

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SMART APPS*
CREATOR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *AT-TARKĪB*
SISWA MAN 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025**



Oleh : Wafa' Rizqiyya Adira

NIM : 23204021036

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

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

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd.
NIM : 23204021036
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, 26 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd.

NIM: 23204021036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd.
NIM : 23204021036
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 26 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd.

NIM: 23204021036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BERJILBAB

PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd.
NIM : 23204021036
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan untuk kelengkapan pembuatan ijazah program studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan sadar saya memakai jilbab pada foto diri saya dan saya tidak mempermasalahkan foto saya di kemudian hari kepada siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 26 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd.

NIM: 23204021036


STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR AT-TARKĪB SISWA MAN 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN
2024/2025**

Nama : Wafa' Rizqiyya Adira
NIM : 23204021036
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

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

Penguji I : Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag. ()

Penguji II : Dr. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag. ()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 10 Juni 2025

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 93/A-

IPK : 3,89

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

LEMBAR 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-1493/Un.02/DT/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS
CREATOR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AT-TARKIB SISWA
MAN 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204021036
Telah diujikan pada : Selasa, 10 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 684fce72613e6

Ketua Sidang

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



Valid ID: 684fd7e3b1362

Penguji I

Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag.
SIGNED



Valid ID: 6851728a46c3

Penguji II

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag
SIGNED



Valid ID: 68521b50633a7

Yogyakarta, 10 Juni 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

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 MEDIA PEMBELAJARAN *AT-TARKIB* BERBASIS *SMART APPS CREATOR* BAGI SISWA MAN 2 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025

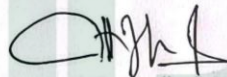
Yang ditulis oleh:

Nama : Wafa' Rizqiyya Adira, S. Pd
NIM : 23204021036
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Mei 2025
Pembimbing



Dr. Muhammad Ja'far Shodiq, S. Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19820315 201101 1 011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

الْعِلْمُ يُؤْتَى وَلَا يَأْتِي*

“Ilmu itu didatangi, bukan mendatangi”



* Othman Alkhames, *Pesan Imam Malik kepada Harun Ar-Rasyid*, https://youtu.be/7yj1ESII_KI?si=c8LLP87xeGy4QNzl, diakses pada 27 Mei 2025.

ABSTRAK

Wafa' Rizqiyya Adira, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar *At-Tarkīb* Siswa MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025, Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta dalam mengakses media pembelajaran *at-tarkīb*. Media yang diterapkan sebelumnya telah mendukung pemahaman siswa dalam mempelajari *at-tarkīb*, namun belum sepenuhnya efektif untuk diakses secara aktif oleh siswa. Akibatnya, siswa tidak dapat mengakses materi secara fleksibel. Salah satu solusi bagi permasalahan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang fleksibel dan siswa mampu mengakses materi di dalamnya secara aktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* serta mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, terdiri atas lima tahapan, meliputi *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian ialah siswa kelas X MAN 2 Yogyakarta, dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Efektivitas produk diuji melalui perhitungan SPSS 16, meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas *paired sample t-test*, dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Problem pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Yogyakarta berkaitan dengan media pembelajaran dalam penyampaian materi *at-tarkīb*. (2) *Tarkībunā* adalah produk media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, terdiri dari 6 bab materi disajikan dengan tampilan multimedia, dilengkapi kuis interaktif sebagai asesmen formatif, glosarium, serta asesmen sumatif. (3) *Paired sample t-test* menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dengan nilai $sig\ 0,000 < 0,05$, serta skor N-Gain 0,57 dengan kategori sedang dan persentase N-Gain 57,83% menunjukkan kriteria cukup efektif. Dengan demikian, media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* dapat menjadi inovasi dalam menyajikan materi secara aktif dan menarik.

Kata Kunci: *At-Tarkīb*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Smart Apps Creator*.

الملخص

وفاء رزقيا أديرا، "تطوير وسيلة تعليمية قائمة على *Smart Apps Creator* لترقية نتائج تعلّم التركيب لطلاب بمدرسة العالية الحكومية ٢ يوجياكرتا في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥"، رسالة ماجستير، يوجياكرتا: قسم الماجستير في تعليم اللغة العربية، كلية علوم التربية و تأهيل المعلمين، بجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاغا، ٢٠٢٥.

خلفية الدراسة هي الصعوبة التي يواجهها طلاب الصف العاشر بمدرسة العالية الحكومية ٢ يوجياكرتا في الوصول إلى وسيلة تعليمية لمادة التركيب. وقد أيدت الوسيلة التعليمية السابقة إلى فهم الطلاب لمادة التركيب، لكنها لم تكن فعالة تماما في الوصول بشكل عملي. و مما أدى، لا يمكن الطلاب لوصول المادة بالمرونة. و من الحلول الممكنة لمعالجة هذه المشكلة تطوير وسيلة تعليمية بالمرونة و يتمكن الطلاب من الوصول إلى المادة فيها بشكل عملي. و لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على *Smart Apps Creator* في مادة التركيب و تحديد فعاليتها على نتائج التعليم.

تعتمد هذه الدراسة على منهج البحث و التطوير باستخدام نموذج ADDIE الذي طوّره Robert Maribe Branch، و الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، و التقييم. و يتكون مجتمع البحث من طلاب الصف العاشر بمدرسة العالية الحكومية ٢ يوجياكرتا، بالعينة الهادفة. تجتمع البيانات من خلال الملاحظة، و المقابلات، و الاستبيانات، و الاختبارات، و التوثيق. تجرى اختبار فعاليتها من خلال حسابات SPSS ١٦، و الذي شمل الاختبارات الصلاحية، و الموثوقية، و المعيارية، و اختبار Paired Sample T-test، و حساب معدل كسب التعلم (N-Gain).

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي (١) تتعلق مشكلة تعلم اللغة العربية في مدرسة العالية الحكومية ٢ يوجياكرتا بوسائل التعلم في تقديم مادة التركيب. (٢) *Tarkībunā* هو منتج وسيلة تعليمية قائمة على *Smart Apps Creator* في مادة التركيب لمساعدة الطلاب على ترقية نتائج التعليم، و يتكون من ٦ فصول من المواد المقدمة مع عروض الوسائط المتعددة، و مزودة باختبارات تفاعلية كتقييمات تكوينية، مسارد مصطلحات، و تقييمات تلخيصية. (٣) أظهرت اختبارات الفعالية ترقية كبيرة في نتائج التعليم بنسبة $0.000 < 0.005$ ، بالإضافة إلى درجة N-Gain ٠.٥٧، مع فئة متوسطة و نسبة ٨٣،٥٧% مما يدل على معايير متوسطة الفعالية. و بالتالي، يمكن أن تكون وسيلة تعليمية قائمة على *Smart Apps Creator* في مادة التركيب ابتكارًا في تقديم المادة بشكل فعال و مشوق.

الكلمات المفتاحية: التركيب، نتائج التعليم، وسيلة تعليمية، *Smart Apps Creator*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	b	be
ت	Ṭā'	t	te
ث	Ṣā'	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jīm	j	je
ح	Ḥā'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	kh	ka dan ha
د	Dāl	d	de
ذ	Ẓāl	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Rā'	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sīn	s	es
ش	Syīn	sy	es dan ye
ص	Ṣād	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍād	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭā'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓā'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	g	ge
ف	Fā'	f	ef
ق	Qāf	q	qi
ك	Kāf	k	ka

ل	Lām	l	el
م	Mīm	m	em
ن	Nūn	n	en
و	Wāw	w	w
هـ	Hā'	h	ha
ء	Hamzah	,	apostrof
ي	Yā'	y	ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

مُتَعَدِّدَةٌ	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّةٌ	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. *Tā' marbūṭah*

Semua *tā' marbūṭah* ditulis dengan *h*, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حِكْمَةٌ	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
عِلَّةٌ	Ditulis	<i>'illah</i>
كِرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	Ditulis	<i>Karāmah al-auliya'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

---َ---	Fathah	ditulis	<i>a</i>
---ِ---	Kasrah	ditulis	<i>i</i>
---ُ---	Dammah	ditulis	<i>u</i>

فَعَلَ	Fathah	ditulis	<i>fa'ala</i>
ذَكَرَ	Kasrah	ditulis	<i>zūkira</i>
يَذْهَبُ	Dammah	ditulis	<i>Yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. Fathah + alif جاهلية	ditulis	<i>ā</i>
	ditulis	<i>jāhiliyyah</i>
2. Fathah + ya' mati تنسى	ditulis	<i>ā</i>
	ditulis	<i>tansā</i>
3. Kasrah + ya' mati كريم	ditulis	<i>ī</i>
	ditulis	<i>karīm</i>
4. Dammah + wawu mati فروض	ditulis	<i>ū</i>
	ditulis	<i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati بينكم	ditulis	<i>ai</i>
	ditulis	<i>bainakum</i>
2. Fathah + wawu mati قول	ditulis	<i>au</i>
	ditulis	<i>qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أنتم	ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* maka ditulis dengan menggunakan huruf awal “al”

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis sesuai dengan huruf pertama *Syamsiyyah* tersebut

السماء	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذو الفروض	ditulis	<i>Žawi al-fuṛuḍ</i>
أهل السنة	ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضِلَّهُ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ.

Segala puji dan syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan nikmat, rahmat, serta hidayah-Nya yang tak ternilai, sehingga penulisan tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis meyakini sepenuh hati bahwa terselesaikannya karya ini merupakan bentuk nyata dari pertolongan Allah SWT. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sosok teladan utama dalam dunia pendidikan yang patut dijadikan panutan dalam setiap aspek kehidupan.

Tesis ini merupakan kajian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *At-Tarkīb* Berbasis *Smart Apps Creator* bagi Siswa MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya tesis ini tidak akan mungkin tercapai tanpa adanya bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Sigit Purnama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister (S2) Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Magister (S2) Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I., selaku Dosen Penasihat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Tesis, yang telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
6. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd.I. dan Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku validator ahli materi serta Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. dan Dr. M. Saidul Muzaki, S.Pd.I., M.Pd., sebagai validator ahli media, yang telah memberikan dukungan, evaluasi, masukan, serta saran membangun demi penyempurnaan produk yang dikembangkan dalam penelitian tesis ini.
7. Segenap dosen, karyawan, serta staf perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah bersedia membimbing, memberikan arahan, dan pelayanan yang baik semasa kuliah.
8. Singgih Sampurno, S.Pd., M.A., selaku Kepala Madrasah MAN 2 Yogyakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Esthiningtyas Sheilla Purwandari, S.Pd., M.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN 2 Yogyakarta, yang telah memberikan ruang dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Yogyakarta.
10. Peserta didik MAN 2 Yogyakarta, khususnya kelas X-C sebagai kelas validasi, kelas X-D sebagai kelas kontrol, dan kelas X-G sebagai kelas eksperimen yang telah bekerja sama secara kooperatif dalam membantu terlaksananya penelitian ini.
11. Kedua orang tua saya, Bapak Budiono dan Ibu Muji Rahayu, serta adik saya Lu'luah Alifah Adira, yang senantiasa mendoakan, memotivasi dan mendukung secara moral maupun finansial.
12. Sahabat-sahabat karib saya Alifia, Tiyas, Zahra, Tiara, Shyla, dan Fildzah, yang senantiasa berbagi suka maupun duka serta saling memberikan dukungan

dari jarak yang cukup jauh. Juga teman-teman sesama rantauan, Hubub, Hilya, Ella, dan Hamdan, yang berjuang bersama dalam penyusunan skripsi hingga tesis saat ini.

13. Seluruh rekan dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan tesis ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan dicatat sebagai amal salih dan memperoleh ganjaran pahala dari Allah SWT. Peneliti juga berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya. Āmīn.

Yogyakarta, 26 Mei 2025

Peneliti,



Wafa' Rizqiyya Adira, S.Pd.

