

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
BERBASIS *NEARPOD* DENGAN PENDEKATAN BEHAVIORISME  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK  
MUHAMMADIYAH 1 JATINOM**



**Oleh : Septika Bayzura**

**NIM : 23204021006**

**TESIS**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**TAHUN 2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Septika Bayzura**

NIM : 23204021006

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Yogyakarta, 10 September 2025

Saya yang menyatakan,



**Septika Bayzura**

NIM: 23204021006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Septika Bayzura**  
NIM : 23204021006  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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 hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 September 2025

Saya yang menyatakan,



**Septika Bayzura**

NIM: 23204021006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

### SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Septika Bayzura**

NIM : 23204021006

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 September 2025

Saya yang menyatakan,



**Septika Bayzura**

NIM: 23204021006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa tesis saudara:

NAMA : **Septika Bayzura**

NIM : 23204021006

Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Nearpod Dengan Pendekatan Behaviorisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom**

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 10 September 2025

Pembimbing,



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

NIP: 196007161991031001

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI

### PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS NEARPOD DENGAN PENDEKATAN BEHAVIORISME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 JATINOM**

Nama : Septika Bayzura  
NIM : 23204021006  
Prodi : PBA  
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag.

Penguji I : Dr. H. Muhajir, S.Pd., M.Si.

Penguji II : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 22 September 2025

Waktu : 09.30-10.30 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3.89

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## 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-3069/Un.02/DT/PP.00.9/10/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS  
**NEARPOD** DENGAN PENDEKATAN BEHAVIORISME UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1  
JATINOM

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SEPTIKA BAYZURA, S.Pd  
Nomor Induk Mahasiswa : 23204021006  
Telah diujikan pada : Senin, 22 September 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

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

Valid ID: 68ce1ea077f40



Penguji I

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

Valid ID: 68ef07ace971b



Penguji II

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

Valid ID: 68ef02c2539c8



Yogyakarta, 22 September 2025  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 68ef1add2412a

## HALAMAN MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Allah memang tidak menjajikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: (Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan dan kemudahan).<sup>1</sup>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> QS. Al-Insyirah/ 94:5-6 <https://quran.kemenag.go.id/>

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

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



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PEDOMAN LITERASI

Pedoman Transliterasi Arab-Latin Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

### A. Konsonan

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik dibawah)

ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

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

### 1. Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Latin	Nama Latin
اَ	Fathah	a	A
اِ	Kasrah	i	I
اُ	dammah	u	U

## 2. Vokal Rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي ...	Fathah dan ya	ai	a dan u
و ...	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

## C. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama Latin
أَ	Fathah dan Alif	ā	a dengan garis di atas
يَ	Fathah dan Ya (sebagai alif maqṣūrah)	ā	a dengan garis di atas
يِ	Kasrah dan Ya	ī	i dengan garis di atas
وِ	Dammah dan Wau	ū	u dengan garis di atas

Contoh:

- قَالَ Qāla
- رَمَى Ramā
- قِيلَ Qīla



- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup  
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati  
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakah sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau ada pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu di transliterasikan dengan "h".

Contoh:

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

#### E. Syaddah (Tasydid)

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

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu

ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

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

Contoh:

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

#### G. Hamzah

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

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuzu
- شَيْءٌ syai'un
- أَنْوَ an-nau'u
- إِنَّ inna

#### H. Penulisan Kata

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

maka penulisan tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

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

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya:

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

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-‘ālamīn/ Alhamdu lillāhi rabbil’ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Arrahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

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

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī’an/ Lillāhill-amru jamī’an

## J. Tajwid

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

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan Syukur senantiasa kami haturkan ke hadirat Allah SWT, Dzat yang Maha Bijaksana dan Maha Memberi Kemudahan, yang dengan limpahan Rahmat dan Inayah-Nya, tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Nearpod* Dengan Pendekatan Behaviorisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan dalam ilmu dan amal, serta kepada keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman. Dalam perjalanan ini, penulis merasa sangat terbantu oleh dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phill., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen penasihat akademik yang telah membimbing penulis dan memberi nasihat selama kuliah di Jurusan Magister Pendidikan Bahasa Arab.
4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Ag., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Dr. H. Maksudin, M.Ag., selaku Dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian telah memberikan wawasan, masukan, arahan, kritik, dan saran konstruktif, serta senantiasa membimbing dengan penuh perhatian dan kebijaksanaan.
6. Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku ahli materi dalam penelitian ini.

7. Ustad Ahmad Makki Hasan, M.Pd., selaku ahli media untuk produk media pembelajaran ini.
8. Bapak Wantomo Diar Gumelar, S.Pd., selaku Guru pengampu Bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom.
9. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terkhusus Bapak Ibu dosen dan karyawan Magister Pendidikan Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta fasilitas kepada penulis selama masa perkuliahan.
10. Siswa kelas XI Tata Busana 1 SMK Muhammadiyah 1 Jatinom yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
11. Bapak Juharianto dan Ibu Okmawati, selaku orangtua tersayang peneliti, dan para adik-adik tercinta yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan motivasi sebagai sumber semangat penulis dalam menyelesaikan studi.
12. Teman-teman seperjuangan, kelas A MPBA Angkatan 2023 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga segala do'a baik yang telah dipanjatkan dikabulkan oleh Allah.

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

Yogyakarta, 31 Agustus 2025

Saya yang menyatakan,



Septika Bayzura, S.Pd

NIM: 23204021006

## ABSTRAK

Septika Bayzura, 23204021006. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Nearpod* Dengan Pendekatan Behaviorisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Latar belakang penelitian ini muncul dari kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi bahasa Arab yang dianggap asing dan terlalu sulit, sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi, minat, dan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Nearpod* dengan pendekatan behaviorisme yang menyajikan materi secara menarik dan interaktif serta mudah difahami oleh siswa.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana 1 SMK Muhammadiyah 1 Jatinom. Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan beberapa jenis uji statistik antara lain, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas, uji normalitas, uji paired sample t-test, uji N-Gain.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1) konsep media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan fitur materi slide, kuis interaktif, dan video animasi, menekankan pembelajaran melalui stimulus-respon, pembiasaan, pengulangan dan penguatan. 2) Media ini didesain dengan merancang tiga desain utama, yaitu tujuan pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, dan media *nearpod*. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil evaluasi dari ahli media (87,28%), ahli materi (81,82%), dan respon siswa (81,44%). 3) Hasil implementasi memberikan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar diuji melalui tiga pengujian: uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal yang berada di angka 0,080 pada nilai pretest dan 0,094 pada nilai posttest. Uji paired t-test menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest setelah menggunakan media pembelajaran dengan signifikansi sebesar 0,000 yang jatuh dibawah 0,005, serta uji N-Gain menunjukkan peningkatan nilai hasil belajar siswa pada kategori cukup efektif dengan skor sebesar 0,6143. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *nearpod* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa pada materi bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Bahasa Arab, *Nearpod*, Pendekatan Behaviorisme

## الملخص

سيفتيكا بيزورا، ٢٠٢١.٠٤.٢٣. تطوير وسائل تعليم اللغة العربية القائمة على *Nearpod* باستخدام منهج السلوكية لترقية نتائج الطلاب في مدرسة محمدية ١ جتينوم. أطروحة. يوجيا كرتا: كلية العلوم التربوية والتعليم، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بيو جيا كرتا، ٢٠٢٥.

خلفية هذه الدراسة تنبع من القيود التي يواجهها الطلاب في فهم مادة اللغة العربية التي تعتبر غريبة وصعبة للغاية، مما يؤدي إلى نقص في الدافعية، والاهتمام، ونتائج الطلاب في عملية التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية للغة العربية مستندة إلى *Nearpod* باستخدام نهج سلوكي يقدم المادة بشكل جذاب وتفاعلي وسهل الفهم للطلاب.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير مع نموذج *ADDIE*، الذي يتضمن خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. المبحوثون في هذه الدراسة هم طلاب الصف الحادي عشر في قسم تصميم الأزياء بمدرسة موهامدي ١ جتينوم. تم جمع البيانات من خلال عدة تقنيات، وهي المراقبة، والمقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، والتوثيق. بعد ذلك، تم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام عدة أنواع من الاختبارات الإحصائية، مثل اختبار الصلاحية واختبار الاعتمادية، واختبار التوزيع الطبيعي، واختبار *T* للبيانات المقترنة، واختبار *N-Gain*.

أظهرت نتائج البحث: (١) أن مفهوم وسائل التعليم القائمة على *Nearpod* مع ميزات شرائح المواد التعليمية، والاختبارات التفاعلية، والفيديوهات المتحركة، يركز على التعلم من خلال التحفيز والاستجابة، والتعويد، والتكرار، والتقوية. (٢) تم تصميم هذه الوسائط من خلال وضع ثلاثة تصميمات رئيسية، وهي: أهداف التعلم، اختيار المواد التعليمية، ووسائط *Nearpod*. وقد تم تقييم وسائل التعليم المطورة على أنها مناسبة للغاية بناءً على تقييم خبراء الوسائط (٨٧.٢٨٪)، وخبراء المحتوى (٨١.٨٢٪)، وردود فعل الطلاب (٨١.٤٤٪). (٣) أظهرت نتائج التنفيذ فعالية الوسائط التعليمية في تحسين نتائج التعلم التي تم اختبارها من خلال ثلاثة اختبارات: أظهر اختبار التوزيع الطبيعي أن البيانات تتوزع بشكل طبيعي حيث بلغت القيمة ٠.٠٠٨٠ في اختبار ما قبل التعلم و ٠.٠٠٩٤ في اختبار ما بعد التعلم. أظهر اختبار *t* للبيانات المقترنة وجود فرق معنوي بين نتائج اختبار ما قبل التعلم واختبار ما بعد التعلم بعد استخدام الوسائط التعليمية، مع دلالة إحصائية بلغت ٠.٠٠٠٠ أدنى من ٠.٠٠٠٥، وأظهر اختبار *N-Gain* زيادة في نتائج تعلم الطلاب ضمن فئة



فعّالة إلى حد ما حيث بلغت الدرجة ٠٠.٦١٤٣. بناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن الوسائط التعليمية المستندة إلى Nearpod أثبتت تأثيرها الإيجابي على عملية التعلم ونتائج الطلاب في مادة اللغة العربية في مدرسة محمدية ١ جتينوم.

