bahasa Arab. Misalnya, siswa dapat belajar kosakata terkait tempat, benda, atau aktivitas yang

ada di sekitar mereka. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan terhubung langsung dengan dunia mereka, serta memberikan kesempatan untuk mempraktikkan bahasa Arab dalam situasi yang lebih alami dan sehari-hari.

#### 6) Integrasi Antar-Subjek

Pendekatan kontekstual menekankan keterhubungan antar-mata pelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Arab, materi bahasa tidak diajarkan secara terpisah, tetapi diintegrasikan dengan pelajaran lain, seperti sejarah Islam, fikih, atau budaya Arab. Misalnya, saat mempelajari teks bahasa Arab, siswa juga bisa mempelajari nilai-nilai budaya atau sejarah yang terkandung dalam teks tersebut. Dengan mengaitkan bahasa dengan mata pelajaran lain, siswa dapat melihat hubungan antara bahasa Arab dan pengetahuan mereka tentang dunia Islam atau sejarah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

#### 7) Penilaian Autentik

Penilaian autentik bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam konteks nyata, bukan hanya melalui ujian teoritis. Dalam pendekatan kontekstual, penilaian dilakukan berdasarkan tugas-tugas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menyusun percakapan, menulis surat, atau melakukan presentasi dalam bahasa Arab. Penilaian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa mampu

menggunakan bahasa Arab dengan baik dalam situasi yang sebenarnya, bukan hanya menghafal aturan atau kosakata. Penilaian autentik juga mencakup evaluasi keterampilan praktis, seperti kemampuan berbicara atau menulis yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Prinsip-prinsip pendekatan kontekstual

Adapun prinsip dalam pendekatan kontekstual yaitu<sup>28</sup>:

1) *Constructivism*

Pendekatan kontekstual dengan prinsip konstruktivisme menekankan bahwa proses pembelajaran seharusnya berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi lebih kepada membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Pengetahuan yang mereka peroleh berkaitan erat dengan konteks nyata yang ada di kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran dalam pendekatan konstruktivisme juga melibatkan interaksi sosial yang memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi, bertukar ide, dan mengembangkan pemahaman secara bersama-sama. Dengan demikian, pendekatan ini menghargai

---

<sup>28</sup> Ni Putu Liana Octavyanti and I Gusti Agung Ayu Wulandari, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD', *Jurnal Edutech Undiksha*, 9.1 (2021), 69.



keberagaman cara belajar individu dan mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi serta menyelesaikan masalah yang relevan dengan konteks mereka.

2) *Inquiry*

Prinsip ini berfokus pada upaya siswa untuk mencari dan menemukan informasi secara mandiri melalui eksplorasi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Inquiry mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif sehingga mereka benar-benar memahami konsep yang dipelajari.

3) *Asking*

Prinsip ini merujuk pada pentingnya keterampilan bertanya dalam proses pembelajaran. Asking, atau bertanya, adalah strategi untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam menggali informasi, memahami materi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dengan prinsip ini, peserta didik didorong untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi untuk mengajukan pertanyaan yang relevan dan mendalam mengenai topik yang sedang dipelajari.

4) *Learning community*

Prinsip ini mengacu pada pentingnya menciptakan komunitas pembelajaran di mana peserta didik dapat saling berbagi, berdiskusi, dan bekerja sama untuk membangun pengetahuan secara bersama-sama. Konsep ini menekankan kolaborasi dan

interaksi sosial antara peserta didik, guru, serta anggota komunitas lainnya. Dalam learning community, semua individu terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar, saling mendukung, dan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

#### 5) *Modeling*

Prinsip ini mengacu pada proses di mana guru menunjukkan cara berpikir, bertindak, atau menyelesaikan masalah tertentu untuk peserta didik, yang kemudian dapat menirunya atau mengadaptasi langkah-langkah tersebut. Modeling berfungsi untuk memberikan contoh nyata dan konkret bagi peserta didik mengenai bagaimana suatu tugas atau keterampilan harus dilakukan. Dalam konteks ini, guru tidak hanya memberikan instruksi secara verbal, tetapi juga menunjukkan secara langsung, memperlihatkan metode atau prosedur yang benar dalam menyelesaikan masalah, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengimplementasikannya dalam situasi nyata.