NIM: 23204021036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
المخلص	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xi
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Penelitian	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Kajian Penelitian yang Relevan	11
H. Landasan Teori.....	17
I. Sistematika Pembahasan	44

BAB II METODE PENELITIAN	46
A. Model Pengembangan.....	46
B. Prosedur Pengembangan.....	47
C. Subjek Uji Coba.....	53
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
E. Teknik Analisis Data.....	59
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Problem Pembelajaran Bahasa Arab MAN 2 Yogyakarta.....	65
B. Hasil Pengembangan Produk	67
C. Efektivitas Media Pembelajaran <i>At-Tarkīb</i> Berbasis <i>Smart Apps</i> <i>Creator</i> Bagi Siswa MAN 2 Yogyakarta.....	120
D. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan	132
BAB IV PENUTUP	137
A. Simpulan tentang Produk.....	137
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	148

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Instrumen Observasi.....	54
Tabel 2. 2 Instrumen Wawancara.....	55
Tabel 2. 3 Instrumen Tes	56
Tabel 2. 4 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 2. 5 Instrumen Validasi Ahli Media	57
Tabel 2. 6 Instrumen Respons Praktisi	58
Tabel 2. 7 Instrumen Respons Peserta Didik.....	58
Tabel 2. 8 Ketentuan Skor Kelayakan Produk	59
Tabel 2. 9 Kriteria Validasi Kelayakan Produk	60
Tabel 2. 10 Ketentuan Skor Respons Produk.....	60
Tabel 2. 11 Kriteria Respons Kelayakan Produk	60
Tabel 2. 12 Kriteria Gain Ternormalisasi.....	64
Tabel 2. 13 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan.....	64
Tabel 3. 1 Daftar Materi pada Aplikasi	80
Tabel 3. 2 Tujuan Pembelajaran.....	80
Tabel 3. 3 Validasi Ahli Materi I	96
Tabel 3. 4 Validasi Ahli Materi II	97
Tabel 3. 5 Validasi Ahli Media I.....	100
Tabel 3. 6 Validasi Ahli Media II.....	102
Tabel 3. 7 Uji Validitas Tahap I.....	122
Tabel 3. 8 Uji Validitas Tahap II.....	123
Tabel 3. 9 Kategori Poin Instrumen Tes.....	123
Tabel 3. 10 Klasifikasi Nilai Cronbach's Alpha	124
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas	124
Tabel 3. 12 Hasil Uji Normalitas.....	125
Tabel 3. 13 Perbandingan Rata-rata Nilai Siswa.....	126
Tabel 3. 14 Hasil Paired Sample T-test	126
Tabel 3. 15 Perbandingan Hasil Belajar Siswa	128
Tabel 3. 16 Hasil N-Gain Skor dan Persen	128
Tabel 3. 17 Respons Praktisi terhadap Produk.....	129
Tabel 3. 18 Daftar Pernyataan dalam Angket Respons Siswa	130
Tabel 3. 19 Respons Siswa terhadap Produk	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Unsur Utama Proses Pembelajaran.....	36
Gambar 2. 1 Skema ADDIE	48
Gambar 3. 1 Analisis Latar Belakang Pendidikan Siswa	72
Gambar 3. 2 Analisis Penguasaan Siswa terhadap Bahasa Arab	73
Gambar 3. 3 Analisis Faktor Kesulitan Siswa.....	74
Gambar 3. 4 Analisis Kesulitan Keterampilan Bahasa Arab.....	75
Gambar 3. 5 Diagram Ketertarikan Siswa pada Media Digital.....	76
Gambar 3. 6 Diagram Penggunaan Smartphone	77
Gambar 3. 7 Diagram Kebutuhan Fleksibilitas Media	77
Gambar 3. 8 Diagram Kesesuaian Media dengan Bahan Ajar	78
Gambar 3. 9 Diagram Kebutuhan Multimedia Pembelajaran	78
Gambar 3. 10 Diagram Pemilihan Warna untuk Produk.....	79
Gambar 3. 11 Flowchart Produk Aplikasi SAC	84
Gambar 3. 12 Prototipe Tampilan Awal Aplikasi	85
Gambar 3. 13 Prototipe Menu Utama.....	85
Gambar 3. 14 Prototipe Petunjuk Penjelasan Ikon Aplikasi	86
Gambar 3. 15 Prototipe Tujuan Aplikasi.....	87
Gambar 3. 16 Prototipe Tujuan Pembelajaran pada Aplikasi	87
Gambar 3. 17 Prototipe Daftar Materi.....	88
Gambar 3. 18 Prototipe Contoh Tampilan Materi.....	88
Gambar 3. 19 Prototipe Materi dengan Video Pembelajaran.....	89
Gambar 3. 20 Prototipe Jawaban Benar Kuis SAC Pilihan Ganda	89
Gambar 3. 21 Prototipe Jawaban Salah Kuis SAC Pilihan Ganda.....	90
Gambar 3. 22 Prototipe Kuis SAC Menghubungkan Titik	90
Gambar 3. 23 Prototipe Kuis SAC Drag and Drop	90
Gambar 3. 24 Prototipe Poin Kuis SAC.....	91
Gambar 3. 25 Prototipe Navigasi Kuis Educaplay	92
Gambar 3. 26 Prototipe Kuis Educaplay	92
Gambar 3. 27 Prototipe Tampilan Navigasi Asesmen Sumatif.....	93
Gambar 3. 28 Prototipe Glosarium.....	93
Gambar 3. 29 Prototipe Materi Isim sebelum Revisi	103
Gambar 3. 30 Prototipe Materi Isim setelah Revisi	103
Gambar 3. 31 Prototipe Materi Damir sebelum Revisi	104
Gambar 3. 32 Prototipe Materi Damir setelah Revisi	104
Gambar 3. 33 Prototipe Contoh Isim Muannas sebelum Revisi	105
Gambar 3. 34 Prototipe Contoh Isim Muannas setelah Revisi.....	105
Gambar 3. 35 Prototipe Tampilan Menu sebelum Revisi	106
Gambar 3. 36 Prototipe Tampilan Menu setelah Revisi.....	106

Gambar 3. 37 Prototipe Daftar Menu Sebelum Revisi	107
Gambar 3. 38 Prototipe Daftar Menu Setelah Revisi	107
Gambar 3. 39 Prototipe Penutup Video Pembelajaran sebelum Revisi	108
Gambar 3. 40 Prototipe Penutup Video Pembelajaran setelah Revisi.....	108
Gambar 3. 41 Pengenalan Produk kepada Siswa	111
Gambar 3. 42 Pembelajaran dengan Produk Smart Apps Creator	114
Gambar 3. 43 Pelaksanaan Posttest	115



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Tesis	148
Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab	149
Lampiran 3 Transkrip Wawancara dengan Siswa	150
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi I	151
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi II	154
Lampiran 6 Validasi Ahli Media I	157
Lampiran 7 Validasi Ahli Media II	160
Lampiran 8 Indikator Instrumen Pretest dan Posttest	163
Lampiran 9 Soal Pretest	164
Lampiran 10 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen	170
Lampiran 11 Soal Posttest	171
Lampiran 12 Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen	177
Lampiran 13 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	178
Lampiran 14 Respons Guru terhadap Produk	179
Lampiran 15 Respons Siswa terhadap Produk	181
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup	182



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin berkembang dari masa ke masa yang menjadi tanda adanya kemajuan zaman.¹ Hadirnya teknologi memunculkan berbagai kemudahan dan manfaat yang telah mampu dirasakan pada berbagai bidang,² termasuk pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi secara tidak langsung menuntut pendidik agar berinovasi, di antaranya menggunakan aplikasi digital sebagai media ajar.³ Media menjadi salah satu aspek berhasilnya kegiatan belajar mengajar,⁴ karena salah satu fungsinya yaitu sebagai perantara pesan dari pendidik pada peserta didik. Penggunaan aplikasi sebagai media belajar termasuk pada suatu pembaruan yang dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

Stigma bahasa Arab sebagai suatu hal yang sulit dipelajari masih mengakar, karena penulisan dan pelafalannya yang berbeda dengan tulisan latinnya sehingga dibutuhkanlah inovasi baru⁵ dalam media pembelajaran

¹ Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 2, (2018), hlm. 95, <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.

² Rosy Febriani Daud, "Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi terhadap Bahasa Indonesia," *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 5, No. 2 (2021), hlm. 253, <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i2.7539>.

³ Ningsih MaNoppo, Siti Aliyya Laubaha, dan Nurhanifa Basarata, "Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 1, No. 2 (2023), hlm. 81, <https://doi.org/10.58194/as.v1i2.473>.

⁴ Deisye Supit, "Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB," *CogITO Smart Journal*, Vol. 7, No. 2 (2022), hlm. 448, <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.352.447-459>.

⁵ Widiya Yul dan Riko Danrian, "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *El-Fata: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2, No. 02, (2022), hlm. 98, <https://doi.org/10.36420/ef.v2i02.157>.

bahasa Arab. Sebagai non penutur asli bahasa Arab, seorang pendidik pun harus menyadari jika bahasa Arab bukanlah bahasa ibu sehingga belum dikenal oleh peserta didik sejak dini. Maka, peran kreativitas seorang pendidik dalam menggunakan media yang tepat menjadi jalan guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan,⁶ sehingga dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis awal melalui penyebaran angket kepada segenap siswa kelas X, 17 dari 29 siswa memilih *at-tarkīb* sebagai materi bahasa Arab yang rumit. Hal tersebut disebabkan oleh pemaparan *at-tarkīb* dalam buku ajar yang cukup sulit dipahami dan kurangnya dukungan media pembelajaran dalam penyampaianannya. Pada kenyataannya, *at-tarkīb* merupakan materi yang sangat penting dan menjadi dasar dalam memahami bahasa Arab secara lisan maupun tulisan.

Dilansir dari peraturan Kementerian Agama RI, pemerintah menetapkan bahwa bahasa Arab termasuk dalam kategori bahasa asing. Salah satu tujuan dari penyelenggaraan pembelajaran bahasa Arab, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, adalah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi secara lisan maupun tulis dalam bahasa Arab, meliputi keterampilan mendengarkan (*al-istimāʿ*), berbicara (*al-kalām*), membaca (*al-*

⁶ Elvia Susanti, Mahyudin Ritonga, dan Bambang Bambang, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa," *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 4, No. 1, (2020), hlm. 181, <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>.

qirā'ah), dan menulis (*al-kitābah*).⁷ Disamping 4 keterampilan tersebut, *at-tarkīb* menjadi aspek yang juga penting untuk dipelajari, karena struktur bahasa dapat berpengaruh pada proses penyusunan kalimat.⁸ Realitanya, kita tidak dapat mengabaikan keberadaan *at-tarkīb* dalam mempelajari bahasa Arab. *At-tarkīb* menjadi penting karena jika tidak ada, susunan kata maupun kalimat dalam bahasa Arab akan berantakan dan tidak teratur.⁹

Selain itu, mempelajari *at-tarkīb* juga dapat menjadi wadah untuk menerapkan kosakata yang telah dipelajari guna mengubahnya ke dalam susunan kalimat yang benar secara kaidah. Mempelajari bahasa Arab tanpa mengkaji *at-tarkīb* sangatlah mustahil menghasilkan sebuah bahasa yang benar kaidahnya. Seorang ulama terkenal Muhammad Ali at-Tahani mengatakan, “*Ṣaraf* itu ibarat ibu dari sebuah ilmu dan *Nahwu* laksana bapaknya”,¹⁰ hal tersebut didasari karena *Ṣaraf* melahirkan banyak kata baru dari 1 kata sedangkan *Nahwu* memperbaiki bentuk akhir katanya. Salah satu hal yang dapat mendukung tercapainya penyampaian materi *at-tarkīb* ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan zaman.¹¹

⁷ Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bdanung: Remaja Rosda Karya, 2011) hlm. 32.

⁸ Muhammad Singgih dan Angger Putri Mahardini, “Penerapan Metode Qowaid wa Tarjamah untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Semester Genap SMA Al-Kautsar Bdanar Lampung,” *An Naba': Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2 (2018), hlm. 2.

⁹ Nisa Fahmi Huda, “Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu,” *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol 4, No. 2, (2020), hlm. 156, <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>.

¹⁰ Yayang Wiwik Fadilah dan Siti Sulaikho, “Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof,” *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 13, No. 2 (2022), hlm. 317, <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.10710>.

¹¹ Muhammad Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Danroid,” *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, Vol. 7, No. 2, (2020), hlm. 33, <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>.

Tidak hanya disampaikan secara lisan saat tatap muka, namun media yang diharapkan ialah media yang juga mampu menunjang pembelajaran secara mandiri. Pada abad 21 sekarang, pendidik semakin dituntut untuk berevolusi dari penggunaan media konvensional kepada media digital.¹² Hal ini tidak lain juga sebagai bentuk penyesuaian dengan karakter pembelajar masa kini.