**الكلمات المفتاحية:** وسيلة التعليم، اللغة العربية، *Nearpod*، مناهج السلوكية





## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....	v
PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	vi
HALAMAN MOTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
PEDOMAN LITERASI.....	ix
KATA PENGANTAR .....	xv
ABSTRAK .....	xvii
الملخص.....	xviii
DAFTAR ISI .....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Manfaat Pengembangan.....	10
G. Penelitian Yang Relevan .....	12
H. Landasan Teori.....	17
1. Teori Behaviorisme.....	17
2. Media Pembelajaran Digital ( Media <i>Nearpod</i> ) .....	22
3. Hasil Belajar Siswa.....	30

4. Integrasi Ketiga Aspek.....	33
I. Sistematika Penulisan .....	35
BAB II METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan.....	39
D. Desain Uji Coba Produk .....	45
E. Subjek Uji Coba.....	46
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data .....	55
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Nearpod</i> Dengan Pendekatan Behaviorisme.....	63
1. Analisis ( <i>analysis</i> ) .....	63
2. Desain ( <i>design</i> ) .....	69
3. Pengembangan.....	81
4. Implementasi .....	97
5. Evaluasi .....	107
B. Efektivitas Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Nearpod</i> Dengan Pendekatan Behaviorisme.....	110
1. Pembakuan Instrumen Soal.....	110
1. Penilaian Pre-test dan Post-test .....	114
2. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis <i>Nearpod</i> Dengan Pendekatan Behaviorisme.....	116
C. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	118
BAB IV PENUTUP.....	123
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA .....	127

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Kisi-kisi Wawancara dengan Guru Bahasa Arab .....	49
<b>Tabel 2. 2</b> Kisi-kisi Wawancara dengan Siswa .....	50
<b>Tabel 2. 3</b> Kisi-Kisi Validasi Produk oleh Ahli Materi .....	51
<b>Tabel 2. 4</b> Kisi-Kisi Validasi Produk oleh Ahli Media .....	52
<b>Tabel 2. 5</b> Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....	53
<b>Tabel 2. 6</b> Instrumen Tes .....	54
<b>Tabel 2. 7</b> Kriteria Ukuran Skala Likert Validitas Ahli .....	56
<b>Tabel 2. 8</b> Kriteria Ukuran Skala Likert Validitas Ahli .....	57
<b>Tabel 2. 9</b> Kriteria Ukuran Skala Likert Angket Respon Siswa .....	58
<b>Tabel 2. 10</b> Kategori Kriteria Respon Siswa .....	58
<b>Tabel 2. 11</b> Interpretasi Nilai Reliabilitas .....	60
<b>Tabel 2. 12</b> Klasifikasi Nilai Skor N-Gain .....	62
<b>Tabel 3. 1</b> Data Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	68
<b>Tabel 3. 2</b> Tujuan Pembelajaran .....	70
<b>Tabel 3. 3</b> Materi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI Tata Busana 1 .....	71
<b>Tabel 3. 4</b> Hasil Validasi Oleh Ahli Materi .....	92
<b>Tabel 3. 5</b> Hasil Validasi Oleh Ahli Media .....	93
<b>Tabel 3. 6</b> Hasil Uji Validitas Instrument .....	111
<b>Tabel 3. 7</b> Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	113
<b>Tabel 3. 8</b> Hasil Uji Normalitas Instrumen .....	114
<b>Tabel 3. 9</b> Hasil Uji Paired Sample t-Test .....	115
<b>Tabel 3. 10</b> Hasil Uji N-Gain .....	116
<b>Tabel 3. 11</b> Hasil Angket Respon Siswa .....	117
<b>Tabel 3. 12</b> Hasil Akhir Angket Respon Siswa .....	117

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1</b> Fitur-fitur pada <i>Nearpod</i> Materi Slide .....	25
<b>Gambar 1. 2</b> Fitur Materi Slide Sumber Video .....	25
<b>Gambar 1. 3</b> Fitur Sumber Video Permainan Time to Climb .....	26
<b>Gambar 1. 4</b> Fitur Permainan <i>Time to climb</i> .....	26
<b>Gambar 1. 5</b> Fitur Permainan <i>Matching pairs</i> .....	27
<b>Gambar 1. 6</b> Fitur <i>multiple choice quiz</i> .....	27
<b>Gambar 1. 7</b> Fitur <i>Open-ended question</i> .....	28
<b>Gambar 2. 1</b> Desain Pengembangan R&D ADDIE .....	40
<b>Gambar 2. 2</b> Desain Uji Coba Produk .....	45
<b>Gambar 3. 1</b> Flowchart Media Pembelajaran Berbasis Nearpod.....	82
<b>Gambar 3. 2</b> <i>Prototype</i> Panduan Penggunaan .....	84
<b>Gambar 3. 3</b> <i>Prototype</i> Awal Pada Siswa .....	85
<b>Gambar 3. 4</b> <i>Prototype</i> Tampilan Awal.....	85
<b>Gambar 3. 5</b> <i>Prototype</i> Halaman Tujuan Pembelajaran .....	86
<b>Gambar 3. 6</b> <i>Prototype</i> Halaman Pembagian Materi Pembelajaran .....	87
<b>Gambar 3. 7</b> <i>Prototype</i> Materi Mufradat .....	87
<b>Gambar 3. 8</b> <i>Prototype</i> Video Percakapan.....	87
<b>Gambar 3. 9</b> <i>Prototype</i> Materi Teks Narasi .....	88
<b>Gambar 3. 10</b> <i>Prototype</i> Materi Tata Bahasa.....	88
<b>Gambar 3. 11</b> <i>Prototype</i> Kuis Matching Pairs .....	89
<b>Gambar 3. 12</b> <i>Prototype</i> Kuis <i>Time to Climb</i> .....	89
<b>Gambar 3. 13</b> <i>Prototype</i> Kuis <i>Multiple Choice</i> .....	89
<b>Gambar 3. 14</b> <i>Prototype</i> Kuis <i>Open-Ended Question</i> .....	90
<b>Gambar 3. 15</b> <i>Prototype</i> Developer .....	90
<b>Gambar 3. 16</b> Revisi Tampilan Awal .....	96
<b>Gambar 3. 17</b> Revisi Halaman Pembagian Materi .....	96
<b>Gambar 3. 18</b> Revisi Halaman Pembagian Materi .....	97
<b>Gambar 3. 19</b> Revisi Jawaban Latihan Kuis.....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi.....	133
Lampiran 2 Validasi Ahli Media .....	136
Lampiran 3 Soal Pre-test dan Post-test .....	139
Lampiran 4 Dokumentasi Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Nearpod .....	145
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	146
Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup.....	147



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Arab bagi non Arab merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari, karena urgensi bahasa Arab bagi masyarakat dunia saat ini cukup tinggi, baik yang muslim maupun non muslim.<sup>2</sup> Sehubungan dengan itu, pembelajaran bahasa Arab telah mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Ini terbukti dengan adanya pembelajaran bahasa Arab dari usia dini hingga perguruan tinggi, termasuk di tingkat sekolah menengah kejuruan Muhammadiyah yang setara dengan Madrasah Aliyah. Meskipun memiliki banyak karakteristik dan motivasi untuk belajar di kalangan non-Arab, pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi banyak tantangan dan masalah. Tantangan yang sering ditemukan pada pembelajaran bahasa Arab yakni rendahnya minat, motivasi, dan hasil belajar bahasa Arab bagi para siswa.<sup>3</sup> Ini karena bahasa Arab tidak dianggap sebagai bahasa ibu. Tata bunyi, kosakata, tata kalimat, dan tulisan adalah masalah umum saat belajar bahasa Arab.<sup>4</sup>

Dasar utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah kemampuan untuk memperoleh dan memahami kosakata bahasa Arab. Sebab, penguasaan mufradat bahasa Arab berkaitan erat dengan penguasaan

---

<sup>2</sup> Chaedar Alwasilah, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Cetakan ke IV (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 99.

<sup>3</sup> Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Diva Press, 2016), hlm. 69.

<sup>4</sup> Roudotul Mufidah Siti Sulaikho, "Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemerolehan Mufradat Siswa Kelas IV MI Sunan Bonang Mojokerto," *Allahjah* Vol. 3, no. 2 (2020): hlm. 44.

keterampilan berbahasa yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>5</sup> Tanpa pemerolehan dan pemahaman mufradat yang baik, maka akan sulit bagi siswa untuk menguasai mufradat dengan baik pula. Begitu pula sebaliknya, apabila pemerolehan dan pemahaman mufradat baik, maka akan membantu siswa untuk menguasai mufradat dengan baik pula, serta dapat menguasai empat keterampilan bahasa tersebut. Adapun tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab yakni menggali dan mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa, baik secara aktif (lisan) maupun pasif (tulisan).

Salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan proses belajar adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif. Pembelajaran aktif menjadikan para siswa menggunakan talentanya masing-masing dalam proses belajar, terlebih dengan mengkombinasikannya dan tidak condong pada satu kelompok saja.<sup>6</sup> Beberapa karakteristik pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, terkait dengan dunia nyata, mendorong interaksi siswa, pengawasan guru, umpan balik terhadap hasil kerja siswa, dan penataan lingkungan belajar yang memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.<sup>7</sup> Dengan adanya pembelajaran aktif, siswa menjadi lebih termotivasi,

---

<sup>5</sup> Ika Khoirun Nisa, Novita Rahmi, Walfajri, "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab di MTS Ma'arif NU 07 Purbolinggo," *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol.12 No.2 (2020): hlm. 45.

<sup>6</sup> Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Cetakan ke II (Malang: UIN Maliki Press, 2016), hlm. 85.

<sup>7</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, Cet. ke-5 (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

mempunyai lingkungan yang aman, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.<sup>8</sup>

Pada abad ke-21 ini, banyak perubahan dan perkembangan pada segala aspek kehidupan, termasuk adanya perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi tersebut mencakup inovasi dan kreatifitas dalam semua bidang, khususnya di bidang pendidikan untuk meningkatkan kompetensinya.<sup>9</sup> Pembelajaran aktif juga dapat di dukung dengan pembelajaran berbasis teknologi digital. Dengan adanya perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis teknologi dapat di implementasikan guru dalam proses pembelajaran guna mampu membantu siswa dalam melatih kreatifitasnya. Guru modern harus dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya, dan teknologi tersebut dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya dapat berupa media pembelajaran yang variatif dan edukatif sehingga dapat menciptakan suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif karena beberapa alasan.<sup>10</sup> Pada hakikatnya, seorang guru harus meningkatkan keterampilannya dalam

---

<sup>8</sup> Sriwahyuni, "Pengaruh Model Active Learning Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas IV SDN No.167 Inpres Malewang Kec. Polongbangkeng Utara Kab. Takalar" (Eksperimen, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017), hlm. 14.

<sup>9</sup> Putri Cintana Dynasty, "Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod Dengan Pendekatan ADDIE Pada Materi Larutan Penyangga" (Research and Development (RnD), Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2024), hlm. 1.

<sup>10</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2, no. 2 (2018): hlm. 103.



memilih dan menggunakan media yang tepat sesuai zaman untuk kebutuhan proses belajar mengajar.<sup>11</sup> Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat belajar, motivasi, aktivitas pembelajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru pengajar bahasa Arab di sekolah, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom yaitu siswa kurang termotivasi karena merasa bahasa Arab tidak relevan dengan kehidupan mereka sehingga berpengaruh pada kurangnya minat dan hasil belajar mereka, siswa cenderung pasif di kelas, dan banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, pembelajaran masih bergantung pada alat bantu visual dan modul tanpa melibatkan teknologi atau media tambahan yang mungkin bisa meningkatkan keterlibatan siswa.<sup>12</sup> Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, di temukan bahwa sarana dan prasana di sekolah telah memadai, seperti tersedianya proyektor di setiap kelas, laboratorium komputer, serta akses wifi dengan koneksi yang cukup baik, serta siswa diperbolehkan membawa HP ke sekolah untuk mendukung proses pembelajaran.<sup>13</sup> Dengan demikian, disimpulkan permasalahan yang terjadi meliputi rendahnya motivasi dan minat belajar siswa yang menyebabkan siswa cenderung pasif selama

---

<sup>11</sup> Muhammad Jafar Shodiq Nafiatur Rasyidah, "Metode Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab," *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol.8 No.1 (2016): hlm. 143.

<sup>12</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab pada tanggal 30 September 2024.

<sup>13</sup> Berdasarkan hasil observasi di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom pada tanggal 12 Desember 2024.

pembelajaran, kurang optimalnya hasil belajar siswa, serta minimnya inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang telah tersedia.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan khususnya pada proses belajar mengajar.<sup>14</sup> Media pembelajaran merupakan suatu bentuk dari berbagai macam peralatan fisik yang di rancang dan di kembangkan secara detail dan terencana untuk keperluan siswa dengan tujuan pembelajaran.<sup>15</sup> Oleh karena itu, setiap guru harus mempelajari cara memilih dan menetapkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal karena media harus menjadi elemen penting dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Suatu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif diperlukan dalam proses pembelajaran karena mengingat kesulitan dan tantangan yang dihadapi siswa saat memahami materi pembelajaran. Dan untuk membantu mengatur semua proses pembelajaran yang terstruktur juga diperlukan sebuah pendekatan dalam pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *nearpod*. *Nearpod* merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan lingkungan belajar interaktif yang menjadikan guru dan

---

<sup>14</sup> Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," hlm. 103.

<sup>15</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Cetakan ke-1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 7.

siswa bisa mengakses aplikasi ini dengan mudah.<sup>16</sup> *Nearpod* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah karena beragam menu atau fitur yang menarik dan kemudahan akses yang disediakan. Fleksibilitas *nearpod* yang dapat dioperasikan di HP atau PC juga sangat memungkinkan pembelajaran berlangsung dengan optimal.<sup>17</sup>

Media *nearpod* menggabungkan kombinasi penayangan berbentuk teks, audio, video, quiz, serta animasi. Pengguna dapat mengakses media *nearpod* melalui kode maupun *link* yang dibagikan oleh guru dalam satu kali sesi pembelajaran. Penggunaan media *nearpod* dapat menarik perhatian siswa dan mengubah suasana kelas menjadi menyenangkan dikarenakan fitur di dalamnya banyak yang menarik dan belum pernah dicoba.<sup>18</sup> *Nearpod* memiliki fitur interaktif seperti slide, soal terbuka, video, quiz interaktif, papan kolaboratif dan gambar. Fitur-fitur ini dapat membantu guru memberikan materi secara interaktif dan memungkinkan dialog yang tidak hanya terbatas pada teks dan video.<sup>19</sup> Agar media *nearpod* dikembangkan menjadi lebih terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat

---

<sup>16</sup> Dawn Sarginson dan Sara McPherson, "Nearpod: An Innovative Teaching Strategy to Engage Students In Pathophysiology/ Pharmacology," *Journal of Nursing Education* Vol. 60, no. 7 (2021): hlm. 422.

<sup>17</sup> Tri Adi Susanto, "Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* Vol. 5, no. 5 (2021): hlm. 3501.

<sup>18</sup> Mita Nurmiati dkk., "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMAN 1 Batujajar," *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol.5, no. 2 (2022): hlm. 158.

<sup>19</sup> Putri Indri Aryani dkk., "Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 7, no. 3 (2023): hlm. 2968.

menggunakan pendekatan behaviorisme dalam pengembangan media pembelajarannya.

Kiki Mardiyani pada penelitiannya menjelaskan bahwa pendekatan behaviorisme memberikan cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui proses yang sistematis. Pendekatan behaviorisme merupakan salah satu teori belajar yang berfokus pada perilaku yang dapat diamati dan diukur secara konkret. Teori ini menekankan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons.<sup>20</sup> Dalam pembelajaran bahasa Arab, pendekatan behaviorisme berfokus pada perubahan perilaku siswa melalui interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon. Pada teori ini menyatakan bahwa belajar terjadi ketika individu menerima stimulus dari lingkungannya dan memberikan respon yang diharapkan dengan penguatan melalui pengulangan, latihan, pembiasaan, serta reinforcement (penghargaan atau hukuman).<sup>21</sup> Dengan kemampuannya dalam memberikan umpan balik dan stimulus respon belajar secara aktif, serta memfasilitasi penguatan perilaku secara berkelanjutan, *nearpod* merupakan media yang kompatibel dengan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab. Sebab, pendekatan behaviorisme pada media *nearpod* memberikan cara yang efektif untuk memudahkan guru dalam mengontrol dan menilai proses

---

<sup>20</sup> Kiki Mardiyani, "Tujuan Dan Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 2, no. 5 (2022).

<sup>21</sup> Akla, "Pengajaran Bahasa Arab Dengan pendekatan Behavioristik," *An-Nabighoh* Vol.23, no. 1 (2021): hlm. 93.

belajar, serta meningkatkan motivasi dan nilai positif pada siswa melalui proses yang sistematis.

Dari pemaparan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Nearpod* Dengan Pendekatan Behaviorisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *nearpod* pada pembelajaran bahasa Arab dengan pendekatan behaviorisme sehingga dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dan siswa dalam belajar bahasa Arab secara efektif, serta memudahkan dan membantu guru dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi adanya masalah yang menjadi fokus pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran sehingga cenderung pasif dalam pembelajaran dan memengaruhi hasil belajar siswa dalam belajar bahasa Arab.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Arab.

3. Minimnya inovasi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang telah tersedia.

### C. Pembatasan Masalah

Menurut hasil identifikasi masalah yang ditentukan dalam penelitian ini, diperlukan adanya pembatasan ruang lingkup agar kajian yang dilakukan dapat lebih terarah pada permasalahan yang hendak diselesaikan. Oleh karena itu, masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan website *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme bagi siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Jatinom.
2. Pembelajaran berfokus pada materi dan evaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi pokok pembelajaran bahasa Arab sesuai dengan konteks bahan ajar atau buku teks.