#### 6) *Reflection*

Melalui refleksi, peserta didik diajak untuk berpikir lebih dalam tentang pengalaman mereka, baik dalam aspek positif maupun tantangan yang dihadapi. Hal ini mendorong mereka untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang berhasil dan memperbaiki pendekatan yang kurang efektif. Selain itu, refleksi memungkinkan peserta didik untuk memahami perubahan dalam cara berpikir

mereka, sehingga mereka dapat lebih siap untuk menghadapi situasi atau masalah serupa di masa depan. Dengan demikian, prinsip refleksi mendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna, karena mengharuskan peserta didik untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga untuk menilai dan memahami proses serta aplikasi dari pengetahuan yang telah diperoleh.

7) *Authentic assessment.*

Prinsip ini mengacu pada penilaian yang dirancang untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam situasi yang nyata atau kontekstual. Berbeda dengan tes standar yang sering kali hanya mengukur kemampuan menghafal atau memahami teori, *authentic assessment* berfokus pada evaluasi hasil belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti menyelesaikan masalah, berkolaborasi, atau beradaptasi dengan situasi dunia nyata. Penilaian ini memberikan gambaran yang lebih akurat tentang sejauh mana peserta didik dapat mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari dalam konteks yang lebih luas.

d. Integrasi multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan teori pendekatan kontekstual

Integrasi multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab dengan teori pendekatan kontekstual dapat dilakukan dengan menghadirkan situasi nyata yang relevan ke dalam media interaktif. Pendekatan kontekstual

(CTL) menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, konstruktivisme, pemodelan, dan refleksi untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Multimedia seperti video, animasi, simulasi, dan aplikasi interaktif memungkinkan siswa belajar bahasa Arab melalui konteks autentik, seperti dialog di pasar, kegiatan di sekolah, atau budaya Arab dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, video interaktif dapat digunakan untuk menampilkan percakapan nyata, sementara simulasi berbasis aplikasi dapat memberikan pengalaman langsung, seperti memesan makanan di restoran atau memberi petunjuk jalan dalam bahasa Arab. Selain itu, teks, audio, dan augmented reality (AR) dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap pelafalan, intonasi, dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial. Siswa juga dapat diajak membuat konten kreatif, seperti vlog atau video percakapan, untuk mempraktikkan bahasa dalam situasi nyata. Dengan integrasi ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif, membantu siswa tidak hanya menguasai tata bahasa dan kosakata, tetapi juga kemampuan berkomunikasi secara kontekstual.

e. **Kelebihan Pendekatan Kontekstual Pembelajaran Bahasa Arab**

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Arab berfokus pada mengajarkan bahasa melalui situasi dan konteks yang relevan dalam kehidupan nyata, menghubungkan materi pembelajaran dengan

pengalaman dan kebutuhan siswa. Berikut merupakan kelebihan dari pendekatan kontekstual<sup>29</sup>:

1) Meningkatkan Pemahaman Bahasa dalam Konteks Sosial dan Budaya

Pendekatan ini membantu siswa untuk lebih memahami bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial dan budaya Arab. Hal ini memberikan wawasan tentang nuansa bahasa yang mungkin tidak dapat dipelajari hanya melalui teori tata bahasa.

2) Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa

Pendekatan ini fokus pada keterampilan berbicara dan mendengarkan, yang sering kali kurang diperhatikan dalam pengajaran bahasa tradisional. Siswa belajar bahasa Arab dengan cara yang lebih alami dan praktis, yang berguna dalam komunikasi sehari-hari.

3) Pembelajaran yang Bermakna

Siswa cenderung lebih termotivasi karena mereka bisa melihat langsung relevansi materi yang dipelajari dengan kehidupan mereka. Pembelajaran yang berbasis konteks membuat siswa merasa apa yang mereka pelajari memiliki aplikasi dunia nyata.

---

<sup>29</sup> Farah Nur Jihan and Zuhrotul Mufidah, 'Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa', *Matluba: Journal of Arabic Language and Education*, 1.4 (2024), 51.

#### 4) Mendorong Keterlibatan dan Partisipasi Aktif Siswa

Siswa lebih terlibat ketika materi yang dipelajari disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka. Hal ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan partisipatif.

#### f. Kekurangan Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual memiliki beberapa kekurangan diantaranya<sup>30</sup>:

##### 1) Kesulitan Mengajarkan Dasar Bahasa

Pendekatan ini dapat membuat pengajaran dasar bahasa (seperti tata bahasa dan kosakata) menjadi kurang terstruktur, karena fokus utamanya adalah pada penggunaan bahasa dalam konteks, bukan pada pembelajaran formal aturan bahasa.