Salah satu inovasi yang dapat memenuhi kebutuhan ini adalah penggunaan *Smart Apps Creator* sebagai alat pembelajaran digital. *Smart Apps Creator* adalah aplikasi untuk mengembangkan media interaktif yang memungkinkan guru membuat aplikasi pembelajaran berbasis Android atau HTML5 tanpa harus menguasai bahasa pemrograman.¹³ Kekuatan *Smart Apps Creator* terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai jenis media,¹⁴ seperti teks, gambar, suara, video, dan kuis pada satu *platform*. Hal ini memberi kesempatan kepada pendidik untuk menyajikan materi *at-tarkīb* dengan tampilan yang lebih dinamis dan beragam. Dengan cara ini, siswa menerima materi multi indra yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik¹⁵ secara visual dan auditori.

¹² Azam Syukur Rahmatullah et al., "Digital Era 4.0: The Contribution to Education dan Student Psychology," *Linguistics dan Culture Review*, Vol. 6, No. S3, (2022), hlm. 92, <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2064>.

¹³ Ronal Sagala dan Malani Simanungkalit, "Increased Interest in Learning Through Smart Apps Creator," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 3, (2022), hlm. 847, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.205>.

¹⁴ Allif Silfiyana Rohman, Sugianto Sugianto, dan Upik Nurbaiti, "Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator to Improve Student's Critical Thinking Skills," *Physics Communication*, Vol. 8, No. 2, (2024), hlm. 62, <https://doi.org/10.15294/physcomm.v8i2.50232>.

¹⁵ Jerry Puspitasari et al., "Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning," *International Journal of Social Learning (IJSL)*, Vol. 3, No. 1, (2022), hlm. 45, <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i1.75>.

Dengan menggunakan *Smart Apps Creator*, pembelajaran *at-tarkīb* dapat dilakukan di kelas dan juga secara fleksibel di mana saja melalui perangkat digital yang tersedia. Fitur kuis dan latihan di *Smart Apps Creator* dapat digunakan untuk mengasah keterampilan siswa sekaligus memberikan umpan balik langsung. Selain itu, para pendidik dapat menyesuaikan konten aplikasi dengan karakteristik siswa dan tingkat kesulitan yang ingin diajarkan. Hal ini menjadikan *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran fleksibel¹⁶ yang dapat disesuaikan dengan berbagai lingkungan belajar. Potensi inilah yang menjadikan *Smart Apps Creator* layak dikembangkan sebagai media pembelajaran *at-tarkīb*.

MAN 2 Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan di jenjang menengah atas yang mendukung pembelajaran berbasis digital karena memiliki fasilitas yang memadai, seperti ketersediaan *wifi* yang dapat diakses oleh masing-masing siswa dan laboratorium komputer. Lalu, setiap kelas dilengkapi dengan proyektor guna mendukung pembelajaran digital di kelas, kemudian siswa turut diberikan izin untuk melangsungkan pembelajaran dengan perangkat digital jika dikehendaki oleh guru pengampu. Selain itu, selaras dengan salah satu misi MAN 2 Yogyakarta ialah “Mewujudkan insan madrasah yang terampil dalam IPTEK, bahasa, budaya, olahraga, dan seni”, hal tersebut menunjukkan bahwa pihak sekolah memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian,

¹⁶ Sagala dan Simanungkalit, “Increased Interest in Learning Through Smart Apps Creator”, hlm. 848.

lokasi ini sesuai berdasarkan tujuan penelitian serta didukung oleh aksesibilitas sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas X MAN 2 Yogyakarta, beliau menyampaikan bahwa materi *at-tarkīb* yang harus dipelajari oleh siswa memang cukup kompleks, terkhusus bagi siswa yang belum memiliki dasar bahasa Arab sebelumnya sehingga perlu ada media pembelajaran yang mendukung.¹⁷ Selanjutnya, pengamatan peneliti pada suasana kelas mendapati bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *at-tarkīb* berupa media *powerpoint*, di mana guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan beberapa kali melakukan interaksi dengan siswa. Namun, peneliti mendapati problem dari penerapan media *powerpoint* yakni 18 siswa yang duduk di sisi kanan, sisi kiri, dan barisan belakang tidak dapat melihat tampilan *powerpoint* secara jelas, karena posisi layar yang cukup tinggi dan ukuran yang relatif kecil. Selain itu, keterbatasan waktu dalam pembelajaran juga menjadi faktor penghambat interaksi antara guru dan siswa.

Hal tersebut juga disebutkan oleh salah seorang siswa bahwa waktu pembelajaran di sekolah saja tidak cukup untuk memahami materi, sehingga membutuhkan waktu tambahan di luar jam pelajaran.¹⁸ Kemudian, disampaikan juga oleh siswa lainnya bahwa materi yang disajikan melalui media *powerpoint* terlalu kecil sehingga sulit untuk dibaca.¹⁹ Selain itu, siswa memiliki waktu terbatas antara mencatat dan memahami materi karena

¹⁷ Esthiningtyas Sheilla Purwdanari, Guru Bahasa Arab Kelas X MAN 2 Yogyakarta, Wawancara Pra Penelitian, 3 Oktober 2024, 13.12 WIB.

¹⁸ I.L, Siswa Kelas XG MAN 2 Yogyakarta, Wawancara Pra Penelitian, 3 Oktober 2024.

¹⁹ A.N.P, Siswa Kelas XG MAN 2 Yogyakarta, Wawancara Pra Penelitian, 3 Oktober 2024.

powerpoint hanya dapat disajikan saat pembelajaran di kelas.²⁰ Berdasarkan kondisi yang tampak dari kegiatan observasi dan wawancara, peneliti belum menemukan media pembelajaran yang dapat diakses oleh masing-masing siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Beberapa kondisi yang telah disebutkan ternyata memberikan dampak pada hasil belajar siswa. Dokumentasi yang peneliti peroleh dari laporan Asesmen Tengah Semester (ATS) siswa kelas XG mendapati nilai rata-rata kelas paling kecil dibanding dengan kelas-kelas lain yakni sebesar 44,74. Di sinilah urgensi penelitian ini, untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran yang relevan, efektif, dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Pengembangan media berbasis *Smart Apps Creator* diharapkan tidak hanya menjadi solusi teknologi tetapi juga alternatif pedagogis untuk mendukung pembelajaran yang bermakna. Selain memudahkan penyampaian materi,²¹ media juga dapat secara aktif meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pemahaman *at-tarkīb*.

Hasil belajar siswa merupakan indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan suatu metode atau media pembelajaran. Peningkatan hasil belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan siswa, tetapi juga sangat dipengaruhi

²⁰ R.A.N, Siswa Kelas XG MAN 2 Yogyakarta, Wawancara Pra Penelitian, 3 Oktober 2024.

²¹ Asni Furoidah, "Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, Vol. 2, No. 2, (2020), hlm. 67, <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.

oleh metode dan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.²² Dengan media yang menarik, pemahaman siswa terhadap materi dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Smart Apps Creator* akan menjadi salah satu fokus utama penelitian ini. Penyediaan media pembelajaran digital bukan memiliki tujuan untuk menggantikan peran pendidik, melainkan sebagai pendamping dan alat bantu proses pembelajaran. Sebagai bahan pertimbangan lainnya, pihak sekolah mengizinkan pembelajaran dengan *smartphone* dan memfasilitasi siswa dengan *wifi* untuk proses pembelajaran.²³ Segenap siswa kelas XG pun menyatakan dalam angket analisis awal bahwa siswa tidak merasa keberatan apabila proses pembelajaran melibatkan *smartphone* serta jaringan internet.

Sudah saatnya permasalahan-permasalahan yang muncul segera ditemukan solusinya, bukan didiamkan begitu saja hingga kian meluas menjadi stigmatisasi yang mencemaskan. Aplikasi ini disusun guna bermanfaat sebagai pelengkap dalam pembelajaran *at-tarkīb* serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat topik penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar *At-Tarkīb* Siswa MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025”.

²² Sagala dan Simanungkalit, “Increased Interest in Learning Through Smart Apps Creator”, hlm. 847.

²³ Esthiningtyas Sheilla Purwdanari, Guru Bahasa Arab Kelas X MAN 2 Yogyakarta, Wawancara Pra Penelitian, 3 Oktober 2024.

B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi *at-tarkīb* hanya dapat diakses satu arah oleh guru.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca materi yang disajikan melalui media *powerpoint* dikarenakan jarak pandang dan tampilan *powerpoint* yang relatif kecil.
3. Belum ditemukan media pembelajaran yang dapat diakses oleh masing-masing siswa untuk menunjang peran aktif siswa dalam pemahaman materi.

C. Pembatasan Penelitian

1. Konten yang dikembangkan pada produk hanya memuat materi *at-tarkīb* yang disesuaikan dengan buku ajar Bahasa Arab Kelas X cetakan Kementerian Agama Tahun 2020.
2. Pengujian produk dibatasi pada siswa kelas X-G MAN 2 Yogyakarta sebagai kelas eksperimen, tanpa memperluas cakupan ke tingkat kelas lainnya.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana problem pembelajaran bahasa Arab pada MAN 2 Yogyakarta?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* bagi siswa MAN 2 Yogyakarta?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* terhadap hasil belajar siswa MAN 2 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis permasalahan pembelajaran bahasa Arab pada siswa MAN 2 Yogyakarta.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* bagi siswa MAN 2 Yogyakarta.
3. Untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa MAN 2 Yogyakarta melalui pengembangan media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat diakses oleh masing-masing siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini berpotensi memberikan perspektif baru dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini dapat dikutip sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan fokus penelitian serupa.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan membawa manfaat nyata bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam menciptakan gagasan inovatif, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa serta mendorong peningkatan hasil belajar mereka.

b. Bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi digital dapat menghadirkan inovasi baru bagi siswa dan memberikan dampak positif pada hasil belajar dalam bahasa Arab.

c. Bagi lembaga pendidikan

Hasil temuan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya peningkatan mutu dan efektivitas proses pembelajaran bahasa Arab di lingkungan institusi pendidikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan peluang berharga untuk berkontribusi dalam lingkungan pendidikan sekaligus menjadi pengalaman penting yang memperkaya wawasan dan pengetahuan peneliti.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Mengenai penelitian terkait Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar *At-Tarkīb* Siswa MAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025, peneliti mengacu pada beberapa referensi dari penelitian sebelumnya untuk digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini. Selain itu, kajian terhadap penelitian terdahulu bertujuan supaya menghindari plagiasi serta mengembangkan wawasan berdasarkan penelitian sebelumnya dengan fokus serupa. Berikut adalah beberapa kajian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, yaitu:

Pertama, tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* untuk *Mahārah Istimā’* Siswa Kelas XI

MAN 1 Kota Pekalongan” yang disusun oleh Nur Laili Hidayati membahas penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran untuk mendukung peningkatan *mahārah al-istimā'* siswa.²⁴ Penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan studi yang dilakukan oleh peneliti pada aspek pemanfaatan aplikasi *Smart Apps Creator* bagi pembelajaran bahasa Arab di jenjang *Madrasah 'Āliyah*. Perbedaannya terletak pada fokus materi yang dikembangkan, sehingga susunan aplikasi pun disesuaikan. Selain itu, penelitian tersebut hanya menggunakan evaluasi berbentuk pilihan ganda, sedangkan peneliti ini menambahkan variasi evaluasi, seperti pilihan ganda, *drag and drop*, serta *game* interaktif yang terhubung dengan *Educaplay*.

Kedua, tesis yang disusun oleh Hikmah Nur Fitriani dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Nahwu di Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta”. Penelitian ini dilakukan guna merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi dengan ilmu pengetahuan, sehingga efektif dalam meningkatkan wawasan mahasiswa pada mata kuliah Nahwu.²⁵ Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal pengembangan media pembelajaran melalui *Smart Apps Creators* untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran. Akan tetapi ruang lingkup pembelajaran yang dituju berbeda. Penelitian di atas tertuju untuk mata kuliah Nahwu pada tingkat universitas,

²⁴ Nur Laili Hidayati, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator untuk Mahārah Istimā' Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan” (Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023), hlm.114.

²⁵ Hikmah Nur Fitriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Nahwu di Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta” (Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024), hlm. 95.

sementara peneliti tertuju pada materi *at-tarkīb* untuk tingkat *Madrasah ‘Āliyah*. Selain itu, struktur *Smart Apps Creators* pada penelitian di atas terdiri dari penjabaran materi, contoh, dan evaluasi, sementara peneliti menambahkan video pembelajaran dan glosarium.