### D. Rumusan Masalah

Sejalan dengan permasalahan di atas yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab di SMK Muhammadiyah 1 Jatinom?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab?

3. Bagaimana implementasi dan hasil efektivitas media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Dalam kegiatan penelitian dan pengembangan ini, penetapan tujuan merupakan landasan penting yang menjadi dasar dalam merancang dan mengarahkan seluruh proses pengembangan. Oleh karena itu, pada bagian ini disajikan tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pengembangan yang dilakukan, diantaranya:

1. Mengetahui konsep media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMK Muhammadiyah 1 Jatinom.
2. Mendesain dan merancang media pembelajaran berbasis *nearpod* dan menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme yang dikembangkan melalui validasi oleh para validator ahli.
3. Mengetahui proses implementasi dan mengukur hasil efektifitas media pembelajaran berbasis *nearpod* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis



Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan kontribusi terkhusus pada bidang ilmu pendidikan bahasa Arab secara umum, dan secara khusus diharapkan dapat meningkatkan inovasi baru pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab terutama melalui penggunaan *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil produk berupa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

### a. Bagi sekolah

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab terkhusus pada proses pembelajaran bahasa Arab.

### b. Bagi siswa

Agar bertambah ilmu pengetahuan, bertambah wawasannya, sehingga siswa dapat mengetahui pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme untuk meningkatkan motivasi, minat dan prestasi belajar siswa.

### c. Bagi guru

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pembanding, serta mengkaji lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan



pendekatan behaviorisme ini untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab siswa.

d. Bagi peneliti

Sebagai alat pengembangan diri, menambah wawasan dan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab.

e. Bagi perguruan tinggi

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kajian dalam penggunaan bahan ajar berupa media pembelajaran.

### G. Penelitian Yang Relevan

Peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan pertimbangan untuk penelitian ini. Ditemukan sudah banyak penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme saat ini. Diantara penelitian relevan tersebut, yaitu:

1. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Anna Rusmiyati dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Nearpod* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan pada penelitian ini yakni untuk mengetahui

pemanfaatan aplikasi *nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa kelas XI-5 SMA negeri 1 Pulung Ponorogo. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini yang mengacu pada rumusan masalah disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *nearpod* yakni dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan adanya peningkatan hasil penilaian pada kemampuan literasi siswa, dan pada penerapannya menunjukkan perkembangan yang positif dengan adanya antusiasme siswa yang sangat tinggi menandakan bahwa siswa berpartisipasi aktif dan memiliki minat yang kuat dalam pembelajaran. Dengan demikian, persamaan dalam penelitian ini yakni penggunaan media *nearpod* sebagai perantara dalam pembelajaran.<sup>22</sup> Sementara untuk perbedaannya yakni penelitian sebelumnya berfokus pada pemanfaatan media *nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa tanpa menggunakan pendekatan apapun, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti berfokus pada kelayakan dan efektifitas media *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dalam meningkatkan motivasi, minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khaeratul Mar'ah, Abd. Rahman, dan Nur Fadilah Amin dengan judul "*Increasing Interest in Learning Arabic*

---

<sup>22</sup> Anna Rusmiyati, "Pemanfaatan Aplikasi Nearpod Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo" (Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun, 2024).

*Through The Application of The Nearpod Application*". Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *nearpod* pada pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII SMP Muhammadiyah Bateballa. Dari hasil penelitian tindakan kelas tersebut disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Bateballa pada pembelajaran bahasa Arab. Pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 26,08 yang kemudian meningkat pada siklus 2 dengan nilai rata-rata 34,78.<sup>23</sup> Pada penelitian ini ditemukan persamaan yaitu pada penggunaan media *nearpod* pada pembelajaran bahasa Arab. Namun, juga ditemukan perbedaan yaitu penelitian ini terfokuskan pada penerapan aplikasi *nearpod* tanpa pengembangannya dan tanpa menggunakan pendekatan apapun dalam pembelajaran bahasa Arab.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Diva Melvia Lourensa, Dhian Dwi Nur Wenda, dan Kharisma Eka Putri dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Kelas IV SDN Blawe". Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Tujuan penelitian ini adalah untuk

---

<sup>23</sup> Khaeratul Mar'ah dkk., "Increasing Interest in Learning Arabic Through The Application of The Nearpod Application," *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Dan Bahasa Arab* Vol. 12, no. 1 (2024).

- mengembangkan variasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga menjadi tidak membosankan dan terlihat monoton. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil kevalidan media pembelajaran berbasis *nearpod* mendapatkan kategori sangat valid dengan presentasi 83% dan hasil kevalidan materi pada pembelajaran menggunakan media *nearpod* dikategorikan sangat valid dengan presentase 96%. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *nearpod* dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup> Pada penelitian ini ditemukan persamaan yakni pada pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod*. Sementara untuk perbedaannya terdapat pada materinya yakni penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan di tingkat SD.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Azrul Abdullah, Mohamad Fadhili Yahaya, dan Norshamshina Mat Isa yang berjudul “*The Impact of Nearpod Interactive Learning Platform in Quality Accounting Education for Sustainable Development*”. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas alat pengajaran online yaitu *nearpod* sebagai salah satu platform untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam pendidikan akuntansi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat pengajaran online berupa *nearpod* yang digunakan dalam pengajaran

---

<sup>24</sup> Diva Melvia Lourensa dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Kelas IV SDN Blawe,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.9, no. 3 (2024).

mata kuliah akuntansi memiliki beberapa pengaruh terhadap sikap dan kinerja akademik mahasiswa, serta menjadikan proses pembelajaran yang lebih praktis dan memudahkan memahami materi pembelajaran.<sup>25</sup>

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *nearpod* dalam pembelajaran. Sementara untuk perbedaannya, penelitian sebelumnya terfokus pada efektivitas *nearpod* untuk meningkatkan proses pembelajaran akuntansi tanpa pengembangannya dan tanpa penggunaan pendekatan apapun.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Natania Cahyani yang berjudul “Implementasi Teori Belajar Behaviorisme (Stimulus dan Respons) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTSN 1 Jakarta”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi teori belajar behaviorisme (stimulus dan respon) dalam pembelajaran bahasa Arab serta mengetahui hasil evaluasi dalam pengimplementasiannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi teori belajar behaviorisme pada siswa kelas VII MTSN 1 Jakarta ini meliputi 2 tahapan pembelajaran yang diawali dengan tahapan perencanaan guru menyiapkan RPP dan materi yang akan dipelajari, serta mempersiapkan media yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan.

---

<sup>25</sup> Azrul Abdullah dkk., “The Impact of Nearpod Interactive Learning Platform in Quality Accounting Education for Sustainable Development,” conference paper presented pada 3rd International Conference on the Future of ASEAN 2019, Malaysia, SSRN Electronic Journal, 2020.

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan pelaksanaan yakni materi yang disampaikan, stimulus yang diberikan guru sesuai dengan maharah pembelajaran bahasa Arab dikelas dan penguatan yang diberikan guru berupa nilai, hukuman dan penghargaan.<sup>26</sup> Persamaan pada penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab. Sementara perbedaannya terletak pada penelitian yang berfokus pada implementasi pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat MTS tanpa mengembangkan media pembelajaran apapun.

Dari beberapa penelitian relevan terdahulu yang telah dipaparkan di atas, memang banyak ditemukan penelitian yang membahas terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* maupun pendekatan behaviorisme, namun penulis belum menemukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada tingkat SMK atau setara dengan Madrasah Aliyah. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

## **H. Landasan Teori**

### **1. Teori Behaviorisme**

Behaviorisme muncul sebagai respons terhadap kebutuhan akan metode ilmiah yang lebih obyektif dan dapat diukur dalam memahami

---

<sup>26</sup> Natania Cahyani, "Implementasi Teori Belajar Behaviorisme (Stimulus dan Respons) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTSN 1 Jakarta" (Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, 2023).

perilaku manusia.<sup>27</sup> Konsep belajar behaviorisme atau sering disebut juga dengan behavioristik merupakan teori yang dilahirkan oleh Gage dan Berliner terkait perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori behaviorisme kemudian berkembang menjadi paham dalam psikologi belajar yang digunakan dalam praktik pembelajaran yang dikenal dengan pendekatan behaviorisme.<sup>28</sup> Pendekatan behaviorisme memiliki tujuan mengubah tingkah laku yang salah atau tidak sesuai dengan tingkah laku baru yang diinginkan. Pendekatan tingkah laku dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.<sup>29</sup>

John B. Watson dan B.F. Skinner, meletakkan dasar pemahaman pada pendekatan behaviorisme bahwa pembelajaran terjadi melalui pengondisian operan, yani penguatan (*reinforcement*) atau hukuman (*punishment*) yang diberikan setelah respons siswa akan meningkatkan atau mengurangi kemungkinan perilaku tersebut terjadi kembali.<sup>30</sup>

Ketertarikan Skinner terhadap perilaku individu terletak pada stimulus-respon (SR) yang dihasilkan. Penguatan merupakan unsur penting dari SR Skinner. Penguatan stimulus diberikan berulang-ulang agar dapat

---

<sup>27</sup> Miftahul Ulum dan Ahmad Fauzi, "Behaviorism Theory and Its Implications for Learning," *Journal of Insan Mulia Education* Vol. 1, no. 2 (2023): hlm. 53, <https://ejournal.imbima.org/index.php/joinme/article/view/41/22>.