##### 2) Tantangan dalam Menyusun Materi yang Relevan

Pengajar harus mampu menyusun materi yang sesuai dengan konteks kehidupan nyata siswa, yang kadang sulit dilakukan, terutama jika siswa berasal dari latar belakang budaya yang berbeda dengan budaya yang dipelajari.

##### 3) Terbatasnya Akses ke Konteks Budaya dan Sosial Asli

Siswa yang belajar bahasa Arab di luar negara berbahasa Arab mungkin kesulitan merasakan atau berinteraksi langsung dengan

---

<sup>30</sup> Ida mutiawati Ida mutiawati, 'Konsep Dan Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13.1 (2023) .57.

budaya Arab, yang dapat mengurangi kedalaman pengalaman mereka dalam memahami konteks yang sebenarnya.

#### 4) Pengajaran yang Tidak Konsisten

Tidak semua pengajar memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk mengintegrasikan konteks sosial dan budaya dengan pembelajaran bahasa secara efektif. Hal ini bisa menyebabkan ketidaksesuaian antara konteks yang diberikan dengan materi yang diajarkan

#### 5) Pengabaian Struktur Bahasa Formal

Ketika fokus terlalu kuat pada penggunaan bahasa dalam konteks tertentu, siswa bisa saja kurang memperhatikan struktur dan aturan bahasa yang formal, yang pada akhirnya dapat menghambat penguasaan bahasa Arab secara menyeluruh

### 3. Pembelajaran Bahasa Arab

#### a. Pengertian pembelajaran bahasa Arab

Pembelajaran secara umum merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik baik yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif)<sup>31</sup>. Pembelajaran Bahasa Arab merupakan proses pemerolehan Bahasa Arab baik sebagai proses belajar mengajar yang melibatkan

---

<sup>31</sup> Ainun Suci Qurani and others, 'Pembelajaran Bahasa Arab Di UIN Maulana Malik Ibrahim Dan STIBA Ar-Raayah', *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4.1 (2023),



adanya pelajar dan pengajar di sekolah (tempat belajar) atau proses sistem komunikasi (lisan atau tulisan) di luar sekolah<sup>32</sup>.

Dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat beberapa pendekatan salah satunya pendekatan interaktif. Pendekatan pembelajaran interaktif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan pasif dengan memanfaatkan suara, pola, gerakan simbol dan perpaduan multimedia dalam pembelajaran<sup>33</sup>. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespons secara positif materi pembelajarannya yang disampaikan oleh guru<sup>34</sup>.

Pembelajaran bahasa Arab idealnya memungkinkan para peserta didik untuk mampu menguasai empat keterampilan berbahasa (maharah *al-istima'*, *al-kalam*, *al-qira'ah*, dan *al-kitabah*) secara fungsional dan proporsional.<sup>35</sup> Selain empat keterampilan, dalam Bahasa Arab juga terdapat unsur-unsur Bahasa seperti *Qowā'id* dan *Mufrodāt*.

---

<sup>32</sup> Setia Wati, Ahmad Asse, and Ubadah, 'Interferensi Fonologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas X Agama MA AlKhairaat Pusat Palu', *Al Bariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2.1 (2023).

<sup>33</sup> Firsya Afra Yuzlizar and others, 'Implementasi Aplikasi Memrise Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Bimbingan Belajar (Bimbel) Adz-Dzakaa' Malang', *Shaut Al Arabiyyah*, 11.1 (2023), 179–94 <<https://doi.org/10.24252/saa.v11i1.38644>>.

<sup>34</sup> Muhammad Istiqlal, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika', *JIPMat*, 2.1 (2017) <<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>>.

<sup>35</sup> Agung Setiawan, 'Pengintegrasian Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta', *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.2 (2015).44.

b. Tujuan Pembelajaran bahasa Arab

Tujuan pembelajaran bahasa Arab mencakup beberapa aspek yang dapat dibagi menjadi tujuan umum dan khusus<sup>36</sup>. Tujuan umum dari pembelajaran bahasa Arab yaitu:

1) Menguasai keterampilan berbahasa Arab

Siswa dapat memahami, berbicara, menulis, dan membaca dalam bahasa Arab dengan baik.