Ketiga, tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* di MTs Darul Amanah Kalianda Tahun Ajaran 2022/2023” disusun oleh Dwi Setia Kurniawan. Penelitian tersebut bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creators* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian tersebut, diharapkan siswa dapat memaksimalkan penggunaan *smartphone*, sehingga tidak hanya digunakan untuk media sosial saja.²⁶ Terdapat kesamaan dalam aspek pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *platform Smart Apps Creator* sebagai basis utama, tetapi terdapat perbedaan pada fokus materi yang dikembangkan di dalamnya. Penelitian di atas mengembangkan materi bahasa Arab untuk setiap keterampilan pada bab *ar-riyādhah*. Sementara peneliti memfokuskan pengembangan pada materi *at-tarkīb* untuk setiap bab atau tema pembelajaran dalam satu buku.

Keempat, artikel yang berjudul “*Utility of the Smart Apps Creator Application as an Arabic Learning Media*” disusun oleh Yelfi Dewi, Amrina, Gazali, Adam Mudinillah, Annisa Agustina, dan Yovan Luksfinanto. Hasil

²⁶ Dwi Setia Kurniawan, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* di MTs Darul Amanah Kalidana Tahun Ajaran 2022/2023” (Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023), hlm. 18-19.

penelitian tersebut menjelaskan media pembelajaran dengan desain *Smart Apps Creator* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena dapat mencakup teks, audio, video, dan animasi yang termuat dalam sebuah aplikasi.²⁷ Kesamaan artikel dengan penelitian ini yaitu mengangkat pembahasan terkait *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Akan tetapi terdapat perbedaan pada metode penelitian artikel yang menerapkan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka, sementara peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan model ADDIE.

Kelima, tesis yang disusun oleh Zera Ilhami dengan judul “Hasil Belajar Bahasa Arab di Era Pandemi (Studi Eksperimen Aplikasi Wordwall dan Kahoot di MAN 1 Pangkalpinang)”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Wordwall*, serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam implementasinya.²⁸ Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran digital yang diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa. Adapun perbedaan utama terdapat pada jenis media yang digunakan serta pendekatan metodologis yang diterapkan dalam proses penelitiannya. Penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian *quasi experiment* dengan menerapkan media pembelajaran yang telah tersedia berupa

²⁷ Yelfi Dewi S et al., “Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic Learning Media,” *Izdiyar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, dan Literature*, Vol. 4, No. 3, (2021), hlm. 319, <https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.17886>.

²⁸ Zera Ilhami, “Hasil Belajar Bahasa Arab di Era Pdanemi (Study Eksperimen Aplikasi Wordwall dan Kahoot di MAN 1 Pangkalpinang)” (Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 97.

Kahoot dan *Wordwall*, sedangkan penelitian ini menerapkan model ADDIE melalui pengembangan berbasis aplikasi *Smart Apps Creator*.

Keenam, tesis yang berjudul “Analisis Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Buku Saku Bahasa Arab terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sukaraja” disusun oleh Khatim All Fauzi. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini memiliki relevansi pada tujuan penelitian mengenai peningkatan hasil belajar siswa.²⁹ Adapun perbedaannya terdapat pada jenis media pembelajaran yang diteliti. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan berbentuk aplikasi pembelajaran digital dalam ranah kaidah bahasa, sedangkan peneliti sebelumnya mengkorelasikan buku saku tentang *mufradat*.

Ketujuh, artikel yang disusun oleh Qisti Shoffa Aulia, Yus Darusma, dan Bayu Adi Laksono dengan judul “Hubungan antara Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi terhadap Santri di Pondok Pesantren Nashrul Haq Al-Islamy Sukarindik, Kota Tasikmalaya)”. Penelitian tersebut bertujuan guna membuktikan bahwa hasil belajar dapat maksimal apabila masing-masing individu memiliki kesadaran yang kuat dan tekad gigih untuk belajar.³⁰ Relevansi artikel tersebut dengan penelitian ini terdapat pada variabel hasil belajar, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila

²⁹ Khatim All Fauzi, “Analisis Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Buku Saku Bahasa Arab terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sukaraja” (Yogyakarta, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023), hlm. 80.

³⁰ Qisti Shoffa Aulia, Yus Darusman, dan Bayu Adi Laksono, “Hubungan antara Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi terhadap Santri di Pondok Pesantren Nashrul Haq Al-Islamy Sukarindik, Kota Tasikmalaya),” *Ta’limi: Journal of Arabic Education dan Arabic Studies*, Vol. 2, No. 2, (2023), hlm. 1, <https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i2.70>.

kegiatan belajar dilakukan secara mandiri sehingga peran guru memiliki kontribusi yang signifikan dalam membantu siswa memahami materi, sebagaimana yang juga dialami oleh siswa MAN 2 Yogyakarta. Faktor ini menjadi salah satu penentu dalam pencapaian hasil belajar bahasa Arab. Meskipun demikian, perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan dalam studi ini. Penelitian sebelumnya menggunakan metode kuantitatif korelasional guna mencari tahu hubungan antara kedua variabel, sedangkan penelitian ini menerapkan metode R&D jenis ADDIE guna mengetahui efektivitas produk yang dirancang terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa kajian penelitian terdahulu yang telah disebutkan, masing-masing memiliki relevansi serta perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan guna melengkapi kajian penelitian terdahulu dalam mengembangkan produk aplikasi *Smart Apps Creator* yang dilengkapi dengan fitur-fitur pilihan yang belum ditemukan pada penelitian sebelumnya seperti video pembelajaran yang dikaitkan dengan aplikasi *Youtube* dan glosarium yang memuat audio dari setiap kosakata yang tercantum. Dikarenakan penelitian ini fokus pada hasil belajar siswa, maka kebaruan penelitian ini termuat pada penyajian materi dan bagian asesmen. Materi disajikan secara menarik dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran, baik visual, auditori, dan audio visual. Peneliti pun menyusun serangkaian asesmen sebagai kelengkapan produk yang dikembangkan. Produk ini memuat 2 jenis asesmen, yakni asesmen formatif dan sumatif. Asesmen formatif terdapat di akhir setiap bab meliputi berbagai jenis kuis

interaktif, seperti yang tersedia dalam *Smart Apps Creator*, yaitu pilihan ganda, *drag and drop*, dan mencocokkan, serta kuis-kuis yang disusun melalui *Educaplay* dengan jenis *froggy jumps*, *matching*, *quiz*, dan *yes or no*. Sedangkan, asesmen sumatif dalam produk ini terbagi menjadi dua, yakni sumatif ganjil terdiri dari berbagai soal yang berkaitan dengan materi bab I hingga III dan sumatif genap terdiri dari berbagai soal terkait materi bab IV hingga VI. Kumpulan soal asesmen sumatif ini dirancang melalui *google form*, sehingga setiap jawaban siswa dapat terekam oleh akun *google* pembuat. Oleh karena itu, hal ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

H. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab adalah salah satu alat bantu dalam penyampaian bahan ajar bahasa Arab. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran identik dengan media pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.³¹ Dalam bahasa Arab, media disebut sebagai *al-wasāil*. Menurut Abdul Alim Ibrahim, media ialah *al-wasāil at-taudhihiyyat* (sarana untuk memperjelas).³² Istilah lainnya yang juga digunakan sebagai media

³¹ Septi Nurfadhilah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 7.

³² عبد العالم إبراهيم، الموجه التمرين للمدرّس اللغة العربية (القاهرة: دار المعارف، ١٩٦٢)، ص. ٤٢٣.

pembelajaran seperti *al-wasā'il at-ta'lim*,³³ *al-wasā'il at-ta'limiyyah*,³⁴ dan *al-mu'ayyanāt as-sam'iyyah wa al-baṣariyyah*. Proses dalam sebuah pembelajaran pada dasarnya ialah bentuk komunikasi antara pendidik dan peserta didik, maka alat yang digunakan dalam proses tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Beberapa ahli memberikan definisi yang beragam mengenai media pembelajaran:

- 1) Gerlach dan Ely, menyatakan bahwa media mencakup segala sesuatu, baik manusia, materi, maupun kejadian yang memungkinkan terciptanya kondisi yang menunjang siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.³⁵
- 2) Menurut UNESCO, media berperan sebagai alternatif yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat dijangkau secara langsung oleh peserta didik.³⁶
- 3) Heinich mengemukakan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan komunikasi, yang dapat berupa film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, hingga peran instruktur itu sendiri.³⁷

³³ صلاح عبد المجيد العربي, *تعلم اللغة العربية وخصائصها بين النظرية والتطبيق* (لبنان: مكتبة لبنان, ١٩٨١), ص. ١٥.

³⁴ محمد أحمد سالم, *الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية لغة أجنبية* (جاكرتا: معهد العلوم الإسلامية والعربية بإندونيسيا, ١٩٨٧), ص. ١.

³⁵ Nurfadhilah, *Media Pembelajaran ...*, hlm. 8.

³⁶ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bdanung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 3.

³⁷ Septi Nurfadhilah, *Media Pembelajaran ...*, hlm. 7.

- 4) National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai alat komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio-visual, termasuk teknologi pendukung seperti perangkat keras yang digunakan dalam proses penyampaian pesan.³⁸
- 5) Sedangkan menurut Association of Education Communication Technology (AECT), media mencakup semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada penerima secara efektif.³⁹

Dari beberapa pengertian media yang telah dipaparkan, maka media pembelajaran dinyatakan sebagai bentuk dan alat yang diupayakan guna menyampaikan informasi sesuai dengan prinsip-prinsip teori pembelajaran. Media ini dirancang untuk mendukung proses belajar dengan menyampaikan informasi yang mampu membangkitkan daya pikir, menggugah emosi, menarik perhatian, serta mendorong motivasi belajar siswa. Tujuannya adalah menciptakan pembelajaran yang terarah, terencana, serta terkendali.⁴⁰

Selain itu, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana yang memfasilitasi penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu, akurasi dan kemampuan media

³⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran ...*, hlm. 1.

³⁹ *Ibid*, hlm. 2.

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 14.

dalam merepresentasikan pesan secara tepat berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.⁴¹

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Di samping itu, media pembelajaran juga bersifat dinamis dan terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, sehingga keberadaan media dalam sebuah pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, di antaranya sebagai berikut:⁴²

1) Media berbasis manusia

Jenis media ini merupakan bentuk komunikasi dan penyampaian pesan yang paling awal dikenal. Media ini mengandalkan peran manusia dalam proses pembelajaran, seperti guru, tutor, atau melalui kegiatan seperti bermain peran. Dua pendekatan yang dinilai efektif dalam jenis ini adalah metode pemecahan masalah dan teknik bertanya ala Socrates. Media ini

⁴¹ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), hlm. 25.

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 16th ed. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 80.

sangat cocok diterapkan apabila tujuan pembelajaran berfokus pada pembelajaran sikap atau keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2) Media berbasis cetak

Media berbasis cetak setidaknya harus memperhatikan 6 aspek utama dalam proses perancangannya, yaitu keselarasan, tata letak, struktur penyajian, daya tarik visual, ukuran huruf, serta pengelolaan ruang kosong. Unsur tambahan seperti warna, gaya huruf, dan tabel juga dapat digunakan untuk meningkatkan perhatian dan efektivitas penyampaian materi. Contoh media berbasis cetak seperti buku teks, buku latihan soal, majalah, dan lainnya.

3) Media berbasis visual

Media visual memiliki fungsi utama untuk memperjelas informasi dan meningkatkan daya ingat siswa. Representasi visual seperti gambar, grafik, diagram, dan peta tidak hanya dapat memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mengaitkan materi dengan situasi nyata. Untuk memperoleh hasil yang optimal, siswa disarankan berinteraksi langsung dengan media visual tersebut guna memperkuat keterlibatan dan pemahaman.

4) Media berbasis audio-visual

Media audio-visual mengombinasikan elemen audio (suara) dan visual (perumpamaan). Dalam pengembangannya, aspek

penting yang harus diperhatikan adalah penyusunan naskah dan *storyboard*. Proses ini membutuhkan persiapan yang matang, perencanaan yang detail, serta penelitian yang mendalam. Contoh penerapan media ini seperti pada film, video pembelajaran, *slide* interaktif, dan lainnya.

5) Media berbasis komputer

Komputer dalam dunia pendidikan memiliki 2 peran utama yakni sebagai *Computer-Managed instruction* (CMI) berfungsi sebagai sistem yang mengatur dan memantau jalannya proses pembelajaran, sementara *Computer-Assisted Instruction* (CAI) berperan dalam menyampaikan materi pembelajaran, latihan soal, maupun keduanya secara langsung kepada peserta didik.