<sup>28</sup> Radif Khotamir Rusli dan M.A Kholik, "Teori Belajar Dalam Psikologi Pendidikan," *Jurnal Sosial Humaniora* Vol.4, no. 2 (2013): hlm. 62.

<sup>29</sup> Akhmad Pandu Setiawan, "Aplikasi Teori Behavioristik Dan Konstruktivistik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto," *Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* Vol.6, no. 2 (2017): hlm. 101.

<sup>30</sup> Kendra Cherry, "Behaviorism: Definition, History, Concepts, and Impact," Verywellmind, 2025, <https://www.verywellmind.com/behavioral-psychology-4157183>.



memperkuat respon yang dikehendaki sehingga perilaku individu dikontrol oleh penguatan stimulus yang mengikutinya.

Menurut Thorndike, belajar merupakan peristiwa terbentuknya hubungan antara stimulus dan respons yang dipengaruhi oleh kondisi kesiapan, latihan berulang, serta akibat dari tindakan. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal lain yang dapat ditangkap oleh indra. Sedangkan, respon yaitu reaksi yang dimunculkan siswa Ketika belajar yang juga dapat berupa pikiran, perasaan atau tindakan dan gerakan.<sup>31</sup>

Teori belajar Thorndike, merumuskan tiga hukum dasar sebagai hasil rumusan eksperimennya, yaitu hukum kesiapan (*law of readiness*) yakni syarat-syarat yang menentukan keadaan, hukum latihan (*law of exercise*) yakni pengalaman yang diulang-ulang memperbesar timbulnya respon benar, dan hukum akibat (*law of effect*) yakni keadaan memuaskan menyebabkan respon memperkuat keterkaitan antara stimulus dan tingkah laku, sedangkan keadaan menjengkelkan memperlemah keterkaitan stimulus dan tingkat laku.<sup>32</sup> Dengan demikian, teori Thorndike menekankan bahwa kesiapan, pembiasaan melalui latihan, dan konsekuensi dari tindakan menjadi kunci utama dalam keberhasilan proses belajar.

---

<sup>31</sup> Hamruni dkk., *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*, Cetakan 1 (Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 28.

<sup>32</sup> Ali Makki, "Mengenal Sosok Edward Lee Thorndike Aliran Fungsionalisme Dalam Teori Belajar," *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 14, no. 1 (2019).



Berdasarkan teori *conditioning* Ivan Pavlov, belajar merupakan proses pembentukan asosiasi antara stimulus dan respons melalui latihan yang berulang secara terus-menerus. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku manusia tidak terlepas dari hasil pembiasaan, dimana respons tertentu akan terbentuk apabila individu secara konsisten menerima stimulus yang sama dalam konteks tertentu.<sup>33</sup> Dengan demikian, pembiasaan menjadi inti dari proses belajar, karena melalui pengulangan dan latihan yang kontinu, seseorang dapat mengembangkan pola perilaku baru yang efektif serta mampu mempertahankan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Teori behaviorisme menjelaskan bahwa belajar terjadi melalui hubungan stimulus dan respons yang dapat diamati secara langsung. Proses belajar berlangsung ketika siswa menerima stimulus tertentu, lalu memberikan respons yang sesuai, dan hubungan ini akan semakin kuat apabila dilakukan secara berulang (pengulangan). Prinsip penguatan (*reinforcement*) menjadi kunci dalam memperkuat respons yang benar, baik melalui hadiah, pujian, maupun konsekuensi positif lainnya. Dengan adanya stimulus yang berkesinambungan serta penguatan yang tepat, terbentuklah pembiasaan yang menjadikan pengetahuan dan keterampilan siswa lebih melekat serta perilaku belajar positif dapat dipertahankan.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Hamruni dkk., *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*, hlm. 51.

<sup>34</sup> Nurhadi, "Pendekatan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7, no. 2 (2020): hlm. 45–53.

Teori behaviorisme juga menekankan pentingnya penggunaan alat pembelajaran dan evaluasi berbasis ulangan terstruktur sebagai cara utama membangun kebiasaan perilaku positif pada siswa.<sup>35</sup> Penggunaan *nearpod* dalam pembelajaran memiliki relevansi yang kuat dengan teori behaviorisme, karena aplikasi ini mampu menghadirkan proses belajar berbasis stimulus-respon yang disertai penguatan (*reinforcement*).

Materi interaktif yang ditampilkan dalam *nearpod* berfungsi sebagai stimulus yang merangsang perhatian dan aktivitas belajar siswa. selanjutnya, siswa memberikan respon melalui berbagai aktivitas seperti menjawab kuis, mengisi polling atau menyelesaikan tugas interaktif yang disediakan. Respon tersebut kemudian segera ditindaklanjuti dengan *reinforcement* berupa umpan balik langsung skor yang dapat memperkuat perilaku belajar positif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, behaviorisme dapat dieksplorasi dengan cara mengintegrasikan prinsip stimulus-respon, latihan berulang, *reinforcement* (penguatan), pembiasaan dalam komunikasi, dan evaluasi terukur. Dengan menggunakan media *nearpod* sejalan dengan prinsip behaviorisme, yaitu membentuk kebiasaan melalui stimulus yang konsisten, respon aktif, serta penguatan yang berkesinambungan, maka perlu adanya sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran bahasa Arab guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yakni salah satunya melalui

---

<sup>35</sup> Maydiantoro Albet, "Teori Belajar Behavioristik," Other, FKIP Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2022, <http://repository.lppm.unila.ac.id/40959/>.

pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan menggunakan pendekatan behaviorisme.

## 2. Media Pembelajaran Digital ( Media *Nearpod*)

Media pembelajaran adalah kombinasi dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Dengan kata lain, media pembelajaran adalah perangkat keras yang dilengkapi dengan perangkat lunak untuk membantu siswa belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Ini dapat berupa alat elektronik, gambar, alat peraga, buku dan lain-lain.<sup>36</sup> Dalam proses pembelajaran, media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat, pemahaman, motivasi, dan daya pikir siswa tentang materi yang dipelajari.<sup>37</sup>

Pembelajaran digital merupakan media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan pada saat ini dalam pembelajaran. Pembelajaran digital adalah alat yang mengaktifkan siswa untuk mengasah kemampuan sesuai zaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa dalam mengembangkan daya nalar kritis dan memecahkan masalah melalui kolaborasi dan komunikasi.<sup>38</sup> Media pembelajaran digital merupakan teknologi berbasis computer yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita pada siswa, baik dalam

---

<sup>36</sup> Machmudah dan Rosyidi, *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, hlm. 114–115.

<sup>37</sup> Diah Rizki Nur Khalifah Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), hlm. 120.

<sup>38</sup> Suciati, “Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital,” *Jurnal Pendidikan* 19, no. 2 (2018): hlm. 146–155.

bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun berupa video. Segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan dan dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran dapat disebut dengan media pembelajaran digital.<sup>39</sup>

Mujib dan Rahmawati menyatakan bahwa ada beberapa manfaat dari media pembelajaran digital, yaitu: pertama, media pembelajaran digital dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Kedua, media pembelajaran digital dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar siswa yang didasarkan pada latar belakang ekonomi. Ketiga, media pembelajaran digital dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit dengan cara yang berbeda. Keempat, media pembelajaran digital dapat membantu perkembangan pikiran siswa secara keseluruhan.<sup>40</sup> Maka, integrasi media pembelajaran digital dapat menjadi langkah strategis yang sangat bermanfaat bagi perkembangan siswa secara holistik.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh pendidik ialah media pembelajaran berbasis *nearpod*. *Nearpod* didirikan pada tahun 2012 oleh Felipe Sommer, Emiliano Abramzom, dan Guido Kovalskys. Tim yang terdiri dari tiga pendiri ini menciptakan platform *EdTech* dan pasar konten yang bertujuan untuk meningkatkan

---

<sup>39</sup> Riri Okra, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *Journal of Educational Studies*, 2019, hlm. 122.

<sup>40</sup> Mujib dan Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

keterlibatan siswa dikelas dengan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.<sup>41</sup> *Nearpod* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Aplikasi ini juga memberikan kemudahan kepada guru dan memberikan banyak fitur yang dapat digunakan untuk menghasilkan siswa yang lebih baik.<sup>42</sup>

*Nearpod* memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Pertama, sifatnya yang interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan belajar, bukan hanya menjadi penerima informasi pasif. Kedua, fitur *live participant* memungkinkan guru memandu kelas secara langsung dan memantau respon siswa secara real-time, sehingga pembelajaran menjadi lebih terkendali dan fokus. Ketiga, *nearpod* menyediakan integrasi multimedia seperti teks, gambar, audio, video, hingga simulasi 3D yang memperkaya pengalaman belajar dan membuat materi lebih menarik. Keempat, adanya kuis interaktif membantu mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat sekaligus memberikan umpan balik langsung yang sesuai dengan prinsip behavioristik dalam memperkuat respon belajar.<sup>43</sup>

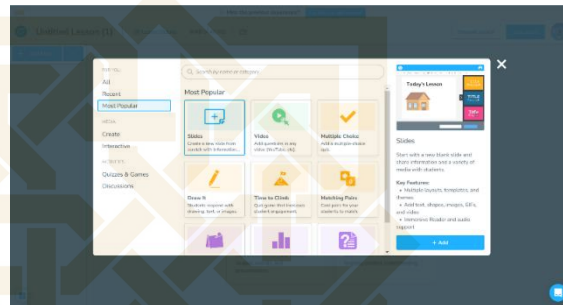
---

<sup>41</sup> “Endeavor Company Nearpod Acquired by Renaissance - Endeavor Miami,” diakses 5 November 2024, <https://endeavormiami.org/2021/03/02/endeavor-company-nearpod-acquired-by-renaissance/>.