2) Memahami dan mengaplikasikan tata bahasa Arab

Menguasai kaidah bahasa Arab (nahwu, sharaf) untuk memahami teks-teks berbahasa Arab, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

3) Menumbuhkan minat terhadap budaya dan peradaban Arab

Memahami aspek-aspek budaya, sejarah, dan kebiasaan masyarakat Arab.

4) Membaca dan memahami teks-teks keagamaan

Memungkinkan siswa untuk membaca dan memahami Al-Qur'an, hadis, serta literatur Islam lainnya dalam bahasa aslinya.

5) Meningkatkan keterampilan komunikasi antarbudaya

Menjalin komunikasi yang efektif dalam konteks sosial dan profesional dengan penutur bahasa Arab.

Adapun tujuan khusus dalam pembelajaran Bahasa Arab yaitu:

1) Kemampuan Menyusun Kalimat yang Benar

---

<sup>36</sup> Gunarti.

Siswa dapat menguasai struktur kalimat dalam bahasa Arab dengan benar.

## 2) Kemampuan Menulis dalam Bahasa Arab

Siswa mampu menulis surat, artikel, atau teks dalam bahasa Arab dengan tata bahasa yang tepat.

## 3) Peningkatan Keterampilan Mendengar dan Berbicara

Siswa dapat mengembangkan kemampuan mendengarkan dan berbicara dengan penutur asli atau dalam konteks percakapan sehari-hari.

# 4. *Qowā'id* Bahasa Arab

## a. Pengertian *Qowā'id* Bahasa Arab

*Qowā'id* adalah aturan-aturan atau kaidah-kaidah yang terdapat dalam menyusun kalimat bahasa Arab, di mana cabang dari ilmu *Qowā'id* ini sangat banyak diantaranya adalah ilmu nahwu dan sharaf. Pembelajaran *Qowā'id* merupakan proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya dalam hal ini materi *Qowā'id* sehingga terjadi perubahan perilaku peserta didik di mana mereka dapat memahami, mengerti dan menguasai *Qowā'id* dan diharapkan mereka mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Arab dengan baik dan benar<sup>37</sup>.

---

<sup>37</sup> Cahya Edi Setyawan, 'Pembelajaran Qowaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik', *Al-Manar*, 4.2 (2015)

b. Tujuan dan faedah belajar ilmu *Qowā'id*

Ada beberapa tujuan dan faedah belajar ilmu *Qowā'id* (nahwu dan sharaf), diantaranya sebagai berikut<sup>38</sup>:

- 1) Mencegah ucapan dari kesalahan, menjaga tulisan dari kekeliruan, membiasakan berbahasa dengan benar, ini semua adalah tujuan utama dari tujuan pembelajaran ilmu nahwu.
- 2) Membantu memahami perkataan secara benar dengan mengerti makna dengan tepat dan cepat.
- 3) Menajamkan akal, mengasah perasaan, menambah perbendaharaan kosakata bagi para siswa.

## 5. Keterampilan Menyimak (*Mahārah al-istima'*)

a. Pengertian Keterampilan Menyimak (*Mahārah al-istima'*)

Maharah Istima (kemampuan mendengar) adalah salah satu dari kemampuan kebahasaan empat (mendengar/istima, berbicara/kalam, membaca/qira'ah dan menulis/kitabah) yang dipelajari siswa pertama kali sebelum pembelajaran kemampuan kebahasaan empat yang lain. Kemampuan mendengar yang baik sangat bermanfaat dalam memahami ide-ide pokok secara terperinci<sup>39</sup>

Menurut Gunarti, keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan reseptif, sehingga keterampilan ini menjadi unsur yang

---

<sup>38</sup> Setyawan.

<sup>39</sup> Mahbub Mahbub and Riska Khusnul, 'Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Maharah Istima' Di Madrasah Tsanawiyah Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi', *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 2.2 (2022).

harus lebih dahulu dikuasai oleh siswa<sup>40</sup>. Kemampuan ini sebenarnya dapat dicapai dengan latihan yang terus menerus untuk mendengarkan perbedaan-perbedaan bunyi unsure-unsur kata (fonem) dengan unsure-unsur lainnya menurut makhraj huruf yang betul baik langsung dari penutur aslinya maupun melalui rekaman<sup>41</sup>

Secara umum, keterampilan menyimak yang dimaksudkan sebagai kemampuan siswa untuk memahami bunyi atau ujaran dalam bahasa arab dengan baik dan benar. Yunus membagi kemampuan menyimak menjadi empat, yaitu<sup>42</sup>:

- 1) Memahami makna secara global
- 2) Menafsirkan kalimat yang didengar
- 3) Memberikan analisis terhadap kalimat yang didengar
- 4) Memahami dengan penuh hati dari apa yang didenga.

b. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Menyimak (*Mahārah al-istima'*)

Keterampilan Menyimak (*Mahārah al-istima'*) memiliki beberapa tujuan diantaranya<sup>43</sup>:

- 1) Mampu menyimak, perhatian, dan terfokus pada materi yang didengar

---

<sup>40</sup> Gunarti.