Era modern dicirikan oleh berbagai perubahan dalam kehidupan,⁴³ khususnya dalam teknologi pembelajaran, salah satunya internet. Teknologi internet dapat dilihat seperti pemanfaatan *website* sebagai penyampaian materi ajar bahasa Arab.⁴⁴ Sudah seharusnya teknologi dalam pembelajaran khususnya bahasa Arab dikembangkan guna menyesuaikan dan memudahkan pembelajaran di era digital.⁴⁵

Selain menjadi salah satu bahasa internasional, bahasa Arab kini

⁴³ Nuraini Nuraini and Nelly Marhayati, "Peran Tasawuf terhadap Masyarakat Modern," *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 19, No. 2 (2019), hlm. 299, <https://doi.org/10.24042/ajsk.v19i2.3375>.

⁴⁴ Euis Sholihah, Adi Supardi, dan Irpan Hilmi, "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, (2022), hlm. 33.

⁴⁵ Tarmizi Pane, Anni Saputri Pohan, dan Gusmaneli Gusmaneli, "Manfaat Teknologi bagi Mata Pembelajaran PAI di Era Modern," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2, No. 2, (2024), hlm. 172, <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.398>.

semakin mendapatkan perhatian⁴⁶ yang signifikan di berbagai bidang untuk dipelajari.

Teknologi diandalkan dalam pembelajaran melalui 3 aspek⁴⁷ berikut dengan di antaranya teknologi digunakan sebagai media pembelajaran, sebagai alat administratif dibutuhkan untuk mempermudah proses data perkembangan siswa dan administrasi lainnya, serta sebagai sumber belajar yang canggih dan modern mengikuti perkembangan zaman.

c. *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator (SAC) merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan aplikasi multimedia interaktif yang dapat dijalankan pada berbagai *platform*, termasuk Android, komputer, laptop dan juga berbasis HTML5.⁴⁸ Aplikasi ini sangat ramah bagi pemula, karena dirancang khusus untuk membantu pembuatan media pembelajaran tanpa memerlukan keahlian dalam pemrograman.⁴⁹ Dengan aplikasi ini, pendidik dapat memastikan siswa dapat belajar bersama secara serentak, meskipun berada di tempat yang

⁴⁶ Siti Urianah Rahmawati et al., “Analisis Konten Instagram @alazharcenterpare dalam Pembelajaran Bahasa Arab Online,” *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, Vol. 5, No. 1, (2024), hlm. 20, <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i1.895>.

⁴⁷ Lestari, “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi”, hlm. 97.

⁴⁸ Sutejo Sutejo dan Yogi Ersan Fadrial, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir,” *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, Vol. 1, No. 2, (2021), hlm. 116, <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7215>.

⁴⁹ Agustri Mdana Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mobile Learning Berorientasi pada Kemampuan Belajar Mandiri Siswa untuk Materi Kesetimbangan Kimia” (Jambi, Universitas Jambi, 2021), hlm. 99, <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/21468>.

berbeda.⁵⁰ *Smart Apps Creator* (SAC) mendukung berbagai format media seperti gambar, video, audio, teks, dan *link* internet, sehingga memudahkan pengguna dalam merancang media pembelajaran yang dibutuhkan.

Smart Apps Creator (SAC) juga tergolong sebagai salah satu *mobile learning* yang memiliki sejumlah keunggulan, antara lain:

- 1) *User friendly*, artinya mudah digunakan, aplikasi ini ramah pengguna dengan kode sumber terbuka (*open source*) sehingga tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman HTML⁵¹
- 2) Dilengkapi dengan berbagai alat yang cepat dan mudah dipahami, memungkinkan pengguna untuk menambahkan video, audio, animasi, gambar, simulasi, hingga kuis dengan umpan balik yang biasanya tidak tersedia dalam bahan ajar cetak⁵²
- 3) Aplikasi ini memiliki ukuran *file* yang ringan dan tidak banyak menghabiskan RAM⁵³
- 4) *File* dapat disimpan dalam format HTML5 untuk *website*, *exe* untuk *desktop*, serta *android/IOS* untuk *smartphone*⁵⁴

⁵⁰ A R Azizah, "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming," *Peluang-Strategi Pembelajaran dan Penelitian pada Masa Pdanemi COVID 19 Menuju New Normal*, vol. 4 (Seminar Nasional Fisika (SNF), Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2020), hlm. 72, <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>.

⁵¹ Yuberti Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani, dan Sri Latifah, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Fisika," *Physics dan Science Education Journal (PSEJ)*, Vol. 1, No. 2, (2021) hlm. 91, <https://doi.org/10.30631/psej.v1i2.746>.

⁵² *Ibid.*

⁵³ Muthia Fauziah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator untuk Kelas VIII SMP," *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, Vol. 13, No. 2, (2022), hlm. 4.

⁵⁴ *Ibid.*

- 5) Jika digunakan pada *smartphone*, aplikasi ini dapat diakses secara *offline* selama tidak terdapat fitur yang terhubung (*link*) dengan aplikasi lain, sehingga fleksibel untuk digunakan kapan dan di mana saja.⁵⁵

Dibalik kelebihan yang telah disebutkan, aplikasi *Smart Apps Creator* juga memiliki kekurangan, di antaranya:

- 1) Aplikasi ini bersifat *trial*, sehingga hanya bisa digunakan selama masa *trial* (percobaan) yaitu 30 hari. Untuk memperpanjang penggunaan, lisensi tambahan diperlukan⁵⁶
- 2) Saat ini, antarmuka aplikasi masih menggunakan bahasa Inggris dan belum menyediakan opsi untuk beralih ke bahasa Indonesia, sehingga dapat menjadi kendala bagi pengguna yang kurang familier dengan bahasa tersebut⁵⁷
- 3) Fitur yang tersedia dalam aplikasi ini masih terbatas, sehingga hanya memungkinkan pengembangan aplikasi yang bersifat sederhana, jika dibandingkan dengan *platform* pembuat aplikasi Android lainnya yang lebih kompleks.⁵⁸

Apabila produk hasil pengembangan berbasis *Smart Apps Creator* belum termuat pada *Play Store* dan *App Store*, maka distribusi

⁵⁵ Nadilah Zahrani, "Pemanfaatan Smart Apps Creator (SAC) sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi: Rubik (Rumah Bahasa Indonesia Kita)," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 7, (2023), hlm. 623, <https://doi.org/10.5281/zenodo.8289840>.

⁵⁶ Fauziah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator untuk Kelas VIII SMP", hlm. 4.

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ *Ibid.*

untuk *smartphone* hanya dapat dilakukan melalui *Google Drive*, *WhatsApp*, *Line*, atau *Telegram*, sehingga membutuhkan koneksi internet.⁵⁹

d. Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran

Secara prinsip, proses pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi. Dalam komunikasi, sering kali muncul berbagai penyimpangan yang menyebabkan komunikasi menjadi belum optimal dari segi efektivitas dan efisiensi. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasinya adalah dengan mengintegrasikan penggunaan media secara optimal dalam proses pembelajaran,⁶⁰ termasuk melalui pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (*joyful learning*). Ketika media disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik di kelas, hal ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada gilirannya memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.⁶¹

Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd dalam bukunya “Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya” menjelaskan secara

⁵⁹ Zahrani, “Pemanfaatan Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi”, hlm. 623.

⁶⁰ Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab ...*, hlm. 39.

⁶¹ *Ibid.*

umum, terdapat dua alasan utama yang mendasari pentingnya pengembangan media pembelajaran terutama di Indonesia yakni:

1) Keterbatasan Media

Setiap bentuk media pembelajaran memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing. Misalnya, media cetak seringkali memerlukan biaya tinggi dalam proses produksi dan distribusinya. Di sisi lain, media berbasis komputer menuntut tersedianya perangkat teknologi yang memadai serta kompetensi pengguna, baik dari pihak guru maupun siswa, dalam mengoperasikannya.

Oleh karena itu, media yang telah tersedia dapat dimodifikasi atau dikombinasikan untuk mengatasi berbagai keterbatasan tersebut. Melalui inovasi media, dimungkinkan terciptanya solusi alternatif yang dapat menjadi jawaban atas berbagai permasalahan dalam pembelajaran.⁶² Inovasi media pembelajaran yang relevan di era digital saat ini tentu berfokus pada pemanfaatan teknologi. Penggunaan teknologi yang bijaksana dan efektif diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus memperkecil kesenjangan dalam akses pendidikan.⁶³

⁶² Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya ...*, hlm. 122.

⁶³ Miko Trenggono Hidayatullah et al., "Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia," *Jisma: Journal of Information Systems dan Management*, Vol. 02, No. 06, (2023), hlm. 71, <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.785>.

2) Aktualisasi Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi dan Media

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menjelaskan, pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari upaya mendukung proses pembelajaran.

Selain menjadi alat komunikasi, teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk mengembangkan diri bagi guru. Seorang guru yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran diharapkan dapat merealisasikan kompetensinya melalui karya nyata berupa produk inovatif.⁶⁴

Kegiatan pengembangan media tidak hanya memperluas wawasan profesional guru, tetapi juga menambah ragam alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi hambatan belajar serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Namun demikian, sebelum mengaktualisasikan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, implementasi teknologi dalam dunia pendidikan pun menghadirkan berbagai tantangan baru bagi guru. Di antara tantangan baru yang harus dihadapi,

⁶⁴ Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya ...*, hlm. 123.

antara lain perlunya pemahaman mendalam terhadap kurikulum sebelum melakukan integrasi teknologi, keterbatasan fasilitas pendukung, serta tingkat penguasaan teknologi yang masih bervariasi di kalangan guru.⁶⁵

2. *At-Tarkīb*

a. Pengertian *At-Tarkīb*

Secara bahasa, *tarkīb* artinya adalah susunan atau struktur. Dalam bahasa Arab, *at-tarkīb* dikenal sebagai struktur bahasa Arab, yang merupakan seperangkat aturan untuk mengatur tata susun serta hubungan antar unsur kata dalam sebuah kalimat.⁶⁶ Materi pada *at-tarkīb* biasanya fokus pada aturan atau kaidah-kaidah (*qawā'id*) yang mempelajari perubahan harakat di akhir setiap kata dalam bahasa Arab.⁶⁷ Adapun salah satu tujuan pembelajaran *at-tarkīb* ialah membekali siswa dengan pemahaman terhadap ungkapan-ungkapan bahasa Arab, sehingga mereka mampu mengenali makna kata dengan lebih cepat dan akurat.

At-tarkīb dalam pandangan linguistik umum ialah frasa.⁶⁸ Frasa adalah satuan linguistik yang terdiri atas gabungan dua kata atau lebih,

⁶⁵ Desty Endrawati Subroto et al., "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 1, No. 07, (2023), hlm. 473, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.

⁶⁶ Amrulloh Khoirul Ma'arif et al., "Problematics of Learning Tarkib Al Jumlah in Arabic Language Learning in Class VIII Students' at MTs Negeri 2 Pringsewu," *L-DHAD: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 01 (2024), hlm. 32.

⁶⁷ Ayu Nurhidayati et al., "Tathwīr Wasīlah At-Ta'lim al-Bashariyyah al-Mutaharrikah al-Qāimah 'alā Danroid Fī Tadrīs at-Tarkīb," *International Journal of Arabic Language Teaching*, Vol. 4, No. 01, (2022), hlm. 137, <https://doi.org/10.32332/ijalt.v4i01.4670>.

⁶⁸ Moch. Syarif Hidayatullah, *Cakrawala Linguistik Arab* (Jakarta: PT Grasindo, 2017), hlm. 100.

di mana satu kata berperan sebagai unsur pusat dan kata lainnya sebagai atribut. Dengan kata lain, gabungan kata dalam *tarkīb* (frasa) dapat menempati salah satu fungsi kata dalam sebuah kalimat. Dalam pandangan lain, frasa didefinisikan sebagai:⁶⁹

التركيب يقصد به مجموعة من العناصر ترتبط ببعضها و تصلح لأن تشغل وظيفة واحدة

في الجملة أي أنها تساوى نحويا كلمة مفردة فيستبدل بمجموع عناصرها إسمًا أو فعلا

“Frasa atau *tarkīb* merupakan gabungan unsur yang saling terkait dan menempati fungsi tertentu dalam sebuah kalimat, atau suatu bentuk yang secara sintaksis serupa dengan satu kata tunggal, dalam arti gabungan kata tersebut dapat diganti dengan satu kata saja”.