<sup>42</sup> Yowelna Tarumasely, *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa*, Cetakan 1 (Lamongan: Academia Publication, 2023).

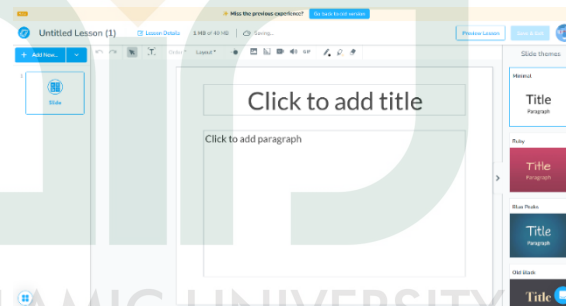
<sup>43</sup> D. Mulyadi, “Inovasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Nearpod dalam Proses Belajar Mengajar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): hlm. 134–142.

Dengan fitur konten dan aktivitas *nearpod*, guru dapat menyajikan informasi terkait materi dan memeriksa pemahaman siswa dalam berbagai cara. Berikut beberapa fitur yang terdapat dalam *nearpod*, yakni:<sup>44</sup>



**Gambar 1. 1** Fitur-fitur pada *Nearpod*

- a. Fitur materi slide hampir mirip dengan *powerpoint* yang berguna untuk menyampaikan materi kepada siswa.

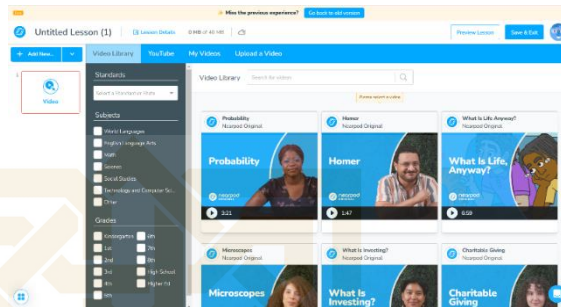


**Gambar 1. 2** Fitur Materi Slide

- b. Fitur sumber video dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang berbentuk video buatan sendiri maupun beberapa sumber video yang telah disediakan oleh *nearpod*. Selain itu, fitur ini juga terhubung dengan aplikasi *youtube* sehingga dapat

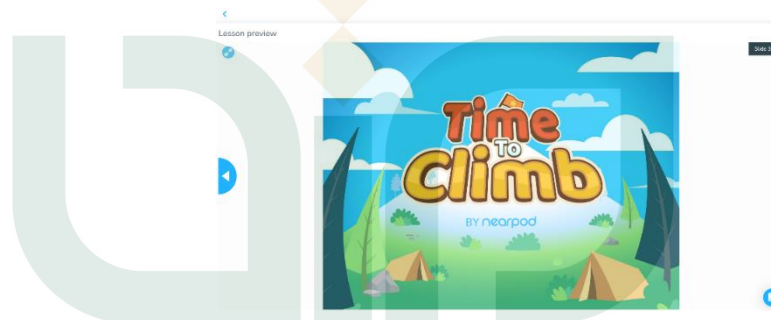
<sup>44</sup> "Nearpod's content and activity features – Nearpod: Student Engagement Platform," diakses 5 November 2024, <https://nearpod.zendesk.com/hc/en-us/articles/360047397291-Nearpod-s-content-and-activity-features>.

memperluas sumber belajar dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif.



**Gambar 1.3** Fitur Sumber Video

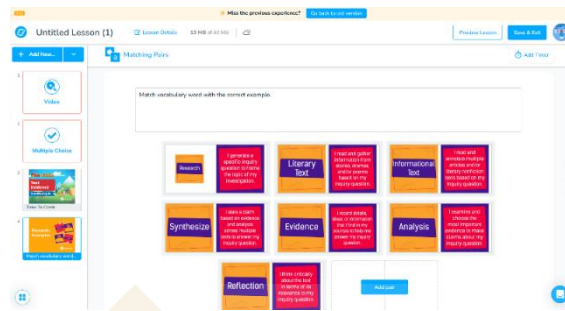
- c. Fitur permainan *time to climb* ini berbentuk kuis dengan animasi kompetisi, dimana siswa harus melewati tantangan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan dalam kuis ini.



**Gambar 1.4** Fitur Permainan *Time to climb*

- d. Fitur Permainan *Matching pairs* memberikan keaktifan bagi siswa karena berbentuk permainan yang meningkatkan pemahaman mereka dalam menghubungkan jawaban yang benar antar kotak.





**Gambar 1. 5** Fitur Permainan *Matching pairs*

- e. Fitur *Multiple choice* dapat menambahkan pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda pada pembelajaran. Aktivitas ini dinilai secara otomatis sehingga akan langsung tahu apa yang difahami oleh siswa dan guru dapat membagikan hasilnya kepada siswa secara langsung. Saat siswa mencapai aktivitas pada fitur ini, maka siswa akan melihat pertanyaan-pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda yang nanti akan dipilih satu atau beberapa jawabannya.

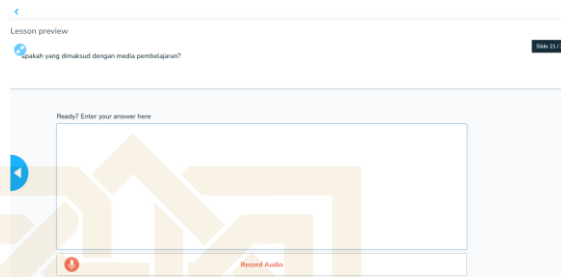


**Gambar 1. 6** Fitur *multiple choice quiz*

- f. Fitur *Open-Ended Question* juga disebut dengan fitur membangun pertanyaan terbuka. Pada fitur ini pertanyaan terbuka ditambahkan kedalam pembelajaran agar siswa dapat menjawab secara tertulis ataupun audio. Pada pertanyaan terbuka ini, guru dapat



menambahkan pertanyaan dalam bentuk gambar, teks, audio, situs web ataupun PDF.



**Gambar 1. 7** Fitur *Open-ended question*

Selain beberapa fitur-fitur menarik sesuai yang dipaparkan di atas, masih terdapat banyak fitur-fitur interaktif lainnya yang terdapat pada media pembelajaran *nearpod*. Disamping itu, media ini juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari media pembelajaran *nearpod*, yakni:<sup>45</sup>

- a. *Nearpod* sangat bagus digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.
- b. *Nearpod* memiliki banyak fitur, konten, aktivitas yang kreatif, inovatif, dan edukatif.
- c. *Nearpod* memiliki fitur real-time feedback yang memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, sehingga respon belajar dapat segera diperkuat atau dikoreksi.

<sup>45</sup> Raudhatul Aslami, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod," *BAHTERA INDONESIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol.6, no. 2 (2021): hlm. 147.

- d. *Nearpod* bersifat fleksibel karena dapat digunakan baik dalam pembelajaran sinkron (tatap muka atau daring secara langsung) maupun asinkron (tugas mandiri).
- e. *Nearpod* dapat diakses melalui telepon seluler atau HP melalui *website* atau aplikasi sehingga tidak terbatas ruang dan waktu.
- f. *Nearpod* memiliki fitur *report* untuk melihat rekam jejak pembelajaran yang telah berlangsung.
- g. *Nearpod* dapat diunduh atau diakses secara gratis.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *nearpod*, yaitu:<sup>46</sup>

- a. Penggunaan internet untuk mengakses *nearpod* membuat boros.
- b. Harus didukung dengan kekuatan sinyal, sehingga terbatas penggunaannya pada daerah yang sinyalnya tidak mendukung.
- c. Pilihan bahasa yang terbatas pada bahasa inggris, sehingga sedikit menghambat bagi yang belum menguasai bahasa inggris.
- d. Guru hanya bisa membuat modul pembelajaran melalui komputer.
- e. Pada fitur tertentu belum mendukung penggunaan materi atau pertanyaan dalam bahasa Arab.

Dengan demikian, *nearpod* disimpulkan dapat menjadi platform atau media pembelajaran yang sangat efektif untuk memperkaya pembelajaran secara interaktif, baik dalam situasi daring maupun luring. *Nearpod* telah berkembang menjadi solusi digital yang

---

<sup>46</sup> Aslami, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod," hlm. 147.

memungkinkan guru menyusun materi secara terintegrasi yang meliputi presentasi, video, gamifikasi, kuis dan pertanyaan terbuka, serta memberikan penilaian formatif secara real-time yang mendukung pemantauan pemahaman siswa secara langsung dengan dukungan platform ini berstruktur pembelajaran modern yang dinamis.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.<sup>47</sup> Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.<sup>48</sup> Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengalaman, keterampilan dan sikap. Belajar ialah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.<sup>49</sup> Dari beberapa pengertian belajar tersebut, disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

---

<sup>47</sup> Moh. Syarifi Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Depok: Rajagrafindo, 2015), hlm. 2.

<sup>48</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hlm. 112.

<sup>49</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi pressindo, 2013), hlm.1.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.<sup>50</sup> Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar ialah apabila seseorang telah belajar, maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.<sup>51</sup> Menurut Nana Sudjana, hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.<sup>52</sup> Sedangkan, menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar ialah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.

Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yaitu: (1) keterampilan intelektual, yaitu keterampilan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang, (2) informasi verbal, yaitu kemampuan yang berfungsi untuk mengungkapkan kembali informasi yang didapat baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, (3) strategi kognitif, merupakan kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah, (4) keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian

---

<sup>50</sup> Nasution S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1990), hlm. 21.

<sup>51</sup> Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hlm. 30.

<sup>52</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), hlm. 7.

gerak jasmani, dan (5) sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.<sup>53</sup>

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>54</sup> Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku terkait emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks. Sedangkan ranah psikomotorik berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulative dan keterampilan motorik atau kemampuan fisik, dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotorik ini meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya dengan mengukur sudut kecepatan, jarak, dan cara atau teknik pelaksanaan.<sup>55</sup>

Dalam Taksonomi Bloom, ranah kognitif hanya memiliki satu dimensi, yaitu dimensi kognitif. Kemudian Anderson dan Krathwohl merevisi ranah kognitif Bloom menjadi dua dimensi yaitu proses kognitif dan pengetahuan. Dimensi proses kognitif berisi enam kategori, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi

---

<sup>53</sup> Robert M. Gagne, *The Conditions of Learning* (New York: Holt Rinehart and Winston Inc., 1983), hlm. 27-28.

<sup>54</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 102.

<sup>55</sup> Ihwan Mahmudi, *Evaluasi Pendidikan*, Cetakan I (Sleman: Lintang Books, 2020), hlm.

dan mencipta. Sedangkan dimensi pengetahuan berisi empat kategori, yaitu faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif.<sup>56</sup>

Dari beberapa uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### 4. Integrasi Ketiga Aspek

Media *nearpod* hadir sebagai alat pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman belajar berbeda bagi siswa. Melalui fitur seperti presentasi multimedia, kuis, polling, hingga simulasi, *nearpod* mampu menghadirkan stimulus yang beragam berupa teks, gambar, audio, dan video. Keunggulan ini membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.<sup>57</sup> Oleh karena itu, media *nearpod* berfungsi sebagai media yang memperkaya interaksi guru dan siswa serta meningkatkan partisipasi dalam kelas.

Dalam implementasi pembelajaran, pendekatan behaviorisme memberikan kerangka metodologis yang selaras dengan fitur-fitur pada media *nearpod*. Prinsip stimulus-respon terlihat ketika guru memberikan materi atau pertanyaan interaktif, lalu siswa merespons melalui jawaban maupun aktivitas yang dapat langsung diamati. Respon siswa kemudian diperkuat melalui *reinforcement*, misalnya umpan balik atau skor

---

<sup>56</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asasmen, terjemahan Agung Prihantoro* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 6.

<sup>57</sup> M Sari dan Anggi Septia Nugroho, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknologi* 8, no. 2 (2021): hlm. 112–20.

digital.<sup>58</sup> Proses ini menunjukkan bagaimana pembelajaran berbasis teknologi tetap bisa mengakomodasi prinsip-prinsip dasar behaviorisme secara efektif.

Sementara itu, hasil belajar yang menjadi tujuan serta hasil yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran ini. Integrasi media *nearpod* dan pendekatan behaviorisme secara teoritis memberikan dampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam pendekatan ini diukur melalui perubahan perilaku yang tampak, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah menerima stimulus pembelajaran. Penggunaan *nearpod* memungkinkan guru memantau capaian belajar siswa secara real-time, mengidentifikasi kesalahan, serta memberikan penguatan yang sesuai. Hal ini mendukung teori Skinner tentang pentingnya reinforcement positif dalam mempertahankan respon yang benar. Dengan demikian, implementasi media *nearpod* dengan pendekatan<sup>59</sup> behaviorisme tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperbaiki hasil belajar melalui pembiasaan perilaku akademik yang terarah.

Keseluruhan aspek ini membentuk suatu integrasi yang saling melengkapi. Media *nearpod* menyediakan stimulus, pendekatan behaviorisme mengarahkan metode pembelajaran berbasis stimulus-respon, sementara hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan proses

---

<sup>58</sup> R.E Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. (Indeks, 2019).

<sup>59</sup> A.M Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Press, 2018).



tersebut. Dengan integrasi tersebut, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih terstruktur dan interaktif, namun juga lebih efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dan pencapaian siswa.

## I. Sistematika Penulisan

Sistematika penilaian merupakan keterangan singkat terkait pembagian bab dan sub bab yang akan ditulis dengan tujuan memberikan gambaran kepada para pembaca terkait dengan penelitian ini. Berikut sistematika yang terdapat dalam penelitian ini:

*Pertama, BAB I Pendahuluan* berisi dasar pijakan yang dimulai dari **latar belakang masalah** untuk menggambarkan pentingnya topik yang dikaji. Dari latar belakang kemudian dirumuskan **identifikasi masalah** agar fokus penelitian lebih jelas. Selanjutnya, dibuat **pembatasan masalah** sehingga penelitian tidak melebar ke aspek di luar tujuan utama. Dari pembatasan ini lahirlah **rumusan masalah** yang spesifik, diikuti dengan **tujuan pengembangan** yang ingin dicapai. Supaya lebih komprehensif, dijelaskan pula **manfaat pengembangan** baik teoritis maupun praktis, **kajian penelitian yang relevan** sebagai pijakan empiris, **landasan teori** yang mendasari penelitian, serta **sistematika penulisan** untuk memberikan gambaran keseluruhan struktur tesis.

*Kedua, BAB II Metode Penelitian* hadir untuk menjelaskan cara penelitian dilakukan. Diawali dengan **jenis penelitian** yang sesuai dengan tujuan, lalu dipilih **model pengembangan** yang relevan. Dari model tersebut, dijabarkan **prosedur pengembangan** yang sistematis agar produk



yang dikembangkan dapat terukur dengan baik. Selanjutnya, disusun **desain uji coba produk** untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan, termasuk menentukan **subjek uji coba produk**. Tahapan ini dilengkapi dengan penjelasan mengenai **teknik dan instrument pengumpulan data** agar data yang diperoleh valid, serta **teknik analisis data** yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data secara ilmiah.

*Ketiga, BAB III Hasil Penelitian dan Pembahasan* menyajikan implementasi dari pengembangan yang dilakukan. Bagian ini menguraikan bagaimana **pengembangan media pembelajaran berbasis nearpod dengan pendekatan behaviorisme** dilakukan sesuai prosedur penelitian. Setelah produk dikembangkan, dibahas pula **efektivitas media** tersebut melalui hasil uji coba dan analisis data yang diperoleh. Untuk memperkuat hasil, dilakukan **analisis penelitian dan pembahasan** yang mengaitkan temuan penelitian dengan teori, hasil studi sebelumnya, serta konteks nyata di lapangan.

*Keempat, BAB IV Penutup* merangkum keseluruhan hasil penelitian. Bagian **kesimpulan** memuat jawaban dari rumusan masalah sekaligus pencapaian tujuan pengembangan yang telah ditetapkan. Kemudian, **saran** diberikan sebagai tindak lanjut bagi peneliti lain, pendidik, maupun praktisi yang ingin mengembangkan atau memanfaatkan lebih lanjut media *nearpod* ini.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari serangkaian proses penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme di kelas XI Tata Busana 1 SMK Muhammadiyah 1 Jatinom, peneliti menyimpulkan beberapa hal penting yang menjadi jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini menghasilkan konsep media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme dengan fitur seperti materi slide, kuis interaktif, dan video animasi yang menekankan pembelajaran melalui stimulus-respon, pembiasaan, pengulangan dan penguatan. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui penerapan langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari:
  - a) Analisis, yakni mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab yang belum berjalan secara optimal, b) Desain, yaitu merancang tujuan pembelajaran, materi bahasa Arab dengan pendekatan behaviorisme, serta media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme, c) Pengembangan, yakni menyusun dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme yang sudah di desain sebelumnya menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik, d) Implementasi, yaitu

2. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme didesain dengan merancang keseluruhan pembelajaran dengan tiga desain utama, yaitu tujuan pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, dan media *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan sangat baik berdasarkan evaluasi ahli media (87,28%), ahli materi (81,82%), serta respon siswa (81,44%). Seluruh hasil penilaian menunjukkan media ini layak diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Arab dan mendapat tanggapan positif dari siswa, sehingga berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya bagi siswa kelas XI Tata Busana 1 SMK Muhammadiyah 1 Jatinom.
3. Hasil implementasi memberikan hasil efektivitas media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme di kelas XI Tata Busana 1 SMK Muhammadiyah 1 Jatinom yang terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar siswa. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui peningkatan hasil yang signifikan. Hasil uji efektivitas media pembelajaran ini diuji melalui tiga pengujian, yaitu uji normalitas, uji *paired t-test*, dan uji N-Gain. Pada uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal yang berada di angka 0,080 pada nilai *pretest* dan 0,094 pada nilai *posttest*. Pada hasil *paired t-test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang jatuh

dibawah 0,005 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Sementara itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan nilai belajar siswa berada pada kategori cukup efektif dengan skor sebesar 0,6143. Selain itu, jika merujuk pada angket respon siswa, didapati tingkat respon siswa secara keseluruhan pada seluruh aspek berada pada skor rata-rata 4,07 dengan presentase 81,44% yang menandakan termasuk dalam kategori “sangat puas”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendukung proses pembelajaran bahasa Arab.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod* dengan pendekatan behaviorisme, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait yang memiliki peran dalam pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran.