<sup>41</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (PT. Remaja Rosdakarya, 2011).

<sup>42</sup> Mahbub and Khusnul.

<sup>43</sup> Naning Ma'rifatul Faiqoh and R Umi Baroroh, 'Teori Belajar Humanistik Dan Implikasinya Pada Maharah Istima'', *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9.2 (2020).28.

- 2) Mampu mengikuti apa yang didengar dan menguasainya sesuai dengan tujuan menyimak
- 3) Mampu memahami apa yang didengar dari ucapan penutur dengan cepat dan tepat
- 4) Menanamkan kebiasaan mendengar sesuai dengan nilai-nilai sosial dan pendidikan yang sangat penting
- 5) Menanamkan bagi keindahan pada saat menyimak
- 6) Mampu memahami kosakata sesuai dengan bentuk perkataan yang didengar
- 7) Mampu menetapkan kebijaksanaan atas perkataan yang didengar dan menetapkan keputusan yang sesuai

## 6. Rumusan Sintesis Penelitian

Berikut merupakan rumusan sintesis penelitian:



**Gambar 1. 1 Rumusan Sintesis Penelitian**

Multimedia pembelajaran Bahasa Arab merupakan pendekatan inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media interaktif seperti animasi, video, dan audio, metode ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Fokus utama dari pendekatan ini adalah memadukan teknologi dengan strategi pengajaran kontekstual untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Pendekatan kontekstual menjadi inti dari metode ini, di mana pembelajaran dikaitkan langsung dengan situasi nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari Bahasa Arab sebagai bahasa, tetapi juga memahami bagaimana penerapannya dalam konteks sehari-hari. Hal ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengaplikasikan bahasa tersebut di dunia nyata.

Selain itu, pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Media visual seperti animasi dan video memberikan penjelasan yang lebih konkret, sementara audio pendukung membantu melatih pelafalan dan pemahaman mendalam. Dengan bantuan teknologi multimedia, siswa dapat memahami konsep lebih cepat dan lebih baik, sehingga keterampilan komunikasi mereka dalam Bahasa Arab turut meningkat.



Motivasi belajar siswa juga menjadi salah satu keuntungan utama dari metode ini. Teknologi yang menarik dan interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar. Pengalaman belajar yang menyenangkan menciptakan keterlibatan aktif, yang pada akhirnya membuat siswa lebih fokus dan bersemangat untuk mempelajari Bahasa Arab.

Secara keseluruhan, pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dengan membangun lingkungan kolaboratif yang mendukung kerja sama dan diskusi antar siswa. Hasilnya adalah peningkatan hasil belajar yang signifikan, menjadikan multimedia pembelajaran berbasis kontekstual sebagai model yang relevan untuk diterapkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan Bahasa Arab, khususnya di MAN 3 Bantul.

#### **G. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Jika penerapan media pembelajaran bahasa Arab berbasis animaker mengalami peningkatan, maka media pembelajaran bahasa Arab berbasis animaker cocok bagi peserta didik” (positif). Namun “Jika penerapan media pembelajaran bahasa Arab tidak mengalami peningkatan pemahaman, maka media pembelajaran bahasa Arab berbasis animaker tidak cocok bagi peserta didik” (negatif).