Menurut Asrori, frasa dalam bahasa Arab terbagi menjadi 3 jenis yang dikelompokkan berdasarkan pada strukturnya, persamaan distribusinya dengan kategori kata, serta unsur pembentuknya. Berikut pembagian frasa dalam bahasa Arab:⁷⁰

1. Berdasarkan Tipe Struktur

a. Frasa endosentris (*tarkīb dākhil al-markaz*) merupakan jenis

frasa yang memiliki distribusi sama dengan salah satu atau semua unsur. Contoh: الولد الناشط *al-walad an-nāsyīṭ* (anak yang

rajin). Frasa di atas mengandung unsur *isim* (kata benda), baik pada kata pertama maupun kedua.

⁶⁹ Ade Nandang and Abdul Kosim, *Pengantar Linguistik Arab* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 84.

⁷⁰ Moch. Syarif Hidayatullah, *Cakrawala Linguistik Arab ...*, hlm. 101.

- b. Frasa eksosentris (*tarkīb khārij al-markaz*) ialah frasa yang tidak memiliki distribusi sama dengan salah satu unsurnya. Contoh:
- فصل في *fi al-faṣli* (di kelas). Frasa tersebut tersusun dari *harf* (huruf) dan *isim* (kata benda).

2. Berdasarkan Persamaan Distribusi dengan Kata Lain

- a. Frasa verbal (*tarkīb fi 'li*) ialah frasa yang mempunyai kesamaan distribusi dengan verba. Contoh: سوف يقرأ *saufa yaqra'* (akan membaca).
- b. Frasa nominal (*tarkīb ismi*) adalah frasa yang distribusinya sama dengan nomina. Contoh: معلمنا *mu 'allimunā* (guru kami).
- c. Frasa adjektival merupakan frasa yang mempunyai distribusi sama dengan adjektiva. Contoh: حراً جداً *harr jiddan* (sangat panas).
- d. Frasa adverbial (*tarkīb ṣarfī*), frasa yang distribusinya sama dengan adverbial. Contoh: من المكتبة *min al-maktabati* (dari perpustakaan).
- e. Frasa numeral (*tarkīb 'adadī*), frasa yang mempunyai kesamaan distribusi dengan numeralia. Contoh: ثلاثة كتب *ṣalāsah kutub* (tiga buku).

- f. Frasa preposisional (*tarkīb jarri*), frasa yang distribusinya sama dengan preposisi. Contoh: البيت في *fi al-bayt* (di rumah).

3. Berdasarkan Unsur Pembentuk

- a. Frasa apositif (*tarkīb badalī*) adalah frasa dengan unsur pembentuk apositif. Frasa ini menjelaskan seseorang yang sebenarnya sama. Contoh: جاء أحمد مدير الجامعة *jā' ahmad mudīr al-jāmi'ah* (Ahmad seorang rektor telah datang).
- b. Frasa vokatif (*tarkīb nidā'i*), frasa yang unsur pembentuknya vokatif. Frasa ini ditujukan untuk memanggil seseorang. Contoh: يا حسن *yā hasan* (Wahai Hasan!)
- c. Frasa demonstrativa (*tarkīb isyārī*) merupakan frasa dengan unsur pembentuknya demonstrativa. Frasa ini diawali dengan kata tunjuk. Contoh: هذا الكتاب *hāzā al-kitāb* (buku ini).

b. Kedudukan *At-Tarkīb* dalam Linguistik

Tarkīb (frasa) dalam ilmu linguistik merupakan salah satu satuan dari cabang ilmu sintaksis. Kata sintaksis berasal dari bahasa Yunani yang merupakan gabungan antara kata *sun* artinya dengan dan *tattein* yang berarti menempatkan.⁷¹ Secara etimologi, sintaksis mempunyai arti menempatkan kata menjadi kelompok kata atau kalimat secara bersama-sama. Sintaksis membahas susunan kata dalam

⁷¹ Ade Nandang and Abdul Kosim, *Pengantar Linguistik Arab ...*, hlm. 82.

kalimat, atau dalam linguistik tradisional dikenal sebagai ilmu tata bahasa atau gramatikal. Secara garis besar, sintaksis mengkaji beberapa unsur penting yaitu kata, frasa, klausa, dan kalimat.⁷² Maka, sintaksis ialah cabang ilmu linguistik yang mempelajari hubungan antara kata (*kalimah*), frasa (*tarkīb*), klausa (*jumailah*), dan kalimat (*jumlah*) yang satu dengan kata, frasa, klausa, dan kalimat yang lain.⁷³ Secara umum, struktur sintaksis terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan.⁷⁴ Sintaksis dalam bahasa Arab lebih dikenal sebagai ilmu *an-nahwu*,⁷⁵ atau pembahasan kedudukan kata (*i' rāb*).⁷⁶

Dalam kitab *Mulakhkhas Qawā'id al-Lughat al-'Arabiyyah* dijelaskan bahwa⁷⁷ "النحو هو قواعد يعرف بها وظيفة كل كلمة داخل الجملة، و

و كيفية إعرابها" maknanya ialah *Nahwu* merupakan

aturan yang mendefinisikan fungsi setiap kata dalam kalimat, akhiran kata, dan tata cara menguraikannya. Dalam kajian linguistik tradisional, definisi *Nahwu* ialah sebagai kaidah yang mempelajari status akhir pada suatu kata,⁷⁸ baik dari segi *i' rāb* (bentuk kata yang dapat berubah) maupun *binā'* (bentuk kata yang tetap). Sedangkan, dalam linguistik

⁷² *Ibid.*

⁷³ Moch. Syarif Hidayatullah, *Cakrawala Linguistik Arab ...*, hlm. 97.

⁷⁴ Abdul Chaer, *Linguistik Umum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 207.

⁷⁵ Moch. Syarif Hidayatullah, *Cakrawala Linguistik Arab ...*, hlm. 98.

⁷⁶ Ahmad Arifin, *Pengantar Bahasa Arab dan Gramatikalnya* (Kalimantan Selatan: Ruang Karya, 2023), hlm. 33.

⁷⁷ فؤاد نعمة، ملخص قواعد اللغة العربية، الطبعة الأولى (جاكرتا: مكتبة الوادي، ٢٠١٩)، ص. ٣٧.

⁷⁸ Azis Anwar Fachrudin, *Linguistik Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2021), hlm. 217.

modern, *Nahwu* didefinisikan sama dengan sintaksis itu sendiri yakni cabang ilmu yang mempelajari fungsi sebuah kata yakni kedudukannya dalam struktur kalimat (*tarkīb*).⁷⁹ Adapun ciri khas dalam kajian sintaksis ialah sebagai berikut:⁸⁰

- a. Terdapat perubahan *i' rāb* (تغيير الإعراب)
- b. Terdapat perubahan kedudukan kata (تغيير موقع الكلمة في الجملة)
- c. Terdapat perubahan tanda-tanda *i' rāb* (تغيير علامات الإعراب)

At-tarkīb adalah seperangkat aturan bahasa yang muncul setelah bahasa itu sendiri digunakan oleh penuturnya.⁸¹ Kaidah-kaidah gramatikal ini muncul sebagai bentuk respons terhadap kesalahan-kesalahan dalam penggunaan bahasa yang terjadi pada masa lalu. Kesalahan dalam struktur bahasa (*at-tarkīb*) dianggap sebagai salah satu masalah linguistik dalam pembelajaran bahasa.⁸² Penelitian menunjukkan bahwa ilmu sintaksis bukanlah tujuan utama pembelajaran, melainkan alat yang membantu siswa memahami keterampilan mendengar (*al-istimā'*), membaca (*al-qirā'ah*), berbicara (*al-kalām*), serta menulis (*al-kitābah*) dengan baik sesuai dengan aturan bahasa.⁸³

⁷⁹ *Ibid*, hlm. 216.

⁸⁰ Ahmad Arifin, *Pengantar Bahasa Arab ...*, hlm. 33.

⁸¹ Insani, "Upaya Guru Meningkatkan ...", hlm. 22.

⁸² Ma'arif et al., "Problematics of Learning Tarkib Al Jumlah in Arabic Language Learning in Class VIII Students' at MTs Negeri 2 Pringsewu", hlm. 32.

⁸³ Nurhidayati et al., "Tathwīr Wasīlah At-Ta'lim al-Bashariyyah al-Mutaharrikah al-Qāimah 'alā Danroid Fī Tadrīs at-Tarkīb", hlm. 137.

Sebuah proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tetap konsisten apabila dilandasi dengan materi yang mumpuni. Penggunaan metode hingga media pembelajaran pun harus diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan dengan mudah, lancar, dan selaras dengan kompetensi yang ingin dicapai. Materi *at-tarkīb* (frasa) yang termuat dalam produk pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi *at-tarkīb* (frasa) yang termuat dalam buku ajar siswa.

3. Hasil Belajar

Proses belajar dan mengajar mencakup tiga elemen utama yang saling berkaitan, yaitu tujuan instruksional, pengalaman belajar yang dialami selama proses pembelajaran, serta capaian atau hasil yang diperoleh setelah proses tersebut berlangsung.

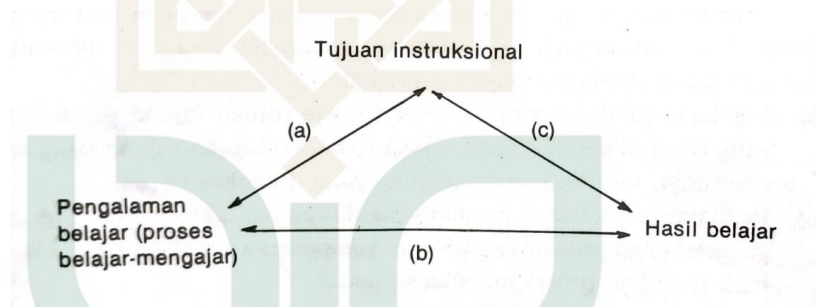
a. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar siswa mencerminkan adanya perubahan perilaku sebagai akibat dari proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).⁸⁴ Namun demikian, tidak semua perubahan dapat dikategorikan sebagai hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar, bersifat fungsional, berlangsung dalam jangka waktu yang relatif permanen, bersifat positif dan aktif, serta memiliki arah dan tujuan

⁸⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 3.

jas. Perubahan ini pun harus mencerminkan pengembangan perilaku secara menyeluruh.⁸⁵

Sesuai dengan uraian mengenai tiga elemen utama dalam pembelajaran, maka hasil belajar siswa dapat dievaluasi melalui kegiatan penilaian. Penilaian berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan instruksional setelah menjalani proses pembelajaran.⁸⁶ Hubungan antara tujuan, proses, dan hasil pembelajaran dapat dijelaskan secara visual melalui sebuah gambar berikut:



Gambar 1. 1 Unsur Utama Proses Pembelajaran

Dari uraian yang telah dipaparkan, hasil belajar tidak hanya berguna untuk menilai apakah tujuan instruksional tercapai, terutama dalam hal perubahan perilaku siswa, tetapi juga sebagai masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran.⁸⁷

Meskipun nilai tes tidak seharusnya menjadi tujuan utama siswa dalam belajar, tes tetap bisa digunakan sebagai alat untuk meningkatkan

⁸⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 3rd ed. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hlm. 75.

⁸⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* ..., hlm. 2.

⁸⁷ *Ibid.*

motivasi belajar.⁸⁸ Sebagian besar ahli teori belajar, baik dari aliran behaviorisme maupun kognitivisme, sepakat bahwa umpan balik berupa nilai sangat penting dalam membantu proses pembelajaran siswa.⁸⁹ Tentunya, tes yang diterapkan guna memperoleh hasil belajar juga perlu memenuhi beberapa kriteria penilaian atau tes yang baik, di antaranya reliabilitas (tes dapat dipercaya), validitas (tes yang dilakukan sesuai atau cocok), objektivitas, praktibilitas (praktis), dan ekonomis.⁹⁰

Sistem pendidikan nasional mengklasifikasikan hasil belajar berdasarkan teori Benyamin Bloom menjadi 3 ranah, meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁹¹ Ketiga ranah tersebut dapat menjadi objek penilaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Namun disebutkan, bahwa ranah kognitif merupakan aspek yang paling sering digunakan oleh pendidik dalam menilai hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena ranah kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan ajar.⁹² Penelitian ini memfokuskan penilaian hasil belajar siswa pada ranah kognitif disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

⁸⁸ Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi (Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar)*, 2nd ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 54.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ Sulistyorini Sulistyorini, *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, 1st ed. (Yogyakarta: TERAS, 2009), hlm. 77.