### 1. Bagi Guru Bahasa Arab

Guru diharapkan mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis *nearpod* sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ini telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa, terutama dalam menyampaikan materi yang dianggap sulit seperti bahasa Arab. Oleh karena itu, guru juga disarankan untuk terus mengembangkan kompetensinya, khususnya dalam membuat dan mengelola media pembelajaran digital

yang interaktif, baik menggunakan media *nearpod* maupun platform lainnya yang sejenis.

## 2. Bagi Sekolah

Sekolah memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis *nearpod*. Dukungan ini dapat diberikan melalui penyediaan pelatihan bagi guru, fasilitas teknologi yang memadai, serta infrastruktur yang mendukung. Dengan adanya dukungan tersebut, guru dapat lebih optimal dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran bahasa Arab yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* dapat diperluas, baik dari segi cakupan materi maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda. Peneliti juga dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi yang lebih mutakhir agar media yang dikembangkan semakin menarik dan relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Azrul, Mohamad Fadhili Yahaya, dan Norshamshina Mat Isa. "The Impact of Nearpod Interactive Learning Platform in Quality Accounting Education for Sustainable Development." Conference paper presented pada 3rd International Conference on the Future of ASEAN 2019, Malaysia. SSRN Electronic Journal, 2020.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke-1. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Akla. "Pengajaran Bahasa Arab Dengan pendekatan Behavioristik." *An-Nabighoh* Vol.23, no. 1 (2021).
- Albet, Maydiantoro. "Teori Belajar Behavioristik." Other. FKIP Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2022.  
<http://repository.lppm.unila.ac.id/40959/>.
- Alwasilah, Chaedar. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Cetakan ke IV. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Anderson, Lorin W., dan David R. Krathwohl. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asasmen, terjemahan Agung Prihantoro*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Aryani, Fadilah Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB IQUIZ.SG Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Depok." Thesis, Uin Sunan Kalijaga, t.t.
- Aryani, Putri Indri, Hetty Patmawati, dan Satya Santika. "Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 7, no. 3 (2023): 2966–76.
- Ashany, Nabila Nur. "نموذج وسيلة التعليمية القائمة على المنصة نيرفود في تعليم اللغة العربية عند طلاب (البحث التطويري في المدرسة المتوسطة الإستقلال جاكارتا)" Research and Development (RnD), Universitas Negeri Jakarta, 2024.
- Aslami, Raudhatul. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod." *BAHTERA INDONESIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol.6, no. 2 (2021): 135–48.
- Assyauqi, Moh. Iqbal. "Pengembangan Media Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Berbasis Komputer Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran." *Jurnal Al-Maqayis* 5, no. 1 (2014).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science and Business Media, 2009.

- B.Uno, Hamzah, dan Nurdin Mohamad. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Cet. ke-5. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Cahyani, Natania. "Implementasi Teori Belajar Behaviorisme (Stimulus dan Respons) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTSN 1 Jakarta." Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, 2023.
- Cherry, Kendra. "Behaviorism: Definition, History, Concepts, and Impact." Verywellmind, 2025. <https://www.verywellmind.com/behavioral-psychology-4157183>.
- Damayanti, Alfia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari." Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.
- Danuri, dan Siti Maisaroh. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cetakan 1. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019.
- Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Diana, Rita. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Dengan Pendekatan Struktural Pada Materi Saraf di PBA Semester 1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta." Thesis, Uin Sunan Kalijaga, 2025.
- Dynasty, Putri Cintana. "Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod Dengan Pendekatan ADDIE Pada Materi Larutan Penyangga." Research and Development (RnD), Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2024.
- "Endeavor Company Nearpod Acquired by Renaissance - Endeavor Miami." Diakses 5 November 2024. <https://endeavormiami.org/2021/03/02/endeavor-company-nearpod-acquired-by-renaissance/>.
- Gagne, Robert M. *The Conditions of Learning*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc., 1983.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2010.
- Hamruni, Irza A. Syaddad, Zakiah, dan Dewi Isnawati Intan Putri. *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*. Cetakan 1. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi." *Jurnal at-Taqaddum* Vol.8, no. 1 (2016).



- Hijriyani, Wulan, M.Hafiz Alfiandi, dan Desmidar Harahap. "Media Development Theory and Learning Resources for MI/SD Level." *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2025): 481–89.
- Iqbal Hs, Ahmad, dan Wuni Mei Suriningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Taman Kanak-Kanak." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 4, no. 2 (2021).
- Jihad, Asep, dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi pressindo, 2013.
- Lourensa, Diva Melvia, Dhian Dwi Nur Wenda, dan Kharisma Eka Putri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Kelas IV SDN Blawe." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.9, no. 3 (2024).
- Machmudah, Umi, dan Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Cetakan ke II. Malang: UIN Maliki Press, 2016.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Seria, 2011.
- Mahmudi, Ihwan. *Evaluasi Pendidikan*. Cetakan I. Sleman: Lintang Books, 2020.
- Makki, Ali. "Mengenal Sosok Edward Lee Thorndike Aliran Fungsionalisme Dalam Teori Belajar." *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 14, no. 1 (2019).
- Mar'ah, Khaeratul, Abd. Rahman, dan Nur Fadilah Amin. "Increasing Interest in Learning Arabic Through The Application of The Nearpod Application." *Thariqah Ilmiah: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Dan Bahasa Arab* Vol. 12, no. 1 (2024).
- Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Bumi Aksara, 1999.
- Mardhiya, Azmi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay Media Studio 8 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Arab Siswa Di SMK Muhammadiyah 2 Kota Malang." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, t.t.
- Mardiyani, Kiki. "Tujuan Dan Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 2, no. 5 (2022).
- Mufidah, Roudotul, Siti Sulaikho. "Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Pemerolehan Mufrodat Siswa Kelas IV MI Sunan Bonang Mojokerto." *Allahjah* Vol. 3, no. 2 (2020).



- Mujib, dan Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Mulyadi, D. "Inovasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Nearpod dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2021): 134–42.
- Nashrullah, Mochammad, Eni Fariyatul Fahyuni, dan Nurdyansyah. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2023.
- "Nearpod's content and activity features – Nearpod: Student Engagement Platform." Diakses 5 November 2024. <https://nearpod.zendesk.com/hc/en-us/articles/360047397291-Nearpod-s-content-and-activity-features>.
- Nisa, Ika Khoirun, Novita Rahmi, Walfajri. "Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di MTS Ma'arif NU 07 Purbolinggo." *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol.12 No.2 (2020).
- Nuha, Ulin. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Nurhadi. "Pendekatan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 45–53.
- Nurmiati, Mita, Wikanengsih, dan Aditya Permana. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMAN 1 Batujajar." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol.5, no. 2 (2022): 145–60.
- Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Oemar, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2006.
- Okra, Riri. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan." *Journal of Educational Studies*, 2019, 122.
- Okzolatavina, Dina, dan Senja Putri Merona. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pokok Bahasan Dimensi Dua Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Al-Inabah Ponorogo." *Jurmas: Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo* Vol.2, no. 2 (2018).
- Pratiwi, Putri Adinda, Fahima Mashalani, Maulia Hafizhah, dan Azra Batrisyia Sabrina. "Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Para Pengajar EFL." *Mutiara Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* Vol.2, no. 1 (2023).

- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Cetakan 1. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rusli, Radif Khotamir, dan M.A Kholik. "Teori Belajar Dalam Psikologi Pendidikan." *Jurnal Sosial Humaniora* Vol.4, no. 2 (2013).
- Rusmiyati, Anna. "Pemanfaatan Aplikasi Nearpod Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo." Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun, 2024.
- S, Nasution. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara, 1990.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2011.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press, 2018.
- Sarginson, Dawn, dan Sara McPherson. "Nearpod: An Innovative Teaching Strategy to Engage Students In Pathophysiology/ Pharmacology." *Journal of Nursing Education* Vol. 60, no. 7 (2021): 422–23.
- Sari, M, dan Anggi Septia Nugroho. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi* 8, no. 2 (2021): 112–20.
- Setiawan, Akhmad Pandu. "Aplikasi Teori Behavioristik Dan Konstruktivistik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto." *Ta'dibia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* Vol.6, no. 2 (2017).
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Cetakan ke-3. Kencana Prenamedia Group, 2013.
- Shodiq, Muhammad Jafar, Nafiatur Rasyidah. "Metode Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab." *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Vol.8 No.1 (2016).
- Slamet, Fayrus Abadi. *Metode Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Slavin, R.E. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Indeks, 2019.
- Sriwahyuni. "Pengaruh Model Active Learning Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas IV SDN No.167 Inpres

- Malewang Kec. Polongbangkeng Utara Kab. Takalar.” Eksperimen, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017.
- Suciati. “Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital.” *Jurnal Pendidikan* 19, no. 2 (2018): 146–55.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cetakan ke-19. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumantri, Moh. Syarif. *Strategi Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo, 2015.
- Susanto, Tri Adi. “Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* Vol. 5, no. 5 (2021): 3498–512.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2, no. 2 (2018): 103–14.
- Tarumasely, Yowelna. *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa*. Cetakan 1. Lamongan: Academia Publication, 2023.
- Ulum, Miftahul, dan Ahmad Fauzi. “Behaviorism Theory and Its Implications for Learning.” *Journal of Insan Mulia Education* Vol. 1, no. 2 (2023). <https://ejournal.imbima.org/index.php/joinme/article/view/41/22>.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Cetakan pertama. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Cetakan ke-1. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.