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Penelitian yang baik adalah penelitian yang ditulis secara rinci dan sistematis. Maka sistematika penulisan penelitian ini bertujuan untuk

mempermudah dalam mengenal gambaran tentang isi tesis secara menyeluruh. Dengan demikian sistematika penulisan akan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri dari beberapa halaman yang berisi halaman sampul, judul, pernyataan keaslian, surat persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi.
2. Bagian kedua, terdiri dari beberapa bab, yaitu :
  - a. BAB I tentang pendahuluan, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan kajian pustaka
  - b. BAB II tentang metodologi penelitian yang berisi jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data serta teknik analisis data.
  - c. BAB III tentang sajian dan analisis data melalui tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate* )
  - d. BAB IV tentang simpulan secara umum dari hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, saran-saran dan kata penutup.
3. Bagian terakhir, berisi lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan kontekstual pada siswa MAN 3 Bantul terdapat beberapa kesimpulan:

1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, dalam proses pengembangannya dimulai dari analisis, yaitu menganalisis kebutuhan siswa dengan cara observasi serta wawancara baik dengan guru maupun siswa. Pada tahap kedua yaitu desain, peneliti menyusun materi yang akan dicantumkan dalam video pembelajaran bahasa Arab yang disesuaikan dengan buku bahasa Arab kelas X terbitan Kemenag 2020. Tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan bahasa pengantar yaitu bahasa Indonesia. Adapun bentuk latihan yang diberikan oleh peneliti yaitu latihan berbasis website *quiziz* dengan nilai yang bisa langsung dilihat oleh siswa dan guru.
2. Peneliti melakukan uji kelayakan multimedia pembelajaran melalui ahli materi dengan hasil persentase 87% dengan predikat sangat layak. Dan uji kelayakan ahli media memperoleh nilai dengan persentase 82% dengan predikat sangat layak. Tahap berikutnya adalah implementasi, pada tahap ini multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti diimplementasikan pada siswa kelas eksperimen yaitu XG dengan jumlah

siswa 32 orang. Pada tahap terakhir peneliti melakukan evaluasi untuk merefleksikan keseluruhan tahapan yang telah peneliti lakukan.

3. Peneliti melakukan uji efektivitas multimedia pembelajaran bahasa Arab terhadap peningkatan hasil belajar siswa XG MAN 3 Bantul. Adapun hasil uji *independent sample t-test* terhadap data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran Bahasa Arab. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas media monopoli bahasa Arab terhadap hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran bahasa Arab "cukup efektif" untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XG dengan persentase sebesar 71,97. Selain itu peneliti juga memberikan angket respon siswa terhadap multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan hasil persentase 90% dengan kategori sangat layak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, produk media kamus digital bahasa Arab (e-mu'jam) berbasis aplikasi android ini tentunya tidak lepas dari kekurangan sehingga diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk meminimalisir kesalahan. Terdapat pula saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, diantaranya:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran ini masih terbatas pada 3 materi *Qowā'id*saja, maka dari itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan lebih

mengoptimalkan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran ini yakni untuk materi keseluruhan dari buku.

2. Multimedia pembelajaran ini bisa memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menarik.

### **C. Kata Penutup**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini. Peneliti sangat menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dari segi kepenulisan maupun isi. Oleh sebab itu, peneliti menerima segala kritik dan saran yang diberikan agar tersusunya karya ilmiah yang lebih baik. Peneliti berharap tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi kemajuan dunia Pendidikan, khususnya Pendidikan bahasa Arab.

## Daftar Pustaka

- Achsan, Muh. Fuad, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istimaberbasis Aplikasi Autoplay', *UIN Sunan Kalijaga* (UIN Sunan Kalijaga, 2016) <[http://digilib.uin-suka.ac.id/21419/2/1420410198\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/21419/2/1420410198_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)>
- Andinny, Yuan, and Indah Lestari, 'Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika', 01.02 (2016)
- Arta, Arlika Yuni, Aan Hendrayana, and Ihsanudin, 'Pengembangan Pembelajaran Daring Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Siswa SMP', *WILANGAN: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 1.4 (2020), 353–66  
<[https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan/article/view/9443/pdf\\_30](https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan/article/view/9443/pdf_30)>
- Batubara, Meidiana, Deliani, Nila Safina, and Ratna Soraya, 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalm Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan', *Sintaks (Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia)*, 2.2 (2022)
- Dyana Purnama Putri, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar.', 2021
- Efendi, Abdullah, 'Pengembangan Multimedia Teknik Dasar Renang Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Kudus', *Jurnal Penjaskesrek*, 9.1 (2022) <<https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i1.1825>>
- Faiqoh, Naning Ma'rifatul, and R Umi Baroroh, 'Teori Belajar Humanistik Dan Implikasinya Pada Maharah Istima'', *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi*



*Kependidikan Dan Keislaman*, 9.2 (2020), 213–28

Fajrianti, Rahma, and Septi Fitri Meilana, ‘Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 6630–37 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>>