⁹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses ...*, hlm. 22.

⁹² *Ibid.*, hlm. 23.

Ranah kognitif adalah lingkup hasil belajar secara intelektual, mulai dari kognitif tingkat rendah hingga tingkat tinggi. Dalam teori Bloom, ranah kognitif dikenal terbagi menjadi 6 aspek, meliputi⁹³ mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Setiap individu siswa tentu memiliki kemampuan tingkat kognitif yang berbeda, di mana hal ini disebabkan oleh perbedaan prinsip-prinsip belajar⁹⁴ siswa dalam mempelajari materi.

b. Faktor-faktor Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁹⁵

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan segala aspek yang berasal dari dalam diri siswa dan memiliki pengaruh langsung terhadap pencapaian hasil belajarnya. Beberapa komponen yang termasuk dalam faktor internal ini antara lain:

a) Motivasi

Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal

⁹³ *Ibid*, hlm. 22.

⁹⁴ Abdulrahim Maruwae, *Telaah Hasil Belajar: Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif*, 1st ed. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), hlm. 21.

⁹⁵ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 249.

reactions, maknanya motivasi ialah suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang dicirikan dengan afeksi (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan, ucap Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik.⁹⁶ Fungsi motivasi dalam belajar ialah sebagai pendorong, penggerak, dan pemberi pengaruh terhadap tindakan yang dilakukan.⁹⁷ Sehingga, kuat dan lemahnya motivasi belajar individu mampu mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

b) Minat

Dalam pembelajaran, minat berperan dalam beberapa aspek, seperti membantu meningkatkan konsentrasi, mencegah gangguan dari luar, memperkuat daya ingat terhadap materi pelajaran, serta mengurangi rasa bosan.⁹⁸ Minat dapat muncul melalui dorongan motif sosial, seperti keinginan untuk meraih hasil yang maksimal agar diakui dan dihargai oleh orang di sekitar.

c) Kesehatan

Faktor yang sering terlupakan atau diabaikan, padahal sangat penting untuk mengaktifkan pikiran, menyegarkan tubuh, dan menjaga kesehatan adalah nutrisi bagi tubuh. Nutrisi yang seharusnya selalu dipenuhi oleh tubuh setidaknya

28. ⁹⁶ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1992), hlm.

⁹⁷ Djamarah, *Psikologi Belajar ...*, hlm. 157.

⁹⁸ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), hlm. 143.

harus mengandung karbohidrat, magnesium, kalsium, vitamin A, vitamin B kompleks, vitamin C, vitamin D, protein, serta asam lemak omega-3, omega-6, dan omega-9. Memberikan makanan dan minuman bergizi sudah menjadi keharusan, dan ini perlu diperhatikan dengan baik, bukan sekadar untuk mengenyangkan perut saja.⁹⁹

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup berbagai unsur di luar diri peserta didik yang dapat berperan sebagai pendukung maupun penghambat dalam pencapaian hasil belajar. Adapun beberapa aspek yang termasuk dalam kategori ini antara lain:

a) Metode dan media pembelajaran

Pada dasarnya, pencapaian hasil belajar yang optimal seharusnya mencerminkan perubahan psikologis menyeluruh yang terjadi akibat proses pembelajaran.¹⁰⁰ Dalam praktiknya.

Kegiatan belajar melibatkan penggunaan bahan ajar, pendekatan pembelajaran, serta pemanfaatan media.

Pemilihan metode dan media yang tepat dan bervariasi sangat berpengaruh dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

⁹⁹ *Ibid*, hlm. 150.

¹⁰⁰ Rita Wati Ishak dan Abd Rahim Razaq, "Pengaruh Metode Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa SMP Unismuh Makassar," *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 1 (2018), hlm. 66, <https://doi.org/10.26618/almaraji.v2i1.3648>.

b) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan suasana di mana kegiatan belajar berlangsung, seperti ruang kelas di sekolah, area belajar di rumah, maupun lingkungan pendidikan lainnya. Dalam lingkungan belajar yang kaya akan fasilitas sarana maupun prasarana, siswa akan merasa nyaman, dapat berkonsentrasi, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.¹⁰¹ Sebaliknya, lingkungan yang kurang kondusif dapat mengganggu fokus belajar dan berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi pelajaran.¹⁰²

c) Latar belakang pendidikan

Latar belakang pendidikan ialah riwayat pendidikan yang telah ditempuh oleh peserta didik.¹⁰³ Siswa dengan latar belakang pendidikan *Madrasah Tsanawiyah* (MTs) ataupun lembaga pendidikan lainnya yang mempelajari bahasa Arab tentu tidak awam ketika menemui bahasa Arab pada jenjang *Madrasah 'Aliyah*, sebaliknya siswa yang tidak memiliki latar

¹⁰¹ Vani Azhari dan Widya Masitah, "Hubungan Lingkungan Belajar dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab di Pondok Pesantren Al-Qomariyah Galang," *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol. 5, No. 1, (2024), hlm. 207.

¹⁰² Siti Muslikhatun Fatonah, Agustina Sri Purnami, dan Denik Agustito, "Hubungan antara Minat Belajar dan Lingkungan Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika," in *EtNomatnesia: Perspektif Matematika dari Budaya Indonesia*, vol. 4 (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika EtNomatnesia, Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2018), hlm. 226, <https://doi.org/10.30738/.v4i3.433>.

¹⁰³ Muhamad Rokim, "Perbandingan Minat dan Prestasi Belajar antara Mahasiswa Berlatar Belakang Pendidikan Pesantren dan Non Pesantren di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri," *Ta'lim: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Vol. 1, No. 1 (2022), hlm. 12.

belakang pembelajaran bahasa Arab sebelumnya akan mengalami kesulitan pada awal proses belajar, yang pada akhirnya dapat berdampak pada hasil belajar mereka.

Seperti yang telah disampaikan tentang faktor-faktor di atas yang memengaruhi hasil belajar, maka keberhasilan belajar melibatkan beberapa aspek yang saling terkait, baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal memberikan pengaruh melalui fisiologis seperti kesehatan dan psikologis seperti minat serta motivasi.¹⁰⁴ Sedangkan faktor eksternal memberikan pengaruh melalui lingkungan, baik lingkungan belajar maupun lingkungan pendidikan sebelumnya, serta pengaruh secara instrumental seperti penggunaan metode dan media pembelajaran.¹⁰⁵

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada upaya memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini mencakup tiga fungsi utama, yaitu sebagai alat untuk menarik perhatian, sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa, serta sebagai pendukung retensi atau daya ingat terhadap materi yang disampaikan.¹⁰⁶ Selain itu, media juga memiliki dampak psikologis terhadap peserta didik, yang dapat memengaruhi motivasi dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses belajar.¹⁰⁷

¹⁰⁴ Abdulrahim Maruwae, *Telaah Hasil Belajar ...*, hlm. 11.

¹⁰⁵ *Ibid*, hlm. 12.

¹⁰⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009), hlm. 20-21.

¹⁰⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hlm. 41.

Untuk menciptakan hasil belajar yang efektif dan optimal, tentu tidak bisa hanya meningkatkan atau memperbaiki satu aspek saja. Namun, setiap aspek harus memiliki dampak positif pada proses pembelajaran.

c. Prinsip dan Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Mengingat peran penting penilaian dalam menilai kualitas pendidikan, upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian sebaiknya memperhatikan berbagai prinsip dan prosedur yang berlaku. Nana Sudjana menyampaikan prinsip penilaian hasil belajar yang dimaksud ialah sebagai berikut:¹⁰⁸

- 1) Penilaian perlu dirancang dengan jelas, mencakup kemampuan yang akan dinilai, materi yang diujikan, alat yang digunakan, serta cara menginterpretasikan hasilnya
- 2) Evaluasi terhadap hasil belajar idealnya merupakan elemen integral dari keseluruhan proses pembelajaran, bukan sebagai kegiatan yang berdiri sendiri
- 3) Guna memperoleh gambaran hasil belajar yang objektif, proses penilaian perlu dilakukan secara komprehensif dengan memanfaatkan beragam instrumen yang sesuai
- 4) Penilaian hasil belajar sebaiknya disertai dengan langkah tindak lanjut.

¹⁰⁸ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar ...*, hlm. 8-9.

Selain prinsip, penilaian hasil belajar pun perlu mengikuti langkah-langkah yang dijadikan acuan dalam melangsungkan proses penilaiannya. Prosedur tersebut dapat diuraikan pada poin-poin berikut:¹⁰⁹

- 1) Menetapkan serta memperjelas tujuan pembelajaran agar sesuai dengan arah capaian kompetensi yang diharapkan
- 2) Melakukan penelaahan terhadap materi ajar guna memastikan kesesuaiannya dengan kurikulum dan silabus mata pelajaran
- 3) Mengembangkan instrumen penilaian yang relevan, baik dalam bentuk tes maupun non-tes, mengukur berbagai bentuk perilaku dan capaian peserta didik sebagaimana tercantum dalam tujuan pembelajaran.

Memanfaatkan hasil penilaian sesuai tujuannya, baik untuk mendeskripsikan kemampuan siswa, memperbaiki pengajaran, memberikan bimbingan belajar, maupun menyusun laporan pertanggungjawaban pendidikan.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian ini, peneliti menyusun ke dalam empat bab utama, yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : Berisi pendahuluan, membahas terkait latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah,

¹⁰⁹ *Ibid*, hlm. 9-10.

tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori dan sistematika pembahasan.

BAB II : Berisi metode penelitian, meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB III : Berisi hasil penelitian dan pembahasan, meliputi analisis problem pembelajaran, hasil pengembangan produk, efektivitas produk, serta analisis hasil dan pembahasan.

BAB IV : Berisi penutup, meliputi simpulan tentang produk dan saran bagi peneliti ke depan.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk

1. Problem pembelajaran bahasa Arab yang terjadi di MAN 2 Yogyakarta berkaitan dengan media pembelajaran dan materi *at-tarkīb*. Media pembelajaran berbasis digital telah diterapkan namun belum mampu beroperasi secara efektif dan fleksibel. Akibatnya, waktu belajar siswa menggunakan media pembelajaran terbatas hanya di kelas. Selain itu, materi *at-tarkīb* menjadi satu di antara materi lain yang dianggap sulit oleh siswa, sekaligus menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikan kepada siswa agar mudah dipahami.
2. Aplikasi *Tarkibunā* sebagai media pembelajaran *at-tarkīb* berbasis *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas X dirancang berdasarkan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran digital yang bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Produk ini dikembangkan dalam bentuk multimedia pembelajaran yang memuat teks, gambar, audio, video pembelajaran, serta kuis interaktif. Materi *at-tarkīb* dalam produk terbagi menjadi 6 bab, meliputi materi أَفْسَامُ الْكَلِمَةِ، الضَّمِيرُ، الْمُفْرَدُ وَ الْمُتَنَّى وَ الْجَمْعُ، أَفْسَامُ الْفِعْلِ، الْأِسْمُ الْمَذْكُورُ وَ الْمُؤَنَّثُ، أَدَوَاتُ الْإِسْتِفْهَامِ، ظَرْفُ الزَّمَانِ وَ الْمَكَانِ. Penyajian materi *at-tarkīb* ke dalam fitur-fitur aplikasi menjadi wadah bagi siswa untuk mempelajari *at-tarkīb* dengan tingkat keterbacaan yang jelas, tidak dibatasi oleh waktu, serta dapat diakses oleh masing-masing siswa. Produk ini dikembangkan dengan 2 *output* yaitu .apk untuk pengguna Android dan

HTML5 untuk pengguna IOS. Fitur utama dalam aplikasi ini ialah penyajian materi dengan multimedia pembelajaran serta kuis interaktif yang mendukung pemahaman siswa pada setiap materi. Glosarium setiap bab serta asesmen sumatif juga turut mendukung pemahaman dan evaluasi terhadap materi.