Firsa Afra Yuslizar, Ahmad Zahruddin, Susanti Lathifa Ulfi, and Danial Hilmi, ‘Implementasi Aplikasi Memrise Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Bimbingan Belajar (Bimbel) Adz-Dzakaa’ Malang’, *Shaut Al Arabiyyah*, 11.1 (2023), 179–94 <<https://doi.org/10.24252/saa.v11i1.38644>>

Gunarti, Tri Tami, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima’ Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah’, *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3.2 (2020)

Haryanto, Haryanto, and Bagus Friana, ‘Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif Haryanto’, *Jurnal Teknik Informatika Unis*, 6.1 (2018), 8–16 <<http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jutis/article/view/36>>

Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (PT. Remaja Rosdakarya, 2011)

Hidayat, Muhtar, ‘Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2012), 1689–99

Ida mutiawati, Ida mutiawati, ‘Konsep Dan Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Proses Pembelajaran’, *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13.1 (2023) <<https://doi.org/10.22373/jm.v13i1.18099>>



- Istiqlal, Muhammad, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika', *JIPMat*, 2.1 (2017)  
<<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>>
- Jannah, Rodhatul, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Antasari Press, 2009)
- Jihan, Farah Nur, and Zuhrotul Mufidah, 'Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa', *Matluba: Journal of Arabic Language and Education*, 1.4 (2024), 433–51
- Mahbub, Mahbub, and Riska Khusnul, 'Pengembangan Media Audio Visual Untuk Pembelajaran Maharah Istima' Di Madarasah Tsanawiyah Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi', *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 2.2 (2022)  
<<https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i2.1629>>
- Mashuri, Delia Khoiriyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V', *Jurnal PGSD*, 8 (2020)
- Monica, Tiara, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker Pada Pembelajaran Daring Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 179 Palembang', 2021
- Mulyati, Sri, and Hanif Evendi, 'Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP', *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.1 (2020), 64–73
- Octavyanti, Ni Putu Liana, and I Gusti Agung Ayu Wulandari, 'Pengembangan

- Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD', *Jurnal Edutech Undiksha*, 9.1 (2021), 66–74  
<<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>>
- Qurani, Ainun Suci, Septia Solihati, Nurul Al Fudiah, Siti Mufarokah, Istiadah Istiadah, and Rizal Firdaus, 'Pembelajaran Bahasa Arab Di UIN Maulana Malik Ibrahim Dan STIBA Ar-Raayah', *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4.1 (2023), 41–57  
<<https://doi.org/10.52593/klm.04.1.03>>
- Rahmi, Y N, '... Media Video Berbasis Bahasa Isyarat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunarungu Pada Materi Huruf Hijaiyah Di Sdlb Insan ...' (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023) <<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59682/>>
- Raudatussolihah, Baiq, 'Pengembangan Teknologi Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Education and Learning Journal*, 3.1 (2022)
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020)
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011)
- Sattar, Muhammad, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan', *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2.2 (2023), 6
- Setiyawan, Agung, 'Pengintegrasian Nilai Pendidikan Karakter Dalam

Pembelajaran Bahasa Arab Di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta', *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 9.2 (2015), 127–44  
<<https://doi.org/10.21580/nw.2015.9.2.519>>

Setyawan, Cahya Edi, 'Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik', *Al-Manar*, 4.2 (2015)  
<<https://doi.org/10.36668/jal.v4i2.54>>

Sholiha, Amila, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Maharah Qiraah Berbasis Permainan Treasure Hunt Untuk Siswa Kelas IX SMP Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta' (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)  
<<http://ahmadkamall.blogspot.com/2013/03/pengertian-multimedia-teknologi.html>>

Suryani, A I, S G Putri, and S Apfani, 'Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.1 (2023)  
<<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7880><https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/7880/6474> NS ->

Syaifudin, M, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kelas II Berbasis Video Animasi Suscribe Pada Materi Satuan Panjang, Berat Dan Waktu Di SDN Demangan Yogyakarta' (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018)

Unsi, Baiq Tuhfatul, and Minnaty 'Adhimatul Wutsqo, 'Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab', *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7.1 (2023)

Wati, Setia, Ahmad Asse, and Ubadah, 'Interferensi Fonologi Dalam Pembelajaran

Bahasa Arab Pada Peserta Didik Kelas X Agama MA AlKhairaat Pusat Palu',

*Al Bariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2.1 (2023)