3. Efektivitas aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran *at-tarkīb* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan melalui nilai signifikansi pada hasil *Paired Sample T-test* sebesar $0,000 < 0,05$ yang menandakan adanya perubahan signifikan pada hasil belajar siswa natar sebelum dan setelah penerapan produk. Selanjutnya, hasil dari N-Gain Skor menunjukkan nilai 0,57 yang menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang dengan hasil N-Gain Persen sebesar 57,83% dengan kriteria cukup efektif. Maka, pengembangan aplikasi *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran *at-tarkīb* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan serangkaian tahap penelitian dan hasil yang diperoleh oleh peneliti, maka peneliti mengajukan beberapa saran bagi peneliti di masa mendatang, yakni:

1. Sebaiknya melakukan eksplorasi dengan mengembangkan berbagai keterampilan bahasa Arab dalam sebuah aplikasi.
2. Mengoptimalkan waktu dalam proses pengembangan produk.

3. Memaksimalkan *output* dari *Smart Apps Creator* agar dapat diakses dengan lebih mudah dan efisien.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Haq, Ghaida Tsurayya, Nugraheti Sismulyasih SB, and Panca Dewi Purwati. "Canva-Based Smart Apps Creator Media to Enhance Comprehension Skills of Informational Text for Third-Grade Students." *International Journal of Elementary Education* 8, no. 2 (June 28, 2024): 385–93. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i2.77090>.
- Aprilia, Aprilia. "Pengembangan Multimedia dengan Smart Apps Creator dalam Pembelajaran Al-Qirā'ah di IAIN Pekalongan." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021.
- Arifin, Ahmad. *Pengantar Bahasa Arab dan Gramatikalnya*. Kalimantan Selatan: Ruang Karya, 2023.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Arikunto, Suharsimi, and Cepi Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 16th ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Aulia, Qisti Shoffa, Yus Darusman, and Bayu Adi Laksono. "Hubungan antara Kemandirian Belajar dengan Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi terhadap Santri di Pondok Pesantren Nashrul Haq Al-Islamy Sukarindik, Kota Tasikmalaya)." *Ta'limi: Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 2, no. 2 (July 30, 2023): 1–14. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i2.70>.
- Azhari, Vani, and Widya Masitah. "Hubungan Lingkungan Belajar dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab di Pondok Pesantren Al-Qomariyah Galang." *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains* 5, no. 1 (2024): 205–18.
- Azizah, A R. "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming." In *Peluang-Strategi Pembelajaran dan Penelitian pada Masa Pandemi COVID 19 Menuju New Normal*, 4:72–80. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2020. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>.
- Azwar, Saifuddin. *Tes Prestasi (Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar)*. 2nd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media, LLC, 2009.

- Chaer, Abdul. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Bogor: GUEPEDIA, 2021.
- Daud, Rosy Febriani. “Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi terhadap Bahasa Indonesia.” *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 5, no. 2 (July 29, 2021): 252–69. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i2.7539>.
- Dewi S, Yelfi, Amrina Amrina, Gazali Gazali, Adam Mudinillah, Annisa Agustina, and Yovan Luksfinanto. “Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic Learning Media.” *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 4, no. 3 (December 30, 2021): 319–34. <https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.17886>.
- Diana, Mulia, Netriwati Netriwati, and Fraulein Intan Suri. “Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami dengan Pendekatan Inkuiri.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (January 26, 2018): 1–7. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1906>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. 3rd ed. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015.
- Fachrudin, Azis Anwar. *Linguistik Arab*. Yogyakarta: DIVA Press, 2021.
- Fadilah, Yayang Wiwik, and Siti Sulaikho. “Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof.” *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 13, no. 2 (January 5, 2022): 315–38. <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.10710>.
- Faqih, Muhammad. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android.” *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran* 7, no. 2 (2020): 27–34. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>.
- Fatonah, Siti Muslikhatun, Agustina Sri Purnami, and Denik Agustito. “Hubungan antara Minat Belajar dan Lingkungan Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika.” In *Etnomatnesia: Perspektif Matematika dari Budaya Indonesia*, 4:225–29. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2018. <https://doi.org/10.30738/.v4i3.433>.
- Fauzi, Khatim All. “Analisis Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Buku Saku Bahasa Arab terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sukaraja.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023.
- Fauziah, Muthia. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator untuk Kelas VIII SMP.” *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 13, no. 2 (December 27, 2022): 1–9.

- Fitriani, Hikmah Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Nahwu di Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024.
- Furoidah, Asni. "Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal* 2, no. 2 (September 4, 2020): 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 1992.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- Hidayati, Nur Laili. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator untuk Mahārah Istimā' Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023.
- Hidayatullah, Miko Trenggono, Masduki Asbari, Muhammad Iqbal Ibrahim, and Hadiditia Haekal Faidz. "Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia." *Jisma: Journal of Information Systems and Management* 02, no. 06 (December 2023): 70–73. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.785>.
- Hidayatullah, Moch. Syarif. *Cakrawala Linguistik Arab*. Jakarta: PT Grasindo, 2017.
- Huda, Nisa Fahmi. "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (December 29, 2020): 155–74. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>.
- Ilhami, Zera. "Hasil Belajar Bahasa Arab di Era Pandemi (Study Eksperimen Aplikasi Wordwall dan Kahoot di MAN 1 Pangkalpinang)." Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2021.
- Insani, Siama Farkha. "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Siswa Materi Tarkib dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat Kabupaten Banyumas." Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri, 2023.
- Ishak, Rita Wati, and Abd Rahim Razaq. "Pengaruh Metode Mengajar Guru terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa SMP Unismuh Makassar." *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (June 2018): 62–74. <https://doi.org/10.26618/almaraji.v2i1.3648>.
- Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.

- Khalilullah, M. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Kurniawan, Dwi Setia. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart Apps Creator di MTs Darul Amanah Kalianda Tahun Ajaran 2022/2023.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2023.
- Lestari, Sudarsri. “Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi.” *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (August 10, 2018): 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Ma’arif, Amrulloh Khoirul, Syeh Al Ngarifin, Abdul Hamid, and STIT Pringsewu-Lampung. “Problematics of Laerning Tarkib Al Jumlah in Arabic Language Learning in Class VIII Students’ at MTs Negeri 2 Pringsewu.” *L-DHAD: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 01 (May 27, 2024): 31–36.
- Manoppo, Ningsih, Siti Aliyya Laubaha, and Nurhanifa Basarata. “Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (January 2, 2023): 80–97. <https://doi.org/10.58194/as.v1i2.473>.
- Maruwae, Abdulrahim. *Telaah Hasil Belajar: Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif*. 1st ed. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Mawaddah, Siti Lum’atul. “Pengembangan Media E-Pocket Book Berbasis Smart Apps Creator Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di MTsN 2 Tegal.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024.
- Nandang, Ade, and Abdul Kosim. *Pengantar Linguistik Arab*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nuraini, Nuraini, and Nelly Marhayati. “Peran Tasawuf terhadap Masyarakat Modern.” *Analisis: Jurnal Studi Keislaman* 19, no. 2 (June 2019): 297–320. <https://doi.org/10.24042/ajsk.v19i2.3375>.
- Nurfadhilah, Septi. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Nurhidayati, Ayu, Erlina Erlina, Umi Hijriyah, and Guntur Cahaya Kesuma. “Tathwîr Wasîlah At-Ta’lîm al-Bashariyyah al-Mutaharrikah al-Qâimah ‘alâ Android Fî Tadrîs at-Tarkîb.” *International Journal of Arabic Language Teaching* 4, no. 01 (June 9, 2022): 136–46. <https://doi.org/10.32332/ijalt.v4i01.4670>.
- Nuryadi, Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.

- Palari, Nurafni Dg, Nova Elysia Ntobuo, Tirtawaty Abdjul, Dewi Diana Paramata, and Made Hermanto. "Development of E-Magnetic Learning Media Based on Smart Apps Creator (SAC) on Topic of Magnetism." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 1 (2025): 641–50. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3134>.
- Pane, Tarmizi, Anni Saputri Pohan, and Gusmaneli Gusmaneli. "Manfaat Teknologi bagi Mata Pembelajaran PAI di Era Modern." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (April 2024): 169–78. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.398>.
- Puspitasari, Jerry, Juhadi Juhadi, Suyahmo Suyahmo, Pradika Adi Wijayanto, and Nuris Saadah. "Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning." *International Journal of Social Learning (IJS�)* 3, no. 1 (December 30, 2022): 31–47. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i1.75>.
- Rahmatullah, Azam Syukur, E. Mulyasa, Syahrani Syahrani, Fien Pongpalilu, and Riana Eka Putri. "Digital Era 4.0: The Contribution to Education and Student Psychology." *Linguistics and Culture Review* 6, no. S3 (January 2, 2022): 89–107. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2064>.
- Rahmawati, Siti Uriana, Siti Nurul Aisyah, Shafira Mufidza, and Kisno Umbar. "Analisis Konten Instagram @alazharcenterpare dalam Pembelajaran Bahasa Arab Online." *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 5, no. 1 (March 28, 2024): 20–30. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i1.895>.
- Retnawati, H. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2016.
- Rohman, Allif Silfiyana, Sugianto Sugianto, and Upik Nurbaiti. "Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator to Improve Student's Critical Thinking Skills." *Physics Communication* 8, no. 2 (2024): 60–65. <https://doi.org/10.15294/physcomm.v8i2.50232>.
- Rokim, Muhamad. "Perbandingan Minat Dan Prestasi Belajar antara Mahasiswa Berlatar Belakang Pendidikan Pesantren dan Non Pesantren di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri." *Ta'lim: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 1 (June 2022): 11–19.
- Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press, 2009.

- Sagala, Ronal, and Malani Simanungkalit. "Increased Interest in Learning Through Smart Apps Creator." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (November 24, 2022): 845–50. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.205>.
- Sari, Agustri Manda. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mobile Learning Berorientasi pada Kemampuan Belajar Mandiri Siswa untuk Materi Kesetimbangan Kimia." Universitas Jambi, 2021. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/21468>.
- Sari, Vita Alam, Winda Setya, and Adam Malik. "Work and Energy: The Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator to Enhance Critical Thinking Skills." *International Journal of Learning Media on Natural Science (IJLENS)* 1, no. 2 (March 8, 2025): 37–45. <https://doi.org/10.60005/ijlens.v1i2.75>.
- Sholihah, Euis, Adi Supardi, and Irpan Hilmi. "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Keislaman dan Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 33–42.
- Singgih, Muhammad, and Angger Putri Mahardini. "Penerapan Metode Qowaid wa Tarjamah untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Semester Genap SMA Al-Kautsar Bandar Lampung." *An Naba': Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2018): 1–9.
- Subroto, Desty Endrawati, Supriandi, Rio Wirawan, and Arief Yanto Rukmana. "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (July 31, 2023): 473–80. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukarelawa, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.

- Sulistiyorini, Sulistiyorini. *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. 1st ed. Yogyakarta: TERAS, 2009.
- Supit, Deisye. "Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB." *CogITO Smart Journal* 7, no. 2 (March 20, 2022): 447–59. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.352.447-459>.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susanti, Elvia, Mahyudin Ritonga, and Bambang Bambang. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 1 (May 8, 2020): 179–92. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>.
- Sutejo, Sutejo, and Yogi Ersan Fadrial. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir." *J-COSCI: Journal of Computer Science Community Service* 1, no. 2 (July 17, 2021): 115–22. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7215>.
- Thorndike, R.M, G.K Cunningham, R.L Thorndike, and E.P Hagen. *Measurement and Evaluation in Psychology and Education*. New York: Macmillan Publishing Company, 1991.
- Yuberti, Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani, and Sri Latifah. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Fisika." *Physics and Science Education Journal (PSEJ)* 1, no. 2 (August 4, 2021): 90–95. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i2.746>.
- Yul, Widiya, and Riko Andrian. "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *El-Fata: Jurnal Ilmu Tarbiyah* 2, no. 02 (September 30, 2022): 95–103. <https://doi.org/10.36420/eft.v2i02.157>.
- Zahrani, Nadilah. "Pemanfaatan Smart Apps Creator (SAC) sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi: Rubik (Rumah Bahasa Indonesia Kita)." *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 7 (August 2, 2023): 619–29. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8289840>.

العربي, صلاح عبد المجيد. تعلم اللغة العربية و خصائصها بين النظرية و التطبيق. لبنان: مكتبة لبنان,
١٩٨١.

سالم, محمد أحمد. الوسائل التعليمية في تعليم اللغة العربية لغة أجنبية. جاكارتا: معهد العلوم الإسلامية
و العربية بإندونيسيا, ١٩٨٧.

نعمة, فؤاد. ملخص قواعد اللغة العربية. الطبعة الأولى. جاكارتا: مكتبة الوادي, ٢٠١٩.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA