

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE
COOPERATIVE SCRIPT UNTUK MENINGKATKAN MAHĀRAH AL-
KALĀM SISWA SMAN 5 PINRANG SUL-SEL**



Disusun oleh:

Hanan Riswar

NIM. 23204022007

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

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanan Riswar, S.Pd.I
NIM : 23204022007
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 18 Oktober 2025

Saya yang menyatakan,



Hanan Riswar

NIM : 23204022007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanan Riswar, S.Pd.I
NIM : 23204022007
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 18 Oktober 2025

Saya yang menyatakan,



Hanan Riswar

NIM : 23204022007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanan Riswar, S.Pd.I
NIM : 23204022007
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto untuk kelengkapan ijazah Magister Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Segala resiko akan saya tanggung sendiri tanpa melibatkan pihak lain.

Yogyakarta, 20 Oktober 2025

Menyatakan,


Hanan Riswar
NIM. 23204022007

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-3697/Un.02/DT/PP.00.9/12/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE COOPERATIVE SCRIPT UNTUK MENINGKATKAN MAHĀRAH AL-KALĀM SISWA SMAN 5 PINRANG SUL-SEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HANAN RISWAR, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022007
Telah diujikan pada : Jumat, 28 November 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 693773ec3bbbd



Penguji I

Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 693bb8de2f091



Penguji II

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 693a208d076b9



Yogyakarta, 28 November 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 693c150e1ab25

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS METODE COOPERATIF SCRIPT UNTUK MENINGKATKAN
MAHĀRAH AL-KALĀM SISWA SMAN 5 PINRANG SUL-SEL**

Nama : Hanan Riswar
NIM : 23204022007
Prodi : PBA
Konsentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqasyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Nasiruddin, M.Pd.



Penguji I : Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag. M.Ag. (1/13)

Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. (of3)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 28 November 2025

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 91/A-

IPK : 3.86

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Assalamu 'alaikum wr. wb

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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE
COOPERATIF SCRIPT UNTUK MENINGKATKAN MAHĀRAH AL-KALĀM
SISWA SMAN 5 PINRANG SUL-SEL**

Yang ditulis oleh:

Nama : Hanan Riswar, S.Pd.I
NIM : 23204022007
Jenjang : Magister (S2) : Pendidikan Bahasa Arab
Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Fakultas

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

Wassalamu 'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 17 November 2025

Pembimbing,



Dr. Nasiruddin, M.Pd.
NIP.198207110000001301

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

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



MOTTO

اِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”

(QS. Al-'Alaq 19:1) ¹

MOTTO

Albert Einstein:

“Education is not the learning of facts, but the training
of the mind to think.”

“Pendidikan bukan soal hafalan, tapi melatih cara berfikir”²

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹Al-Qur'an, Surah Al-'Alaq (19): 1

² Einstein, A. (n.d.). "Education is not the learning of facts, but the training of the mind to think."

ABSTRAK

Hanan Riswar.23204022007. Pengembangan Multimedia Interaktif (*Arabic Adventure*) Berbasis Metode *Cooperative Script* Untuk Meningkatkan *Mahārah al-Kalām* Siswa SMAN 5 Pinrang Sul-Sel. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Pendidikan era digital atau *society 5.0*, kemampuan berbahasa dan penguasaan teknologi digital menjadi kompetensi penting bagi peserta didik. Pembelajaran bahasa Arab, khususnya keterampilan berbicara (*Mahārah al-Kalām*), menuntut inovasi agar selaras dengan perkembangan teknologi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya efektivitas pembelajaran kalam konvensional yang masih minim pemanfaatan media interaktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis metode *Cooperative Script* sebagai upaya meningkatkan keterampilan kalam dan kompetensi digital siswa di SMAN 5 Urung Pinrang, Sulawesi Selatan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas XII.8 yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan menggunakan uji N-Gain dan uji-t untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan.

penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Cooperative Script* dinyatakan sangat layak digunakan, dengan hasil validasi ahli media sebesar 89%, ahli materi 90%, dan guru mata pelajaran 93%. Uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada kategori sedang hingga tinggi. Selain itu, hasil uji-t membuktikan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, yang berarti penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan *Mahārah al-Kalām* dan kompetensi digital siswa. Respon siswa terhadap media juga sangat positif, dengan persentase kepuasan mencapai 84%. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Cooperative Script* terbukti efektif dan layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang kolaboratif, komunikatif, dan berorientasi teknologi.

Kata Kunci: *Mahārah al-Kalām*, *Cooperative Script*, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Bahasa Arab, Kompetensi Digital.

ملخص

حنان رسوار. ٢٠٠٧. ٢٣٢٠٤٠٢٢٠٠٧. تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية المبنية على طريقة السكرت التعاوني (*cooperative Script*) في تنمية مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة الثانوية الحكومية الخامسة في بنرانغ - سولاويزي الجنوبية. يوغياكرتا: كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاغا يوغياكرتا، ٢٠٢٥ م.

في عصر التعليم الرقمي أو ما يُعرف بمجتمع ٥، ٠ أصبحت القدرة على استخدام اللغة وإتقان التكنولوجيا الرقمية من الكفاءات المهمة التي يجب أن يمتلكها المتعلمون. إن تعليم اللغة العربية، وخاصة مهارة التحدث (مهارة الكلام)، يتطلب الابتكار ليتماشى مع تطور التكنولوجيا. تتبع هذه الدراسة من انخفاض فعالية تعليم الكلام التقليدي الذي ما زال يفتقر إلى استخدام الوسائط التفاعلية والتعاونية. لذلك تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط متعددة تفاعلية قائمة على طريقة *Cooperative Script* كوسيلة لتعزيز مهارة الكلام والكفاءة الرقمية لدى طلاب المدرسة الثانوية الحكومية الخامسة في أرونغ بينرانغ، سولاويزي الجنوبية.

البحث هذا استخدم منهج البحث والتطوير (*Research and Development*) بنموذج التطوير ADDIE الذي يتكوّن من خمس مراحل وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. وكان موضوع البحث طلاب الصف الثاني عشر/الثامن الذين تم اختيارهم بطريقة *purposive sampling* وأدوات البحث شملت الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، والاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار N-Gain واختبار t لقياس فعالية المنتج المطوّر.

البحث أظهر أن الوسائط التفاعلية المبنية على طريقة *Cooperative Script* تعد صالحة جداً للاستخدام، حيث بلغت نسبة التقييم من خبر الوسائط ٨٩٪، ومن خبر المادة ٩٠٪، ومن معلم المادة ٩٣٪. كما بين اختبار N-Gain وجود تحسن في نتائج تعلم الطلاب ضمن الفئة المتوسطة إلى العالية. إضافة إلى ذلك، أثبت اختبار t وجود فرق دال إحصائياً بين نتائج اختبار قبلي و اختبار بعدي، مما يعني أن استخدام هذه الوسائط فعال في تنمية مهارة الكلام والكفاءة الرقمية لدى الطلاب. وقد كانت استجابة الطلاب تجاه الوسائط إيجابية جداً بنسبة رضا بلغت ٨٤٪. وبناءً على ذلك، فإن الوسائط التفاعلية المبنية على طريقة *Cooperative Script* أثبتت فعاليتها وصلاحياتها كبديل مبتكر في تعليم اللغة العربية بطريقة تعاونية وتواصلية ومواكبة للتطور التكنولوجي.

الكلمات المفتاحية: مهارة الكلام، التعلم التعاوني، الوسائط التفاعلية، تعلم اللغة العربية، الكفاءة الرقمية

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN
DAN LEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

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

A. Konsonan

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

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba | B/b | Be |
| ت | Ta | T/t | Te |
| ث | Ṣa | S/ṣ | es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J/j | Je |
| ح | Ḥa | H/ḥ | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | Kh/kh | ka dan ha |
| د | Dal | D/d | De |

| | | | |
|---|--------|-------|-----------------------------|
| ذ | Ẓal | Ẓ/z | Zet (dengan titik di atas) |
| س | Ra | R/r | Er |
| ز | Zai | Z/z | Zet |
| س | Sin | S/s | Es |
| ش | Syin | Sy/sy | es dan ye |
| ص | Ṣad | S/ṣ | es (dengan titik di bawah) |
| | Ḍad | D/ḍ | de (dengan titik di bawah) |
| ط | Ṭa | T/ṭ | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | Ẓa | Z/ẓ | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | `ain | ` | koma terbalik (di atas) |
| غ | Gain | G/g | Ge |
| ف | Fa | F/f | Ef |
| ق | Qaf | Q/q | Ki |
| ك | Kaf | K/k | Ka |
| ل | Lam | L/l | El |
| م | Mim | M/m | Em |
| ن | Nun | N/n | En |
| و | Wau | W/w | We |
| ه | Ha | H/h | Ha |
| ء | Hamzah | ‘ | Apostrof |
| ي | Ya | Y/y | Ye |

B. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|-------------|------|
| َ | Fathah | a | A |
| ِ | Kasrah | i | I |
| ُ | 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 |
|------------|----------------|-------------|---------|
| يَ... | Fathah dan ya | ai | a dan u |
| وُ... | Fathah dan wau | au | a dan u |

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala
- سُئِلَ 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 |
|------------|-------------------------|-------------|---------------------|
| أ...آ... | Fathah dan alif atau ya | ā | a dan garis di atas |
| إ...آ | Kasrah dan ya | ī | i dan garis di atas |
| و...ؤ | Dammah dan wau | ū | u dan garis di atas |

Contoh:

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

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

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

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl

- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnatul munawwarah

- طَلْحَة talhah

E. Syaddah (Tasydidi)

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

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala

- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

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

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

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

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

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

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

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu

- الْقَلَمُ al-qalamu

- الشَّمْسُ asy-syamsu

- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

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

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuzu
- شَيْءٍ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

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

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- 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, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

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

Contoh:

- اللَّهُ عَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm

- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

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 Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* untuk meningkatkan *Mahārah al-Kalām* Siswa SMAN 5 Pinrang” ini dapat terselesaikan 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 terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag. M.Ag. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dan sebagai pembimbing tesis yang telah memberikan pengarahan dan dukungan yang sangat bermanfaat bagi keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan studi, serta dengan penuh kesabaran dan ketekunan telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan serta penyelesaian tesis ini.

5. Ibu Dr. Dilatus Syamsiah, S.Ag., M.Ag., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah membimbing penulis dan memberi nasihat selama kuliah di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab.
6. 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 kuliah.
7. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua tercinta, Bapak Riswar M dan Ibu Rahma, yang tak pernah berhenti memberikan dukungan, motivasi, dan do'a dalam setiap langkah perjalanan akademik penulis. Kasih sayang, semangat, serta pengorbanan yang mereka berikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Teruntuk keluarga, sahabat, teman-teman, dan semua pihak telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Yogyakarta, 13 November 2025

Saya Yang menyatakan,

Hanan Riswar

NIM.23204022007

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| PERNYATAAN KEASLIAN | i |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | ii |
| SURAT PERNYATAAN BERJILBAB | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| MOTTO | viii |
| ABSTRAK | ix |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN | xi |
| KATA PENGANTAR | xviii |
| DAFTAR ISI | xx |
| DAFTAR TABEL | xxi |
| DAFTAR GAMBAR | xxii |
| TABEL LAMPIRAN | xxiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Pembatasan Masalah | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 6 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| F. Kajian Pustaka | 8 |
| G. Landasan Teori | 13 |
| H. Sistematika Pembahasan | 38 |
| BAB II METODE PENELITIAN | 41 |
| A. Model Pengembangan | 41 |
| B. Prosedur Pengembangan | 44 |
| C. Desain Uji Coba Produk | 49 |
| D. Subjek Uji Coba | 50 |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 52 |
| F. Teknik Analisis Data | 56 |
| BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 64 |
| A. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> Dalam Pembelajaran Kalam Dan Digital Siswa | 64 |
| B. Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 153 |
| C. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 222 |
| BAB IV PENUTUP | 202 |
| A. Kesimpulan | 202 |
| B. Saran | 203 |
| DAFTAR PUSTAKA | 205 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 2.1 Penilaian Angket Validasi | 70 |
| Tabel 2.2 Skala Penilaian | 75 |
| Tabel 2.3 Kriteria Tingkat Validitas | 75 |
| Tabel 2.4 Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> | 81 |
| Tabel 3.1 Tujuan Pembelajaran | 105 |
| Tabel 3.2 Revisi Berdasarkan Saran dari Validator | 152 |
| Tabel 3.3 Daftar Nama Validator Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 201 |
| Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru Pengampu | 202 |
| Tabel 3.5 Hasil Validasi Ahli Media Pada Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 203 |
| Tabel 3.6 Hasil Validasi Ahli Materi Pada Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 206 |
| Tabel 3.7 Hasil Validasi Ahli Media Pada Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 209 |
| Tabel 3.8 Hasil Validasi Ahli Materi Pada Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 212 |
| Tabel 3.9 Hasil Validasi Guru Pengampu Mata Pelajaran Pada Multimedia Interaktif Berbasis Metode <i>Cooperative Script</i> | 215 |
| Tabel 3.10 Profil Siswa Kelas XII.8 SMAN 5 Urung Pinrang | 219 |
| Tabel 3.11 Hasil Uji Coba | 220 |
| Tabel 3.12 Hasil Akhir Respons Peserta Didik Terhadap Multimedia Pembelajaran | 222 |
| Tabel 3.13 Validitas Soal Uji Validitas Test Tulis | 223 |
| Tabel 3.14 Validitas Test lisan | 225 |
| Tabel 3.15 Uji Reliabilitas Test Tulis | 226 |
| Tabel 3.16 Uji Reliabilitas Test Lisan | 227 |
| Tabel 3.17 Hasil Uji Normalitas Tes Tulis | 229 |
| Tabel 3.18 Uji Normalitas Tes Lisan | 230 |
| Tabel 3.19 Uji Paired Sample T-Test Tulis | 231 |
| Tabel 3.20 Uji Paired Sample T-Test Lisan | 232 |
| Tabel 3.21 Kriteria Perolehan Skore | 233 |
| Tabel 3.22 Hasil Uji <i>N-Gain</i> | 234 |
| Tabel 3.23 <i>N-Gain</i> Lisan | 236 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.1 Tahapan Model ADDIE | 60 |
| Gambar 3.1 Butir Soal Tes Lisan | 128 |
| Gambar 3.2 Butir Soal Tes Tulisan | 128 |
| Gambar 3.3 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur Edit (<i>New</i>) | 118 |
| Gambar 3.4 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Insert</i>) | 119 |
| Gambar 3.5 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Image dan Multiple images</i>) | 121 |
| Gambar 3.6 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Video</i>) | 122 |
| Gambar 3.7 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Audio</i>) | 124 |
| Gambar 3.8 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Text</i>) | 125 |
| Gambar 3.9 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Background</i>) | 127 |
| Gambar 3.10 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Counter</i>) | 127 |
| Gambar 3.11 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Hotspot</i>) | 130 |
| Gambar 3.12 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Preview</i>) | 131 |
| Gambar 3.13 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur <i>Animation (Fade in, Float in, Wipe)</i> | 133 |
| Gambar 3.14 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Interaction</i>) | 134 |
| Gambar 3.15 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Touch</i>) | 136 |
| Gambar 3.16 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Object</i>) | 137 |
| Gambar 3.17 Pengembangan Multimedia Interaktif dengan platform SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) Fitur (<i>Switch Page</i>) | 139 |
| Gambar 3.18 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (<i>Canva</i>) Fitur (<i>Elemen</i>) | 140 |
| Gambar 3.19 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (<i>Canva</i>) Fitur (<i>Teks</i>) | 142 |
| Gambar 3.20 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (<i>Canva</i>) Fitur (<i>Unggahan</i>) | 143 |
| Gambar 3.21 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (<i>Canva</i>) Fitur (<i>Video</i>) | 145 |
| Gambar 3.22 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (<i>Canva</i>) Bantuan (<i>TTS Maker</i>) | 146 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 3.23 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (Canva) Bantuan (<i>Animate Your Voice</i>)..... | 147 |
| Gambar 3.24 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (Canva) Bantuan (<i>Animate Your Voice fitur mouth only</i>)..... | 149 |
| Gambar 3.25 Pengembangan Multimedia Video Interaktif dengan dukungan media (Canva) Bantuan (<i>Animate Your Voice fitur Record</i>)..... | 150 |



TABEL LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Instrument Wawancara Siswa | 274 |
| Lampiran 2 Validasi Ahli Materi | 275 |
| Lampiran 3 Validasi Ahli Media | 277 |
| Lampiran 4 Validasi Ahli Materi | 278 |
| Lampiran 5 Validasi Ahli Media | 279 |
| Lampiran 6 Penilaian Pengajar Nahwu | 282 |
| Lampiran 7 Instrumen Respons Siswa | 283 |
| Lampiran 8 Soal Pre-Test Dan Post-Test | 284 |
| Lampiran 9 Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik | 288 |
| Lampiran 10 Hasil Uji Validitas | 292 |
| Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas | 294 |
| Lampiran 12 Hasil Uji T | 294 |
| Lampiran 13 Hasil Uji N-Gain | 295 |
| Lampiran 14 Surat Permohonan Izin Penelitian | 297 |
| Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan <i>Pre-Test</i> | 298 |
| Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup | 305 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi dan *society* 5.0, kemampuan berbahasa dan penguasaan teknologi digital menjadi dua kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa. Kemampuan berbahasa, khususnya dalam konteks bahasa asing seperti Bahasa Arab, tidak hanya mencakup kemampuan memahami secara pasif tetapi juga kemampuan aktif dalam mengungkapkan ide dan gagasan secara lisan atau *Mahārah al-Kalām*.³ Sementara itu, kemampuan digital menjadi jembatan penting bagi siswa untuk mengakses, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif melalui berbagai media.⁴

Di tengah perkembangan teknologi dan tuntutan kompetensi era *society*, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam pendekatan, metode dan strategi pembelajarannya.⁵ Tidak cukup hanya mengedepankan aspek kognitif semata, pembelajaran masa kini juga perlu menekankan pengembangan keterampilan komunikatif dan literasi digital sebagai bagian dari pembentukan kompetensi holistik siswa.⁶ Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah menengah atas, muncul berbagai dinamika dan permasalahan yang perlu dicermati secara mendalam, khususnya terkait keterampilan kalam atau berbicara.⁷

³ Hengki Permana and Aang Saeful Milah, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Tik Era Revolusi Industri 4.0 Persiapan Camaba Al-Azhar Di El-Darosah," *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 7, no. 8 (2023): 273–288.

⁴ Houtman Houtman, "Digitalisasi Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Kearifan Lokal," *Wahana Didaktika* 15, no. 2 (2017): 79–98, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1239>.

⁵ Restu Rahayu, Sofyan Iskandar, and Yunus Abidin, "Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2099–2104.

⁶ Alprians Pare and Hotmaulina Sihotang, "Pendidikan Holistik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27778–27787.

⁷ Hilmi, "Metode Inovatif Pembelajaran Maharah Kalam," *Jurnal Intelektualita* 10, no. 1 (2021): 180–192.

Kegiatan kalam yang terjadi di kelas selama ini seringkali masih bersifat mekanistik, terbatas pada pengulangan dan hafalan, dan belum menyentuh ranah komunikasi yang kontekstual, reflektif, dan bermakna.⁸ Oleh karena itu, diperlukan upaya eksploratif untuk menggambarkan secara lebih mendalam bagaimana proses pembelajaran kalam berlangsung, bagaimana keterlibatan siswa dalam berkomunikasi, serta faktor-faktor apa saja yang memengaruhi kualitas interaksi lisan dalam kelas dan bagaimana realitas pembelajaran bahasa Arab berlangsung dari sudut pandang siswa, guru, serta lingkungan pembelajaran yang melingkupinya.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur kolaboratif dan digital menjadi sangat relevan. Salah satu metode yang dapat menjawab tantangan ini adalah *Cooperative Script*.⁹ *Cooperative Script* adalah metode pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar siswa dalam bentuk pasangan belajar. Setiap siswa bertanggung jawab menjelaskan materi kepada pasangannya, sehingga proses belajar berlangsung secara aktif, komunikatif, dan reflektif.¹⁰ Metode ini mampu mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam berbicara serta membangun interaksi antarpeserta didik.¹¹

Dalam praktiknya, metode *Cooperative Script* berbasis multimedia interaktif tidak hanya membangun interaksi antar siswa, tetapi juga memperkuat kompetensi digital mereka. Siswa tidak hanya belajar berbicara dalam bahasa Arab melalui interaksi langsung, tetapi juga

⁸ Berti Arsyad et al., "Peningkatan Maharah Al-Kalam Melalui Program 20 Hari Intensif Berbahasa Arab Pada Mahasiswa Program Studi Sastra Arab UMGO" 1 (2024): 1–10.

⁹ Syarif Hidayatulloh, "Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Sma Riyadlul Jannah, Ciseeng, Bogor," *Inspiratif Pendidikan* 10, no. 2 (2021): 188.

¹⁰ Asep Supriatna, Nasem, and Ali Aenul Quthbi, "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Kenampakan Dan Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 158–172.

¹¹ Ramlah H A Gani, Herman Wijaya, and Nunung Supratmi, "Pengaruh Metode Cooperative Script Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Selong Tahun Pelajaran 2020 / 2021" 02, no. 01 (2022): 120–130.

mengasah keterampilan digital seperti mengakses informasi daring, menggunakan aplikasi presentasi, dan lain sebagainya.¹² Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena menyentuh dua ranah kompetensi yang esensial. Selain itu, media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan materi pembelajaran melalui simulasi, latihan soal digital, dan permainan edukatif. Hal ini tidak hanya memperkuat daya serap siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan kompetensi digital mereka secara simultan.¹³

Kondisi di SMAN 5 Urung Pinrang menunjukkan bahwa masih terdapat keterbatasan dalam implementasi pembelajaran yang kolaboratif dan berbasis teknologi. Siswa pun mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara lisan dan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam keterampilan kalam dan pemahaman terhadap teknologi pembelajaran.

Dengan melihat kenyataan tersebut, perlu adanya inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar siswa. Melalui pendekatan *Cooperative Script* berbasis multimedia interaktif, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan menyenangkan sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan berbicara dan digital secara seimbang.

Selain itu, pengembangan media interaktif ini juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Siswa saat ini lebih tertarik pada visualisasi

¹² Gebiastika Kobandaha, Lamsike Pateda, and Wiwik Pratiwi, "Implementasi Metode Cooperative Script Dengan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Gorontalo" 5, no. 20 (2025): 89–98.

¹³ Putri Nursyahira et al., "Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 4, no. 2 (2024): 163–171.

dan aktivitas yang menantang secara interaktif.¹⁴ Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak untuk menjembatani metode pengajaran tradisional dengan kebutuhan belajar modern.¹⁵

Pemilihan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* terhadap Peningkatan Mahārah al-Kalām Siswa SMAN 5 Urung Pinrang Sul-Sel” dilatarbelakangi oleh kebutuhan mendesak dalam meningkatkan kemampuan berbicara (*Mahārah al-Kalām*) siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yang selama ini masih dianggap sulit dan monoton. *Mahārah al-Kalām* merupakan keterampilan inti dalam penguasaan bahasa Arab yang berfungsi sebagai alat komunikasi aktif.¹⁶ Namun, realitanya di lapangan, banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengekspresikan ide atau gagasan secara lisan dalam bahasa Arab karena minimnya media yang menarik dan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif, seperti metode *cooperative script*, dalam bentuk multimedia interaktif.

Metode *cooperative script* menekankan pada kerja sama berpasangan secara terstruktur yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga sangat relevan diterapkan untuk keterampilan berbicara.¹⁷ Sementara itu, penggunaan multimedia interaktif memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual,

¹⁴ Ruri Liana Anugrah, Resy Mulyani, and Roihanah Zakiyah, “*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*” Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Berbasis Digital Sebagai Upaya Pengembangan Kompetensi Siswa Di Sma It Imam Asy Syafi ’ I Pekanbaru,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2025): 1–10.

¹⁵ Indahul Islami and Febrina Dafit, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas V Sdn 83 Pekanbaru,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 3 (2023): 1049–1059.

¹⁶ Nurmasiyah Syamaun, “Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan,” *LISANUNA, Jurnal Bahasa Arb dan Pembelajarannya* 14, No 2 (2024): 343–359.

¹⁷ Rima Rikmasari and Indri Yani, “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Cibuntu 05 Kabupaten Bekasi,” *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2019): 29–35.

menarik, dan memfasilitasi gaya belajar yang beragam.¹⁸ Penggabungan keduanya diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menumbuhkan keberanian siswa dalam berbicara, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Judul ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan riil di sekolah yang menjadi lokasi penelitian, yakni SMAN 5 Pinrang, yang memiliki latar belakang siswa dengan potensi besar namun membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.¹⁹ Maka dari itu, pengembangan ini tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga penting dan mendesak untuk diterapkan di lapangan demi meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab yang komunikatif dan efektif.

Penelitian ini menjadi penting karena mengintegrasikan dua komponen utama yang krusial dalam pendidikan modern yaitu kolaborasi dan teknologi. Melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis metode *Cooperative Script*, diharapkan pembelajaran bahasa Arab tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi kalam siswa, tetapi juga menumbuhkan kemampuan literasi digital mereka secara bersamaan.²⁰ Dengan demikian, lulusan sekolah mampu menjadi pribadi yang komunikatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital atau *society* 5.0. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan peneliti lain dalam merancang

¹⁸ Nur Ariandini and Rizal Arizal Ramly, "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Kependidikan Media Stats* 12 (2023): 107–116.

¹⁹ Elena Himma Nizrina, Isti Rusdiyani, and Fadlullah Fadlullah, "Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun," *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2022): 205–220.

²⁰ Laili Mas et al., "The Integration of the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Method in Arabic Language Learning" 2, no. 2 (2025): 337–345.

pembelajaran bahasa Arab yang integratif, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi masa depan.

B. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti akan membatasi pembahasan untuk memberikan arah yang lebih jelas agar pembahasan tidak meluas atau menyimpang dari pembahasan. Penelitian ini akan focus pada:

1. Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script*
2. Pembelajaran *Mahārah al-Kalām* dan Digital

Subjek penelitian ini ialah siswa SMAN 5 Pinrang Sulawesi Selatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang masalah di atas, rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* Untuk Meningkatkan *Mahārah al-Kalām* Dan Digital Siswa SMAN 5 Urung Pinrang Sulawesi Selatan?
2. Bagaimana Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* Meningkatkan *Mahārah al-Kalām* Dan Digital Siswa Sman 5 Urung Pinrang Sulawesi Selatan?
3. Bagaimana Efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* Meningkatkan *Mahārah al-Kalām* Dan Digital Siswa Sman 5 Urung Pinrang Sulawesi Selatan?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendesain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* Dalam Pembelajaran Kalam Dan Digital Siswa SMAN 5 Pinrang Sulawesi Selatan.
2. Untuk Mengetahui Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* Dalam

Pembelajaran Kalam Dan Digital Siswa SMAN 5 Pinrang Sulawesi Selatan.

3. Untuk Mengetahui Keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Cooperative Script* Dalam Pembelajaran Kalam Dan Digital Siswa SMAN 5 Pinrang Sulawesi Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan sesuai dengan focus penelitian diatas sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dari aspek tertentu dapat berguna dalam hal:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori khususnya dalam integrasi metode *Cooperative Script* dengan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab.
- b. Menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan bahasa Arab terkait pendekatan kolaboratif berbasis teknologi.
- c. Menjadi referensi akademik dalam pengembangan model pembelajaran yang menggabungkan aspek keterampilan kalam dan literasi digital siswa.
- d. Mendukung literatur tentang efektivitas metode kooperatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa asing.
- e. Memperkuat landasan teori konstruktivisme sosial dalam konteks pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia interaktif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. **Bagi pendidik**

Memberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan berbicara bahasa Arab dan penggunaan teknologi.

2. **Bagi peserta didik**

Membantu meningkatkan keterampilan kalam dan kompetensi digital melalui pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan kolaboratif.

3. **Bagi institusi pendidikan.**

Menjadi rujukan dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran berbasis teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

4. **Bagi pengembang media pembelajaran**

Menjadi dasar untuk mengembangkan lebih banyak aplikasi atau media pembelajaran yang berbasis pendekatan kolaboratif dan interaktif.

5. **Bagi peneliti lain**

Menjadi bahan acuan dan inspirasi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan integrasi metode pembelajaran kooperatif dan teknologi dalam konteks pendidikan bahasa.

F. Kajian Pustaka

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai kajian dalam penelitian. Penelitian yang digunakan sebagai kajian adalah penelitian yang memiliki hubungan dengan penelitian ini. Beberapa peneliti yang telah mengangkat permasalahan seperti penelitian ini antara lain:

1. Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al-Kalām Menggunakan Plotagon Story Di MTs Negeri 9 Sleman ” yang ditulis oleh Elis Tania hasil penelitian yang disampaikan, pengembangan media pembelajaran berbasis Plotagon Story untuk

materi Mahārah al-Kalām menunjukkan hasil yang positif. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Khususnya, uji T-test mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media ini dengan yang tidak. Selain itu, hasil uji N-Gain Score sebesar 0,70 menunjukkan tingkat efektivitas kategori "cukup efektif" dengan persentase keberhasilan sebesar 70% dalam meningkatkan kemampuan Mahārah al-Kalām siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis Plotagon Story dalam meningkatkan Mahārah al-Kalām di MTs Negeri 9 Sleman, dan (2) mengetahui keefektifan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan Mahārah al-Kalām siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample T-test dan uji N-Gain Score dengan bantuan SPSS 21, serta uji normalitas dengan prosedur Kolmogorov-Smirnov, persamaan yang peneliti temukan adaahh pengembangan media yang berfokus pada Mahārah al-Kalām, Perbedaan utama dengan penelitian lain terletak pada fokus dan objek pengembangan media pembelajaran.²¹

2. Tesis yang berjudul “Pengembangan Video Dan Efektivitasnya Dalam Pembelajaran *Mahārah Al-Kalām* Siswa Kelas IV MI Ma’arif Krakal Kebumen” yang ditulis oleh Rosyidah Nur Lailiyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan guru dengan kategori penilaian "baik". Uji efektivitas juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh nilai t-hitung sebesar 3,601 yang lebih

²¹ Tania Elis, “”Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al-Kalām Menggunakan Plotagon Story Di MTs Negeri 9 Sleman ”,” 2024.

besar dari t-tabel 2,048, sehingga video dinyatakan efektif dalam meningkatkan maharah kalam. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video tematik dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara (maharah kalam) siswa kelas IV MI Ma'arif Krakal Kebumen persamaan yang peneliti temukan yaitu pengembangan media video interaktif Adapun perbedaan utama dari penelitian ini adalah pada media yang digunakan yakni media video hasil produksi dengan aplikasi Movie Maker dan metode pengembangan Borg & Gall yang sistematis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah pengembangan, seperti pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi, uji coba, hingga implementasi.²²

3. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis *Cooperative Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dan Peningkatan Mutu Lulusan Fasilkom Unsri Berbasis E-Learning (Studi Kasus: Mata Kuliah Pemrograman Web” yang ditulis oleh Rizka Dhini Kurnia, Endang Lestari Ruskan, Ali Ibrahim. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran praktikum pemrograman web dapat meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar mahasiswa, kepercayaan diri, serta kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berkreasi secara kelompok. Sekitar 80% mahasiswa dinyatakan berhasil memahami materi dan menerapkan pembelajaran tersebut secara efektif. Selain itu, penggunaan ICT berbasis multimedia juga membantu mahasiswa dalam belajar mandiri dan berkreasi, sehingga mutu lulusan dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial,

²² Rosyidah Nur Lailiyah, “Pengembangan Video Dan Efektivitasnya Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Kelas IV MI Ma’rif Kebumen” (2018).

kerjasama, dan kreativitas mahasiswa. Persamaan yang peneliti temukan adalah sama-sama membahas terkait dengan pengembangan yang berbasis metode *cooperative*. Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah pada penerapan model Cooperative Learning yang dikombinasikan dengan platform E-Learning multimedia sebagai media pembelajaran interaktif.²³

4. Artikel jurnal yang berjudul “Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas V Sejalan Dasar” yang ditulis oleh Gusti Agung Ayu Putu Wulandari¹, A.A Gede Agung, I Kadek Suartama. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan multimedia interaktif yang berorientasi pada model pembelajaran kooperatif serta menganalisis tingkat efektivitas dari media yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R esearch and Development (R&D) dengan model pengembangan Hannafin dan Peck. Prosesnya meliputi tiga fase utama yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan serta implementasi. Selain itu, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berorientasi pada model cooperative learning yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Hasil validasi dari ahli media, desain, dan isi materi menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat baik hingga baik, dengan persentase mencapai lebih dari 80%. Uji coba terhadap siswa secara perorangan dan kelompok kecil juga menunjukkan bahwa media ini mendapatkan penilaian positif, dengan persentase pencapaian mencapai 85,5% dan kategori baik. Persamaan

²³ Rizka Dhini Kurnia et al., “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis *Cooperative Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dan Peningkatan Mutu Lulusan Alumni Fasilkom Unsri Berbasis E-Learning (Studi Kasus: Matakuliah Pemrograman Web) 1,2,3” 6, no. 1 (2014): 645–654.

yang peneliti temukan yakni meneliti tentang Multimedia Interaktif berbasis *cooperative*, Namun perbedaan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif yang berorientasi pada model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) untuk mata pelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar.²⁴

5. Artikel jurnal yang ditulis oleh Deny Febriana, Sajidan, Baskoro Adi Prayitno dengan judul “,Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Group Discovery Learning (Gdl) Pada Materi Protista Kelas X Sma Negeri Karangpandan” Hasil pembahasan penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis GDL yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata 85,53% dalam kategori baik. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan dan sikap siswa, ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai pretest dan posttest serta perbedaan skor yang signifikan secara statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan (Research & Development atau R&D) dengan model prosedural yang bersifat deskriptif. Persamaan yang peneliti temukan yakni pengembangan multimedia interaktif Adapun perbedaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia interaktif tetapi berbasis GDL yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan menggunakan program Macromedia Flash, serta penekanan pada aspek keefektifan terhadap hasil belajar siswa pada materi protista.²⁵
6. Artikel jurnal yang ditulis oleh Surya Puspita Sari, A.T. Widodo, H. Wibawanto dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ipa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Kelas 5 Sdn

²⁴ I Gusti Agung et al., “Multimedia Interaktif Berorientasi Model *Cooperative Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 (2022): 393–402.

²⁵ Deny Febriana and Baskoro Adi Prayitno, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Group Discovery Learning (GDL) Pada Materi Protista,” *Jurnal Inkuiri* 4, no. 2 (2015).

Purworejo” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dan efektif. Validasi ahli terhadap perangkat seperti silabus, RPP, materi, dan instrumen penelitian memperoleh nilai rata-rata di atas 3,6 (kategori valid). Dalam uji coba terbatas, nilai rata-rata kreativitas siswa sebesar 7,83 dan hasil belajar sebesar 8,3, yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran. Dalam uji coba lebih luas, nilai posttest hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 8,22 dibandingkan 7,24 pada kelas kontrol, dan nilai kreativitas mencapai 7,76 pada kelas eksperimen dibandingkan 6,51 pada kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai thitung 4,94 > ttabel 2,33 untuk hasil belajar dan thitung 8,53 > ttabel 2,33 untuk kreativitas. Selain itu, uji regresi menunjukkan bahwa kreativitas menyumbang pengaruh sebesar 83,6% terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang terdiri dari tiga tahap utama: pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi. Tahap pengembangan mencakup validasi ahli, uji coba terbatas dan luas, serta evaluasi efektivitas produk melalui uji statistik (uji t dan regresi). Persamaan yang peneliti temukan adalah pengembangan multimedia intraktif dan perbedaannya Mengintegrasikan multimedia interaktif dengan pendekatan kooperatif Group Investigation secara spesifik untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran IPA.²⁶

G. Landasan Teori

1. Metode

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan belajar dan pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah saja, tetapi di tiga pusat yang lazim dikenal

²⁶ Surya Puspita Sari, A T Widodo, and H Wibawanto, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Kelas 5 SDN Purworejo,” *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 2, no. 2 (2013).

dengan tri pusat pendidikan. Tri pusat pendidikan adalah tempat di mana anak mendapatkan pengajaran, baik itu secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan keluarga (informal), Sekolah (formal) maupun masyarakat atau (nonformal).²⁷ Seseorang dikatakan belajar jika di dalam dirinya terjadi aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dan dapat diamati relatif lama.²⁸

Dalam Proses belajar, setiap siswa harus diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memerlukan bantuan dari guru untuk memotivasi dan mendorong agar siswa dalam proses belajar dan mengajar terlibat secara totalitas. Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.²⁹ Guru dalam mengajar harus efektif baik untuk dirinya maupun untuk pembelajar dengan menggunakan metode yang lebih efektif dan interaktif.

Dalam prakteknya, tidak ada metode pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu dalam memilih metode pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi pendidik itu sendiri.³⁰ Seperti yang kita ketahui Ada beberapa metode pembelajaran yaitu kooperatif learning, pembelajaran kontekstual, dan lain sebagainya

²⁷ Farida Herna Astuti and Jessica Festi Maharani, "Manajemen 'Tripusat Pendidikan' Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SD IT Ash-Shiddiqin," *Jurnal EduTech 10*, no. 1 (2024): 16–30.

²⁸ Mohammad Anam S and Wasid D Dwiyo, "Teori Belajar Behavioristik DANam S, M., & Dwiyo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran," Universitas Negeri Malang (2019): 2, https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikas.Pdf.

²⁹ Adrian Yanuar Prameswara and Intansakti Pius X, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif," *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral 8*, no. 1 (2023): 1–9.

³⁰ Ramayulis, "Berbagai Metode Mengajar Bagi Guru Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan 9*, no. 2 (2010): 2.

Metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode ini mencakup berbagai teknik, pendekatan, dan prosedur yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.³¹ Metode berfungsi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pilihan metode yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, membuat pelajaran lebih mudah dipahami, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.³²

Secara umum, metode pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, di antaranya:

- 1) Metode Ceramah, Penyampaian materi secara lisan oleh pendidik kepada peserta didik.
- 2) Metode Diskusi, Interaksi antara peserta didik untuk bertukar pikiran dan menemukan solusi atas suatu permasalahan.
- 3) Metode Demonstrasi, Pendidik menunjukkan secara langsung suatu konsep atau keterampilan yang dipelajari.
- 4) Metode Eksperimen, Peserta didik melakukan percobaan atau penelitian untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan.
- 5) Metode Tanya Jawab, Proses pembelajaran yang melibatkan pertanyaan dari pendidik dan jawaban dari peserta didik untuk mengukur pemahaman mereka.

³¹ Maria Ulfa and Saifuddin, "Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran," *Suhuf* 30 (2018): 35–56,-.

³² Karmila P. Lamadang et al., "Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Potensi Peserta Didik Melalui Pemahaman Gaya Belajar Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok B," *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024): 97–115.

- 6) *Metode Problem Based Learning (PBL)*, Pembelajaran berbasis masalah yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.
- 7) *Metode Cooperative Learning*, Pembelajaran berbasis kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama.

b. Manfaat Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran erat kaitannya dengan cara belajar peserta didik dan cara mengajar guru. Metode pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa bagi para pembelajar di sekolah.³³ Dengan penerapan metode yang tepat, siswa dapat lebih mudah menyerap materi, memahami struktur bahasa, dan mengembangkan keterampilan komunikasi secara efektif.³⁴ Metode pembelajaran yang bervariasi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dan tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Selain itu, metode yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas, mendorong untuk lebih aktif berbicara, mendengar, membaca, dan menulis dalam bahasa yang dipelajari. Pendekatan yang sesuai juga memungkinkan siswa memahami konteks penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat mengaplikasikannya secara praktis.³⁵ Metode pembelajaran yang baik akan memperhatikan perbedaan gaya belajar setiap siswa, baik itu visual, auditori, maupun

³³ Rhyan Prayuddi Reksamunandar et al., "Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI MI Plus Assalam Manado," *Jurnal Pengabdian Tarbiyah*, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis 2, no. 1 (2020): 40–45, <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.

³⁴ Putri Imarotul Fitriah, Bambang Yulianto, and Ratih Asmarani, "Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Metode Everyone Is A Teacher Here," *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (2020): 546.

³⁵ Fhtria, "Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas," *Jurnal Pendidikan bahasa indonesia* 4743, no. 7 (2019): 65–70.

kinestetik. Oleh karena itu, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memahami topik sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang mereka pilih. Ini juga membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa.

Selain aspek akademik, metode pembelajaran yang tepat juga dapat membentuk karakter siswa, seperti meningkatkan rasa percaya diri, keberanian dalam berbicara, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis.³⁶ Metode yang mendorong kerja sama dan diskusi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja tim yang berguna dalam kehidupan mereka di masa depan. Metode pembelajaran juga merupakan cara atau strategi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahami dengan efektif.³⁷ Penggunaan metode pembelajaran yang tepat memberikan banyak manfaat, baik bagi guru maupun siswa.

1) Manfaat Bagi Guru

- a) Meningkatkan Efektivitas Pengajaran, Dengan metode yang sesuai, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih terstruktur, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.
- b) Menyesuaikan Gaya Belajar Siswa, Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik). Dengan berbagai metode, guru dapat menyesuaikan pendekatan agar lebih efektif bagi semua siswa.
- c) Meningkatkan Kreativitas dalam Mengajar, Penggunaan metode yang variatif, seperti diskusi, atau pembelajaran berbasis proyek, mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran.

³⁶ Stkip Pgri Sumenep, "Membangun Karakter Siswa : Peran Metode" 2, no. 1 (2025): 155–164.

³⁷ ST. Hur'ien Assyifa, Nurhasanah Nurhasanah, and Muhammad Tahir, "Analisis Kemampuan Kerjasama Dalam Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 37 Cakranegara Tahun Ajaran 2022/2023," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1577–1582.

2) Manfaat Bagi Siswa

- a) Meningkatkan Kemampuas Sosial dan Kerjasama, Metode seperti kerja kelompok atau metode *cooperative script* dan diskusi mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, dan belajar menghargai pendapat orang lain.
- b) Meningkatkan Pemahaman dan Daya Ingat, Metode yang tepat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mengingatnya lebih lama. Contohnya, metode diskusi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengulang materi secara alami.
- c) Menumbuhkan Motivasi Belajar, Pembelajaran yang bervariasi membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

3. Metode Pembelajaran *Cooperative Script*

a. Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang dimana memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif juga dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok.³⁸ Tetapi yang namanya belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok, dikarenakan dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interoedensi efektif diantara anggota kelompok.³⁹

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah praktik pedagogis yang mendorong sosialisasi dan pembelajaran bagi peserta didik mulai dari taman kanak-kanak hingga Tingkat perguruan tinggi dan

³⁸ Zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.

seterusnya.⁴⁰ Adapun prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama.⁴¹ Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa pandai dalam mengajar siswa yang lainnya yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa yang kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif ini akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran di mana siswa secara sadar berinteraksi satu sama lain, sehingga sumber belajar mereka bukan hanya dari guru dan buku ajar tetapi juga dari sesama siswa. Sistem pembelajaran ini memungkinkan siswa bekerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur dengan guru, dan guru berperan sebagai fasilitator.⁴² *cooperative* ini ditunjukkan untuk membantu peserta didik berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pelajaran, dan peserta didik dilatih untuk saling bekerja satu sama lain dalam suasana menyenangkan.⁴³ Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode pendidikan yang berfokus pada teman sejawat (siswa lain) sebagai guru dan sumber pembelajaran lainnya.

Metode pembelajaran cooperative script memiliki kelebihan dan kekurangan, masing-masing metode dapat membantu meningkatkan

⁴⁰ Robyn M Gillies, *Cooperative / Collaborative Learning*, n.d.

⁴¹ Dee Dishon, "A Guidebook For Cooperative Learning A Technuqie For Creating More Effective Schools," *Learning Publications* (n.d.).

⁴² Hasanah and Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa."

⁴³ Ahmad Avandri, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Menggunakan Lks Menerapkan Spesifikasi Dan Karakteristik Kayu (Studi Kasus Di Kelas X Bisnis Konstruksi Dan Properti Di SMK Negeri 1 Sidoarjo)," *Jurnal Kajian Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 167.

pemahaman, keterlibatan, dan efektivitas belajar siswa.⁴⁴ Namun, di sisi lain, juga memiliki kekurangan yang dapat menjadi kendala dalam proses pembelajaran, baik dari segi penerapan, efektivitas terhadap berbagai tipe pembelajar, maupun keterbatasan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis mendalam terhadap setiap metode pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta lingkungan belajar yang ada. Adapun Kelebihan dari metode *cooperative* sebagai suatu metode pembelajaran yaitu:

a) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Menurut Johnson dan Johnson, keterlibatan aktif ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Ketika siswa bekerja sama, mereka lebih cenderung untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam diskusi.⁴⁵

b) Pengembangan Keterampilan Sosial

Metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, negosiasi, dan penyelesaian konflik. Teori sosial Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, dan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan ini dalam konteks yang nyata.⁴⁶

c) Peningkatan Pemahaman Materi

⁴⁴ Agus Wedi, "Konsep Dan Masalah Penerapan Metode Pembelajaran," Universitas NegeriMalang1,no.1(2016):1<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/viewFile/1785/1027>.

⁴⁵ Agus Krisno Budiyo, "Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)," 2016.

⁴⁶ Rialita fithra dkk Asmara, Ragam Metode Pembelajaran- Cara Cerdas Melejitkan Energi Siswa Di Kelas (Pemerlat Edukatif, 2020).

Siswa yang belajar dalam kelompok cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi. Melalui diskusi dan penjelasan antar anggota kelompok, siswa dapat saling menjelaskan konsep yang sulit dipahami. Teori pembelajaran konstruktivis, seperti yang dikemukakan oleh Piaget, menunjukkan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi.⁴⁷

d) Meningkatkan Hasil Akademik

Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dalam lingkungan kooperatif seringkali mencapai hasil akademik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belajar secara individual. Hal ini disebabkan oleh dukungan sosial dan kolaborasi yang terjadi dalam kelompok.⁴⁸

Kekurangan dari metode *cooperative* sebagai suatu metode pembelajaran yaitu:

a) Ketidakmerataan Kontribusi

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran kooperatif adalah ketidakmerataan kontribusi di antara anggota kelompok. Beberapa siswa mungkin lebih aktif dan terlibat, sementara yang lain mungkin pasif atau mengandalkan teman sekelompoknya. Hal ini dapat menyebabkan frustrasi dan ketidakpuasan di antara anggota kelompok.

b) Kesulitan dalam Pengelolaan Kelas

Mengelola kelompok yang beragam bisa menjadi tantangan bagi guru. Jika tidak dikelola dengan baik, diskusi kelompok dapat menjadi tidak terarah, dan siswa mungkin tidak fokus pada tugas yang diberikan. Guru perlu memiliki keterampilan

⁴⁷ Yvon Provencal, *The Mind Of Society* (London, 2013).

⁴⁸ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, Dan Menyenangkan*, ed. Prosmala Hadisaputra (Holistica Lombok, 2019).

manajemen kelas yang baik untuk memastikan bahwa pembelajaran kooperatif berjalan efektif.

c) Ketergantungan pada Teman

Siswa yang kurang mandiri mungkin menjadi terlalu bergantung pada teman sekelompoknya untuk menyelesaikan tugas. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan individu dan pemahaman yang mendalam tentang materi.

d) Perbedaan Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Dalam kelompok, mungkin ada kesulitan dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan individu. Beberapa siswa mungkin merasa tidak nyaman atau tidak terlibat dalam format pembelajaran kooperatif.⁴⁹

b. Pembelajaran Cooperative Script

Penerapan pembelajaran kooperatif yang berkembang saat ini sangatlah bervariasi tergantung pada subjek yang dihadapi, adapun salah satu variasi pembelajaran kooperatif yang berkembang adalah metode pembelajaran *cooperative script*. *cooperative script* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa.⁵⁰ Hal tersebut sangat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran *cooperative script* merupakan salah satu bentuk atau metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran ini dalam perkembangannya mengalami banyak adaptasi sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda

⁴⁹ I Made Narsa, *Panduan Metode Pembelajaran Kolaboratif Dan Partisipatif* (Airlangga University Press, 2022).

⁵⁰ Firda Saiful Anam et al., "Penerapan Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Tlogosari Kulon 01 Semarang," *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2024): 44–52.

antara yang satu dengan yang lainnya.⁵¹ skenario pembelajaran kooperatif ialah Setiap siswa mempunyai peran pada saat diskusi berlangsung, Metode pembelajaran ini merupakan Metode pembelajaran kelompok dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi pelajaran.⁵² Pada metode pembelajaran ini siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil menggunakan perencanaan, diskusi kelompok, inquiry kooperatif, dan proyek kooperatif.

Metode pembelajaran *cooperative script* juga merupakan metode pembelajaran yang dalam prosesnya menuntut siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, sehingga dapat meminimalisir peran guru dalam kegiatan pembelajaran.⁵³ Salah satu metode pembelajaran yang disebut "*cooperative script* " meminta siswa bekerja sama secara berpasangan dan bergantian secara lisan untuk menceritakan bagian-bagian materi yang dipelajari. Metode ini dirancang untuk membantu siswa berkonsentrasi dan berpikir secara sistematis.⁵⁴ Dengan metode pembelajaran ini, siswa dilatih untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam suasana menyenangkan.⁵⁵

Cooperative Script merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Teori Dansereau dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman dan retensi informasi melalui interaksi

⁵¹ Hidayatulloh, "Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Sma Riyadlul Jannah, Ciseeng, Bogor."

⁵² Maryatun Kabatiah, Hermi Zaswita, and Universitas Negeri Medan, "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Script Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Tsaqifa Nusantara* 02, no. 02 (2023): 101–116.

⁵³ Ferasiska Y Hasim, Irina Popoi, and Ardiansyah Ardiansyah, "Penerapan Metode Cooperative Script Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jambura Economic Education Journal* 1, no. 2 (2019): 51–60.

⁵⁴ Bachrul Ulum, Siti Anafiah, and Biya Ebi Praheto, "Kajian Model Cooperative Script Dalam Pembelajaran Membaca Intensif Di Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional PGSD* 1, no. April (2019): 71–74.

⁵⁵ Robia Astuti, Nurmitasari Nurmitasari, and Susanti Diah Lestari, "Eksperimentasi Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Pembelajaran Matematika," *Ekspone* 7, no. 2 (2018): 61–71.

sosial. Metode ini memungkinkan siswa bekerja sama dan menjelaskan topik yang telah mereka pelajari satu sama lain.⁵⁶ Satu siswa bertindak sebagai pembicara, dan pasangannya bertindak sebagai pendengar yang mengoreksi, memberi umpan balik, dan merangkum materi yang disampaikan. Setelah beberapa waktu, peran ditukar agar keduanya aktif dalam proses belajar.⁵⁷

Menurut Dansereau, *Cooperative Script* membantu mengorganisasi dan menyusun informasi dengan lebih terstruktur dalam memori, karena proses verbal dan interaktif mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam. Proses ini tidak hanya mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam, tetapi juga memungkinkan siswa untuk merekonstruksi dan merefleksikan pemahamannya secara aktif.⁵⁸ Dansereau menekankan bahwa pembelajaran melalui *Cooperative Script* memperkuat koneksi antara informasi baru dan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya, sehingga mempercepat pemahaman dan meningkatkan daya ingat jangka panjang.

Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *cooperative script* adalah sebagai berikut.⁵⁹

- 1) Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan.
- 2) Guru membagi wacana atau materi pelajaran untuk dibaca, dipahami, dan dibuat ringkasannya.

⁵⁶ Rima Meilani and Nani Sutarni, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (The Implementation of Coopeative Script Learning Model to Improve Learning Outcomes)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 176–187.

⁵⁷ Judith W. Segal, *Thinking And Learning Skills*, 1st Editio. (New York, n.d.).

⁵⁸ Rona Aulia Khumairoh, "The Effectiveness Of Using Cooperative Script Method To Teach Students' Speaking Ability At The Eighth Grade Student's Of SMP Negeri 1 BUAY BAHUGA," *Journal Of English Language Education And Literature* 5, no. 2 (2018): 29–33.

⁵⁹ Meilani and Sutarni, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (The Implementation of Coopeative Script Learning Model to Improve Learning Outcomes)."

- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan menjadi pendengar.
- 4) Siswa yang terpilih jadi pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokoknya ke dalam ringkasan.
- 5) Selama proses pembacaan siswa yang lain menyimak, memperhatikan, mengoreksi atau menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap, dan membantu mengingat serta menghafal ide-ide pokok dengan materi sebelumnya atau materi yang lainnya.
- 6) Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
- 7) Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas.
- 8) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran.
- 9) Penutup⁶⁰

Metode pembelajaran *cooperative script* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya.⁶¹ Beberapa kelebihan model ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar.
- 2) Mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain.
- 3) Mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temannya.

⁶⁰ Ronald, *Cooperative Learning and the Collaborative School*, n.d.

⁶¹ Hidayatulloh, "Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Sma Riyadlul Jannah, Ciseeng, Bogor."

- 4) Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar serta menerima perbedaan yang ada.
- 5) Memotivasi yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya.
- 6) Mempermudah siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial.
- 7) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Kekurangan metode pembelajaran *cooperative script* adalah sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa takut untuk mengeluarkan ide karena akan dinilai oleh teman sekelompoknya.
- 2) Tidak semua siswa mampu untuk menerapkan metode pembelajaran *cooperatvie script*, sehingga banyak waktu yang akan tersita untuk menjelaskan mengenai metode pembelajaran *cooperative script*.
- 3) Guru diharuskan untuk melaporkan setiap penampilan siswa dan setiap tugas siswa untuk menghitung hasil prestasi kelompok.
- 4) Kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengan baik sulit untuk dibentuk.
- 5) Penilaian siswa sebagai individu lebih sulit karena mereka berada dalam kelompok.

4. Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁶² Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki potensi untuk merangsang pikiran, perasaan,

⁶² Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran” 1, no. 1 (2023): 282–294.

perhatian, dan dorongan belajar siswa.⁶³ Dengan demikian, Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi atau pesan. Tanpa mereka, komunikasi dalam proses pembelajaran akan terhambat dan tidak efektif.

Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi empat jenis, yaitu:

- a. Media hasil teknologi cetak Teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.⁶⁴ Yang tergolong dalam media hasil teknologi cetak yaitu: teks, grafik, dan foto.
- b. Media hasil teknologi audio-visual Teknologi audio-visual merupakan cara untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.⁶⁵ Yang termasuk media hasil teknologi audiovisual yaitu: proyektor, dan tape recorder.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menyampaikan informasi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pada dasarnya, dalam menyajikan materi kepada siswa media ini menggunakan layar kaca.⁶⁶
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer Teknologi gabungan adalah cara untuk menyampaikan informasi yang

⁶³ Universitas Sultan and Ageng Tirtayasa, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2, no. 1 (2019): 470–477.

⁶⁴ Khairul Umam, "Karakteristik Media Pembelajaran" (n.d.).

⁶⁵ Sujono Ar et al., "H. Sujono AR , Mengembangkan Penggunaan Ta'dib : *Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial Volume 20 No 1 (Januari-Juni 2022)*" 20, no. 1 (2022): 25–42.

⁶⁶ Teknologi Media and Pembelajaran Bahasa, "Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Keislaman dan Pendidikan* 3 (2022): 33–42.

menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.⁶⁷

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dapat diketahui bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara pendidik dengan siswa sehingga aktivitas pembelajaran akan lebih efisien dan efektif.⁶⁸ Tetapi secara yang lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Adapun beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian pelajaran tidak kaku
- b) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Media dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama berjalannya proses pembelajaran. Tanpa yang namanya media seorang guru mungkin cenderung berbicara satu arah kepada siswa.

- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini kita dengar dari siswa adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai yang namanya target kurikulum. Dimana sering terjadi siswa menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. Kejadian seperti ini tidak seharusnya terjadi apabila siswa dapat memanfaatkan media secara maksimal.

- e) Meningkatkan Kualitas hasil belajar siswa.

Penggunaan media dalam hal ini bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya mendengarkan informasi verbal dari guru saja, maka siswa

⁶⁷ Percetakan Dimensi and Aplikasinya, "Perkembangan Teknologi Dalam Proses," *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 13, no. 1 (2020): 61–68.

⁶⁸ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–3936.

mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, dan merasakan ataukah mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti lebih baik.

- f) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Seperti yang kita ketahui bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun, dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru atau pendidik. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat.

- g) Media juga dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.

- h) Dengan media, proses pembelajaran dapat lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

- i) Mengubah peran siswa ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan yang namanya media secara baik, seorang pendidik bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang pendidik tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi

perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti dalam membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain. Begitupula terhadap penggunaan media dalam pembelajaran dimana pemanfaatan media akan optimal apabila peserta didik paham menggunakan yang namanya media itu sendiri. Adapun penggunaan media dalam pembelajaran akan berbanding lurus dengan manfaatnya.

c. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang memungkinkan adanya interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa dengan materi yang dipelajari. Media ini dapat berupa perangkat lunak, aplikasi digital, game edukatif, video animasi, atau bahkan buku interaktif.⁶⁹ Tujuan utama dari media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperjelas konsep, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Media interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara satu arah seperti buku atau ceramah, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran, baik melalui pertanyaan, simulasi, animasi, maupun game edukatif.⁷⁰ Dengan adanya interaksi ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

⁶⁹ Junika Indar Sawitri et al., "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2024): 96–102.

⁷⁰ Ainur Rofiqoh and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 63–71.

5. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi berbagai bentuk media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang diintegrasikan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara interaktif. Dalam konteks pendidikan, multimedia berperan penting sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.⁷¹ Multimedia pembelajaran yang dirancang dengan prinsip-prinsip kognitif dapat memfasilitasi proses belajar dengan lebih efektif karena mampu menyajikan materi secara visual dan auditori secara bersamaan.⁷² Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat gambar, mendengarkan penjelasan, dan bahkan berinteraksi dengan materi yang disajikan.

Penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga dapat menyesuaikan gaya belajar siswa yang beragam, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, multimedia mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan era digital atau *society 5.0*, yang menuntut siswa memiliki kompetensi digital.⁷³ Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.⁷⁴

⁷¹ Joko Kuswanto and Yosita Walusfa, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII Abstrak" 6, no. 2301 (2017): 58–64.

⁷² Irika Wideasanti et al., "Pemanfaatan Sarana Multimedia Dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran Yang Efektif," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2023): 1355–1370.

⁷³ Tiara Anggia Dewi, "Implementasi Multtimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah," *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 2 (2015): 1–10.

⁷⁴ M Daud Yahya et al., "Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 25–34.

6. Kompetensi *Mahārah al-Kalām*

a. Pengertian kompetensi *Mahārah al-Kalām*

Kompetensi kalam dalam konteks pembelajaran bahasa Arab merujuk pada kemampuan siswa untuk menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan dalam bahasa Arab yang baik dan benar. Kata "*kalam*" berasal dari bahasa Arab yang berarti "perkataan" atau "ucapan".⁷⁵ Dalam konteks ilmu bahasa (linguistik), kalam adalah salah satu dari empat keterampilan bahasa, yaitu *al-istimā'* (menyimak), *al-kalām* (berbicara), *al-qirā'ah* (membaca), dan *al-kitābah* (menulis), yang memiliki kedudukan penting dalam pengembangan kompetensi komunikatif. Kompetensi kalam menuntut tidak hanya pengucapan kosakata, tetapi juga penguasaan struktur kebahasaan dan kemampuan memahami konteks sosial komunikasi.⁷⁶ Dalam pengertian ini, kalam bukan hanya aktivitas mekanis mengeluarkan kata, melainkan proses kognitif dan komunikatif yang melibatkan pemahaman, pengolahan pesan, serta respon terhadap lawan bicara.

b. Unsur-Unsur dalam Kompetensi *Mahārah al-Kalām*

Kompetensi kalam terdiri dari beberapa unsur utama yang saling mendukung satu sama lain. Unsur pertama adalah penguasaan kosakata (*mufradat*) yang memadai, karena tanpa kosakata yang cukup, seorang pembelajar tidak akan mampu menyampaikan ide dengan lancar. Unsur kedua adalah penguasaan tata bahasa (*nahwu* dan *sharaf*), yang menjadi fondasi dalam menyusun kalimat yang benar secara struktur dan bermakna secara logis. Selanjutnya adalah kelancaran berbicara (*fluency*), yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ujaran secara spontan dan berkesinambungan. Unsur lain yang tidak kalah penting adalah

⁷⁵ Darwati Nalole, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara (*Maharah Al-Kalam*) Melalui Metode Muhadtsah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018): 129–145.

⁷⁶ Sa'adah, "Maharah Kalam Dalam Berbahasa Arab Perspektif Filsafat Ilmu."Ibid.

akurasi (*accuracy*), yaitu ketepatan dalam memilih diksi dan struktur kalimat. Selain aspek linguistik, kompetensi kalam juga mencakup unsur pragmatik, yakni kemampuan menggunakan bahasa sesuai konteks sosial, budaya, dan situasi komunikasi tertentu.⁷⁷ Oleh karena itu, pengembangan kompetensi kalam tidak bisa dilepaskan dari pemahaman konteks dan intensi komunikasi, bukan sekadar kemampuan teknis mengucapkan kata-kata.

c. Kompetensi *Mahārah al-Kalām* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, keterampilan kalam memiliki peranan yang sangat penting sebagai manifestasi dari penguasaan bahasa aktif. Jika keterampilan menyimak dan membaca lebih bersifat reseptif, maka keterampilan kalam bersifat produktif, karena melibatkan produksi bahasa secara aktif.⁷⁸ Di sekolah menengah seperti SMAN 5 Pinrang, kompetensi kalam menjadi cerminan keberhasilan proses pembelajaran bahasa Arab. Siswa yang mampu berbicara dalam bahasa Arab dengan lancar menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih dalam terhadap struktur bahasa, kosakata, serta penggunaannya dalam konteks nyata. Dalam perspektif pendekatan komunikatif, penguasaan kalam juga menjadi tujuan utama karena bahasa dipelajari untuk berkomunikasi. Dengan kata lain, siswa dianggap berhasil dalam pembelajaran bahasa Arab jika mereka mampu menyampaikan pikiran dan menjalin interaksi sosial menggunakan bahasa Arab secara aktif dan fungsional.⁷⁹

⁷⁷ Umi Mahmudah, Siti Nikmatul Rochma, and Universitas Darussalam Gontor, "Pembelajaran Maharah Kalam Dengan Media ' Learning . Aljazeera . Net ' Di Universitas Darussalam Gontor," *Lisanan Arabiya, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022).

⁷⁸ Hasyim Mufidah, Nuril, Attaqi Khonsa Fillah, Amrullah, "Peran Pemahaman Maharah Kalam Pada Pembelajaran Bahasa Arab" 7 (2022): 700–708.

⁷⁹ Mega Holidatus Hanisa, "Pendekatan Komunikatif Terhadap Kemampuan Maharah Kalam Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember," *Jurnal Institut Agama Islam Tasikmalaya (n.d.)*.

d. Tantangan dalam Penguasaan Kompetensi *Mahārah al-Kalām*

pengembangan kompetensi kalam seringkali dihadapkan pada berbagai kendala dalam praktik pembelajaran. Salah satu tantangan utamanya adalah minimnya kesempatan siswa untuk berlatih berbicara secara aktif di dalam kelas. Dalam banyak kasus, pembelajaran bahasa Arab di sekolah masih bersifat teoritis dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi siswa untuk berbicara, ditambah dengan rasa malu, kurang percaya diri, dan kekhawatiran melakukan kesalahan dalam pengucapan atau struktur kalimat. Selain itu, keterbatasan media dan sumber belajar yang kontekstual dan menarik juga menjadi penghambat perkembangan keterampilan kalam.⁸⁰ Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan memberdayakan siswa untuk berbicara dalam bahasa Arab secara alami.

e. Relevansi Kompetensi Kalam dengan Metode *Cooperative Script* dan Media Interaktif

Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran kalam, pendekatan yang kolaboratif dan berbasis teknologi seperti metode *Cooperative Script* berbasis media interaktif menjadi solusi yang relevan dan efektif. *Cooperative Script* adalah metode belajar kooperatif yang melibatkan pasangan siswa dalam menjelaskan materi secara bergantian. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara dalam suasana yang mendukung dan partisipatif. Dengan bantuan media interaktif, seperti video, audio, animasi, dan aplikasi digital, siswa dapat merespons stimulus visual dan auditif yang memancing mereka

⁸⁰ Ahmad Falah, "Problem Dan Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Pada Tingkat Madrasah," *Arabia, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (2016).

untuk berbicara, berdiskusi, serta mengeksplorasi topik-topik dalam bahasa Arab.⁸¹ Penggabungan *Cooperative Script* dan media interaktif juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran era *society 5.0* yang menekankan integrasi antara kompetensi bahasa dan literasi digital. Oleh karena itu, eksplorasi terhadap kompetensi kalam dalam konteks ini menjadi upaya penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab yang komunikatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.⁸²

7. **Kompetensi Digital dalam Pendidikan *society 5.0***

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Di era digital ini, siswa dituntut tidak hanya menguasai materi pelajaran secara kognitif, tetapi juga memiliki kompetensi digital sebagai bagian dari kecakapan hidup era digital atau *society 5.0*. Kompetensi digital didefinisikan sebagai seperangkat kemampuan yang memungkinkan individu untuk menggunakan teknologi digital secara efektif, bertanggung jawab, dan etis dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional.⁸³ Dalam konteks pendidikan, kompetensi ini menjadi krusial karena memungkinkan siswa untuk mengakses informasi, mengolah data, menciptakan konten, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah melalui teknologi. Kompetensi digital bukan hanya menyentuh aspek teknis pengoperasian perangkat,

⁸¹ Najiyah Musfiroh, Tahir Wijaya, and Azmi Ali Muchtar, "Efektivitas Model Pembelajaran Skrip Kooperatif (Cooperative Script) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Bahasa Arab," *Journal of Education* 07, no. 01 (2024): 2091–2097.

⁸² Nyiayu Fahriza Fuadiah, "Integrasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Abad 21," *Journal Universitas PGRI Palembang*, no. November (2021): 62–66.

⁸³ sekolah Menengah, "Guru Dalam Pengajaran Abad 21," SAPA, *Journal Kateketik dan Pastoral* (2017): 46–58.

tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, pemahaman informasi, dan kolaborasi daring yang konstruktif.⁸⁴

a. Kompetensi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, terutama pada keterampilan berbicara (kalam), kompetensi digital memainkan peran yang semakin penting. Kalam, sebagai keterampilan produktif dalam bahasa, menuntut adanya interaksi lisan yang aktif dan komunikatif. Media digital mampu menyediakan ruang interaktif yang lebih luas, dinamis, dan fleksibel bagi siswa untuk melatih keterampilan ini. Dengan penguasaan kompetensi digital, siswa dapat menggunakan berbagai aplikasi seperti perekam suara, video editor, platform diskusi daring, dan perangkat interaktif untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka.⁸⁵ Selain itu, kompetensi digital memungkinkan siswa untuk menciptakan konten berbasis bahasa Arab, seperti membuat vlog, presentasi, atau drama pendek digital, yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkuat pemahaman struktur bahasa dan ekspresi komunikatif. Dengan demikian, keterampilan digital tidak hanya menjadi penunjang teknis, melainkan juga menjadi bagian integral dari proses pengembangan kompetensi kalam itu sendiri.⁸⁶

b. Peran Kompetensi Digital dalam Metode *Cooperative Script* Berbasis Media Interaktif

Metode *Cooperative Script* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja

⁸⁴ Wiwin Winarti et al., “Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD Dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini,” *Journal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5621–5629.

⁸⁵ Usroth Anjani et al., “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kalam Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab,” *Muhadasah, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6 (2024): 232–249.

⁸⁶ Ruri Liana Anugrah, Resy Mulyani, and Roihanah Zakiyah, “Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Berbasis Digital Sebagai Upaya Pengembangan Kompetensi Siswa Di Sma It Imam Asy Syafi ' I Pekanbaru,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2025): 1–10.

sama antarsiswa dalam menyusun dan menyampaikan informasi atau teks dialog secara berpasangan. Metode ini cocok untuk melatih keterampilan kalam karena memfasilitasi siswa untuk berdiskusi, mengolah gagasan bersama, dan mempresentasikan secara lisan. Ketika metode ini dipadukan dengan media interaktif berbasis digital, seperti slide interaktif, platform kolaborasi daring, atau video simulasi, maka keterlibatan siswa menjadi lebih tinggi dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.⁸⁷ Namun demikian, agar metode ini dapat berjalan efektif dalam konteks digital, siswa dituntut memiliki kompetensi digital yang memadai. Mereka harus mampu menggunakan perangkat lunak presentasi, merekam video, menavigasi platform daring, dan berkolaborasi secara digital dengan rekan mereka.⁸⁸ Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, eksplorasi terhadap kompetensi digital siswa menjadi aspek penting dalam menilai keberhasilan integrasi metode *Cooperative Script* berbasis media interaktif dalam pembelajaran kalam.

c. Kompetensi Digital dalam Penelitian dan Implikasi Kurikulum

Eksplorasi terhadap kompetensi digital siswa tidak hanya penting sebagai indikator kesiapan mereka dalam menghadapi pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga sebagai bagian dari pengembangan kurikulum yang responsif terhadap tantangan zaman. Kompetensi digital menjadi salah satu pilar penting dalam penguatan profil pelajar Pancasila yang digaungkan dalam Kurikulum Merdeka, terutama dalam dimensi "berpikir kritis" dan

⁸⁷ Thessa Herdyana, Universitas Nahdlatul, and Ulama Sumatera, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Metode Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar PKN Di Kelas III SD Negeri 101961 Timbang Deli," *Pedagogika, Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3, no. 2 (2023): 218–223.

⁸⁸ Resky Maulana and Arum Gati Ningsih, "Penerapan Model Cooperative Script Dengan Menggunakan Media Audiovisual Tiktok Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Kelas VIII SMPN 5 Kota Jambi," *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 14, no. September (2024): 475–482.

"kreatif".⁸⁹ Penelitian ini berupaya memahami sejauh mana siswa SMAN 5 Urung Pinrang memiliki dan mengembangkan kompetensi digital yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Arab, khususnya keterampilan kalam. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran utuh mengenai hubungan antara penguasaan kompetensi digital dan efektivitas metode pembelajaran kooperatif berbasis media digital. Selain itu, temuan ini juga dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk merancang strategi penguatan literasi digital dalam pembelajaran bahasa asing di tingkat sekolah menengah.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada penelitian kali ini terbagi menjadi tiga bagian yakni sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman sampul, halaman judul, pernyataan keaslian bermaterai 10.000, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, kata pengantar, abstrak, daftar isi, pedoman transliterasi, daftar table, daftar gambar, daftar lampiran dan daftar singkatan.

2. Bagian Tengah

Bagian tengah terdiri dari lima bab diantaranya adalah pendahuluan, kajian teori dan metode penelitian, gambaran umum tempat penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan.

Bab I, Pendahuluan, berisi tentang penjelasan singkat masalah yang akan diteliti serta gambaran tentang arah penelitian yang akan dibahas pada bab selanjutnya. Komponen yang ada pada bab

⁸⁹ Donna Boedi Maritasari et al., "Implementasi Pengembangan Media Digital Kompetensi Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan," Selaparang, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 9 (2025): 1066–1074.

pertama yaitu latar belakang, rumusan masalah, manfaat penelitian, spesifikasi media yang digunakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II. Tinjauan teori dan metode penelitian. Tinjauan teori akan mengulas berbagai teori yang memiliki relevansi dengan fokus serta tema penelitian. Sementara itu, bagian metode penelitian mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, teknik penentuan sumber data, tahapan pengembangan, instrumen untuk pengumpulan data, serta metode analisis data yang digunakan.

Bab III. Hasil Penelitian dan Pembahasan menguraikan secara rinci mengenai Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis metode *Cooperative Script* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kalam dan digital siswa di SMAN 5 Urung Pinrang Sul-Sel. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan, baik dari segi kemampuan berbicara (*Mahārah al-Kalām*) maupun penguasaan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Pada tahap uji coba terbatas dan uji coba lapangan, respon siswa dan guru sangat positif, dengan skor rata-rata pada aspek kelayakan isi, tampilan, dan kegunaan media berada pada kategori "sangat layak".

Selain itu, analisis N-gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang hingga tinggi. Pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Script* juga mendorong interaksi aktif antar siswa dalam kelompok, meningkatkan pemahaman konsep, serta memperkuat kemampuan menyampaikan ide dalam bahasa Arab. Dengan demikian, produk multimedia yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kualitas pembelajaran, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan *Mahārah al-kalām* siswa melalui pendekatan kolaboratif yang inovatif dan menyenangkan.

Bab IV. Penutup, pemaparan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran pembahasan dari bab sebelumnya.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar Pustaka, lampiran-lampiran, dan biodata penelliti.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian serta hasil pembahasan mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis metode *cooperative script* dalam mata pelajaran bahasa Arab di SMAN 5 Pinrang, Sulawesi Selatan, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Peneliti telah mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis metode *cooperative script* dengan menerapkan tahapan-tahapan dalam model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari: (a) Analisis (*Analysis*) yang mana ditemukan kendala dalam pembelajaran bahasa Arab yang kurang efektif. (b) Perancangan (*Design*), merancang tujuan dan materi pembelajaran berbasis metode *cooperative script* yang interaktif. (c) Pengembangan (*Development*), mengembangkan platform Arabic Adventure sehingga menjadi multimedia pembelajaran yang interaktif. (d) Implementasi (*Implementation*), multimedia diterapkan dalam pembelajaran dan mendapatkan respons positif dari peserta didik. dan (e) Evaluasi (*Evaluation*), multimedia terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik berdasarkan uji statistik yang signifikan.
2. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, diperoleh persentase penilaian sebagai berikut: ahli media memberikan penilaian sebesar 89% dari skala maksimal 100%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kategori yang sama, yaitu “Sangat Layak”. Selain itu, guru mata pelajaran bahasa Arab memberikan penilaian sebesar 93%, juga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian tersebut, multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya, dari hasil respons peserta didik terhadap multimedia pembelajaran berbasis metode *cooperative script* ini, diperoleh persentase sebesar 84%, yang juga menunjukkan bahwa multimedia tersebut tergolong “Sangat Layak” untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata Pelajaran bahasa Arab.

3. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis metode *cooperative script* dalam pembelajaran bahasa Arab di SMAN 5 Pinrang, Sulawesi Selatan terbukti memberikan dampak positif terhadap proses belajar peserta didik. Efektivitas multimedia ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa persentase nilai *pre-test* sebesar 45,2% meningkat menjadi 96,7% pada *post-test*. Selain itu, hasil uji-t (*Paired Sample T-Test*) menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran berbasis metode *cooperative script* di kelas XII.8 SMAN 5 Pinrang, Sulawesi Selatan.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab berbasis metode *cooperative script*, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan antara lain:

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Bentuk

dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas yang memadai, seperti komputer, jaringan internet yang stabil, serta proyektor di setiap ruang kelas. Selain itu, sekolah juga dianjurkan untuk menyelenggarakan pelatihan atau workshop bagi para guru guna mengasah kemampuan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih efektif dan menarik.

2. Bagi para guru, disarankan untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran berbasis metode *cooperative script* secara optimal dalam proses pengajaran. Penggunaan multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Guru juga perlu terus mengasah kemampuan dalam mengoperasikan *Arabic Adventure* maupun multimedia berbasis teknologi lainnya agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi secara berkala terhadap penerapan multimedia tersebut dengan memperhatikan tanggapan serta hasil belajar peserta didik, sehingga efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran dapat terus dikontrol dan ditingkatkan.
3. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis metode *cooperative script* dengan ide yang lebih inovatif dan interaktif. dapat dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur seperti kuis interaktif, simulasi, atau elemen permainan edukatif guna meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Dengan cara ini, efektivitas multimedia pembelajaran berbasis metode *cooperative script* dapat dievaluasi dan dianalisis secara lebih komprehensif. Peneliti juga dapat mempertimbangkan integrasi dengan teknologi lain agar multimedia pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin relevan dan efektif di era digital masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I Gusti, Ayu Putu, A A Gede Agung, and I Kadek Suartama. "Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5 (2022): 393–402.
- Anam, Firda Saiful, Joko Sulianto, Verylana Purnamasari, and Susilo Raharjo. "Penerapan Model Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Tlogosari Kulon 01 Semarang." *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2024): 44–52.
- Anam S, Mohammad, and Wasis D Dwiyo. "Teori Belajar Behavioristik DANam S, M., & Dwiyo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Universitas Negeri Malang* (2019): 2. https://cdngbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikas.pdf.
- Anjani, Usrotin, Aniq Farkhanah, Putri Karimaturrizqi, and Moh Nurul Huda. "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kalam Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab." *Muhadasah, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6 (2024): 232–249.
- Anugrah, Ruri Liana, Resy Mulyani, and Roihanah Zakiyah. "Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Berbasis Digital Sebagai Upaya Pengembangan Kompetensi Siswa Di Sma It Imam Asy Syafi ' I Pekanbaru." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 4 (2025): 1–10.
- Ar, Sujono, Mengembangkan Penggunaan, Jurnal Pendidikan Islam, and Isu-isu Sosial Volume. "H. Sujono AR , Mengembangkan Penggunaan Ta'dib : Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial Volume 20 No 1 (Januari-Juni 2022)" 20, no. 1 (2022): 25–42.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Ariandini, Nur, and Rizal Arizaldy Ramly. "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Kependidikan Media Stats* 12 (2023): 107–116.
- Arsyad, Berti, Sriwahyuningsih R Saleh, Chaterina P Doni, Nurul Aini Pakaya, and Cutri Tjalau. "Peningkatan Maharah Al-Kalam Melalui Program 20 Hari Intensif Berbahasa Arab Pada Mahasiswa Program Studi Sastra Arab UMGO" 1 (2024): 1–10.

- Asmara, rialita fithra dkk. *Ragam Metode Pembelajaran- Cara Cerdas Melejitkan Energi Siswa Di Kelas*. Pernal Edukatif, 2020.
- Assyifa, ST. Hur'ien, Nurhasanah Nurhasanah, and Muhammad Tahir. "Analisis Kemampuan Kerjasama Dalam Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 37 Cakranegara Tahun Ajaran 2022/2023." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 3 (2023): 1577–1582.
- Astuti, Farida Herna, and Jessica Festi Maharani. "Manajemen 'Tripusat Pendidikan' Dalam Membentuk Karakter Siswa Di SD IT Ash-Shiddiqin." *Jurnal EduTech* 10, no. 1 (2024): 16–30.
- Astuti, Robia, Nurmitasari Nurmitasari, and Susanti Diah Lestari. "Eksperimentasi Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Pembelajaran Matematika." *Ekspone* 7, no. 2 (2018): 61–71.
- Avandri, Ahmad. "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Menggunakan Lks Menerapkan Spesifikasi Dan Karakteristik Kayu (Studi Kasus Di Kelas X Bisnis Konstruksi Dan Properti Di SMK Negeri 1 Sidoarjo)." *Jurnal Kajian Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 167.
- Budiyanto, Agus Krisno. "Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)," 2016.
- Charismana, Dian Satria, Heri Retnawati, and Hapri Novrizza Setya Dhewantoro. "Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKN* 9, no. 2 (2022): 99–113.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran" 1, no. 1 (2023): 282–294.
- Desain, Analisis, Develop Implementasi, Bahasa Inggris, Mts Subulussalam Kayuagung, Analisis Desain, Develop Implementasi, Small Group, Analisis Desain, Develop Implementasi, and Mts Subulussalam Kayuagung. "Pengembangan Desain Pembelajaran Model Addie Mata Pelajaran Bahasa Inggris Puji Astuti Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Husada Palembang , Indonesia Diterima : Abstrak Direvisi : Disetujui : Pengembangan Desain Pembelajaran Model Addie Mata Pelajaran Ba." *SOSAINS, Jurnal Sosial dan Sains* 1 (2021): 1711–1721.
- Dewi, Tiara Anggia. "Implementasi Multtimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah." *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 2 (2015): 1–10.
- Dimensi, Percetakan, and D A N Aplikasinya. "Perkembangan Teknologi Dalam

- Proses.” *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 13, no. 1 (2020): 61–68.
- Dishon, Dee. “A Guidebook For Cooperative Learning A Technuqie For Creating More Effective Schools.” *Learning Publications* (n.d.).
- Elis, Tania. “”Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al-Kalām Menggunakan Plotagon Story Di MTs Negeri 9 Sleman ”,” 2024.
- Falah, Ahmad. “Problem Dan Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Pada Tingkat Madrasah.” *Arabia, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 8, no. 1 (2016).
- Febriana, Deny, and Baskoro Adi Prayitno. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Group Discovery Learning (GDL) Pada Materi Protista.” *Jurnal Inkuiri* 4, no. 2 (2015).
- Fhtria. “Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas.” *Jurnal Pendidikan bahasa indonesia* 4743, no. 7 (2019): 65–70.
- Firmansyah, Deri. “Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian : Literature Review General Sampling Techniques in Research Methodology : Literature Review.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holisitik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114.
- Fitriah, Putri Imarotul, Bambang Yulianto, and Ratih Asmarani. “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Metode Everyone Is A Teacher Here.” *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (2020): 546.
- Fuadiah, Nyiyau Fahriza. “Integrasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Abad 21.” *Journal Universitas PGRI Palembang*, no. November (2021): 62–66.
- Gani, Ramlah H A, Herman Wijaya, and Nunung Supratmi. “Pengaruh Metode Cooperative Script Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Selong Tahun Pelajaran 2020 / 2021” 02, no. 01 (2022): 120–130.
- Gillies, Robyn M. *Cooperative / Collaborative Learning*, n.d.
- Hanisa, Mega Holidatus. “Pendekatan Komunikatif Terhadap Kemampuan Maharah Kalam Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember.” *Jurnal Institut Agama Islam Tasikmalaya* (n.d.).
- Harefa, Trisman. “Penerapan Model Group Investigation Terhadap Kemampuan Menulis Hal-Hal Penting Dalam Wawancara Oleh Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2019): 192–202.

- Hasanah, Zuriatun, and Ahmad Shofiyul Himami. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.
- Hasim, Ferasiska Y, Irina Popoi, and Ardiansyah Ardiansyah. "Penerapan Metode Cooperative Script Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 1, no. 2 (2019): 51–60.
- Herdyana, Thessa, Universitas Nahdlatul, and Ulama Sumatera. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Metode Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar PKN Di Kelas III SD Negeri 101961 Timbang Deli." *Pedagogika, Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3, no. 2 (2023): 218–223.
- Hidayatulloh, Syarif. "Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Script Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X Sma Riyadlul Jannah, Ciseeng, Bogor." *Inspiratif Pendidikan* 10, no. 2 (2021): 188.
- Hilmi. "Metode Inovatif Pembelajaran Maharah Kalam." *Jurnal Intelektualita* 10, no. 1 (2021): 180–192.
- Houtman, Houtman. "Digitalisasi Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Kearifan Lokal." *Wahana Didaktika* 15, no. 2 (2017): 79–98. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1239>
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–990.
- Indahul Islami, and Febrina Dafit. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kelas V Sdn 83 Pekanbaru." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 3 (2023): 1049–1059.
- Islamiah, Karina Oktavia Nurul, and Andi Prayudi. "Pengembangan Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis." *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)* 01, no. 01 (2022): 25–30.
- Kabatiah, Maryatun, Hermi Zaswita, and Universitas Negeri Medan. "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Script Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Tsaqifa Nusantara* 02, no. 02 (2023): 101–116.
- Karmila P. Lamadang, Anik Mufarrihah, Annisatul Iftitah, and Mawaddah Mawaddah. "Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Potensi Peserta Didik Melalui Pemahaman Gaya Belajar Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok B." *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2024):

97–115.

Khumairoh, Rona Aulia. “The Effectiveness Of Using Cooperative Script Method To Teach Students’ Speaking Ability At The Eighth Grade Student’s Of SMP Negeri 1 BUAY BAHUGA.” *Journal Of English Language Education And Literature* 5, no. 2 (2018): 29–33.

Kobandaha, Gebiastika, Lamsike Pateda, and Wiwik Pratiwi. “Implementasi Metode Cooperative Script Dengan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Gorontalo” 5, no. 20 (2025): 89–98.

Kurnia, Rizka Dhini, Endang Lestari Ruskan, Ali Ibrahim, Sistem Informasi, Fakultas Ilmu, Komputer Universitas, Jurnal Ilmiah, Jurusan Sistem, Fakultas Ilmu, and Komputer Universitas. “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Dan Peningkatan Mutu Lulusan Alumni Fasilkom Unsri Berbasis E-Learning (Studi Kasus: Matakuliah Pemrograman Web) 1,2,3” 6, no. 1 (2014): 645–654.

Kuswanto, Joko, and Yosita Walusfa. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII Abstrak” 6, no. 2301 (2017): 58–64.

Mahmudah, Umi, Siti Nikmatul Rochma, and Universitas Darussalam Gontor. “Pembelajaran Maharah Kalam Dengan Media ‘ Learning . Aljazeera . Net ’ Di Universitas Darussalam Gontor.” *Lisanan Arabiya, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2022)

Maribe, Robert. *Instructional Design : The ADDIE Approach*, 2010.

Maritasari, Donna Boedi, M Syahrudin Amin, Hadiatul Rodiyah, Baiq Rizki Hidayati, Nunung Alya, Ayu Lastari, and Rizka Elvira Amanillah. “Implementasi Pengembangan Media Digital Kompetensi Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan.” *Selaparang, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 9 (2025): 1066–1074.

Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, Universitas Islam, Negeri Imam, and Bonjol Padang. “Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran.” *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3 (2025).

Mas, Laili, Ulliyah Hasan, Izzah Nur, Hudzriyah Hasan, and Muhammad Tareh Aziz. “The Integration of the Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Method in Arabic Language Learning” 2, no. 2 (2025): 337–345.

Maulana, Resky, and Arum Gati Ningsih. “Penerapan Model Cooperative Script Dengan Menggunakan Media Audiovisual Tiktok Dalam Pembelajaran

- Menulis Puisi Kelas VIII SMPN 5 Kota Jambi.” *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 14, no. September (2024): 475–482.
- Mayasari, Peppy, Mita Yuniati, and Marniati Marniati. “Pengembangan Buku Ajar Mahasiswa Berbasis ADDIE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Prodi S1 Pendidikan Tata Busana.” *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 5842–5845.
- Media, Teknologi, and Pembelajaran Bahasa. “Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Keislaman dan Pendidikan* 3 (2022): 33–42.
- Meilani, Rima, and Nani Sutarni. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar (The Implementation of Coopeative Script Learning Model to Improve Learning Outcomes).” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 176–187.
- Menengah, Sekolah. “Guru Dalam Pengajaran Abad 21.” *SAPA, Journal Kateketik dan Pastoral* (2017): 46–58.
- Mufidah, Nuril, Attaqi Khonsa Fillah, Amrullah, Hasyim. “Peran Pemahaman Maharah Kalam Pada Pembelajaran Bahasa Arab” 7 (2022): 700–708.
- Mukarromah, Aenuella, and Meyyana Andriana. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 12–15.
- Musfiroh, Najiyah, Tahir Wijaya, and Azmi Ali Muchtar. “Efektivitas Model Pembelajaran Skrip Kooperatif (Cooperative Script) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Bahasa Arab.” *Journal of Education* 07, no. 01 (2024): 2091–2097.
- Nalole, Darwati. “Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Maharah Al-Kalam) Melalui Metode Muhadtsah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018): 129–145.
- Narsa, I Made. *Panduan Metode Pembelajaran Kolaboratif Dan Partisipatif*. Airlangga University Press, 2022.
- Nizrina, Elena Himma, Isti Rusdiyani, and Fadlullah Fadlullah. “Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun.” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2022): 205–220.
- Numan, Mulin. “Pengembangan Bahan Ajar Statistika Penelitian Pendidikan Matematika.” *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2019): 114.

- Nur Lailiyah, Rosyidah. "Pengembangan Video Dan Efektivitasnya Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Kelas IV MI Ma'rif Kebumen" (2018).
- Nurhaliza, Astuti, and Zulfah. "Validitas Instrumen Penelitian: Pengaruh Metode Scaffolding Terhadap Kemampuan Computational Thinking Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bangkinang." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 25–28.
- Nursyahira, Putri, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi, and Agama Islam. "Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 4, no. 2 (2024): 163–171.
- Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Oktaviana, Miftha, and Sulistyani Puteri Ramadhani. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 48–56.
- Pare, Alprianti, and Hotmaulina Sihotang. "Pendidikan Holistik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27778–27787.
- Permana, Hengki, and Aang Saeful Milah. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Tik Era Revolusi Industri 4.0 Persiapan Camaba Al-Azhar Di El-Darosah." *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya* 7, no. 8 (2023): 273–288.
- Prameswara, Adrian Yanuar, and Intansakti Pius X. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif." *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral* 8, no. 1 (2023): 1–9.
- Prawesti, Asmarita Dela Dwi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pembelajaran Pemrograman Dasar." *JURTEII: Jurnal Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 20–25.
- Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadih, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2021): 446–452.
- Provencal, Yvon. *The Mind Of Society*. London, 2013.
- Putra, Wahyu Pramana, and Siti Seituni. "Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Administrasi Infrastruktur Jaringan Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Xi Teknik Komputer Jaringan Di Smk Negeri 1 Suboh Pendidikan Teknologi Informasi , STKIP PGRI Situbondo Email: Wahyupramanaputra@gmail.C.” *Edusaintek, Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi* 6, no. 2 (2019).

Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–516.

Rachman, Arif, Yochanan, Andi Ilham Samanlangi, and Hery Purnomo. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Saba Jaya Publisher, 2024.

Rahayu, Restu, Sofyan Iskandar, and Yunus Abidin. “Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2099–2104.

Ramayulis. “Berbagai Metode Mengajar Bagi Guru Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan* 9, no. 2 (2010): 2.

Reksamunandar, Rhyan Prayuddi, Aris Armeth Daud Al Kahar, Ardianto, and Magfirah Wangi. “Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VI MI Plus Assalam Manado.” *Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis* 2, no. 1 (2020): 40–45. <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>.

Repi, Yunni Metiha, Djafar Wonggo, and Olivia Eunike Selvie Liando. “EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 1 Nomor 5, Oktober 2021.” *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2, no. 5 (2021): 773.

Rifa’i, Yasri. “Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset.” *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 1 (2023): 31–37.

Rikmasari, Rima, and Indri Yani. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn Cibuntu 05 Kabupaten Bekasi.” *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2019): 29–35.

Rofiqoh, Ainur, and Ismi Khairani. “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah.” *jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, no. 1 (2024): 63–71.

Ronald, S. *Cooperative Learning and the Collaborative School*, n.d.

Sa'adah, Nailis. "Maharah Kalam Dalam Berbahasa Arab Perspektif Filsafat Imu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama* 3, no. 2 (2025): 26–37.

Sa'diyah, Halimatus, Hanik Yuni Alfiyah, Zaini Tamin AR, and Nasaruddin Nasaruddin. "Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2020): 42–73.

Sadewo, Yosua Damas, and Pebria Dheni Purnasari. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar." *Sebatik* 25, no. 2 (2021): 590–597.

Sari, Surya Puspita, A T Widodo, and H Wibawanto. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Kelas 5 SDN Purworejo." *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 2, no. 2 (2013).

Sawitri, Junika Indar, Tria Novita, Br Karo, Cahaya Mutiara, and Br Barus. "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2024): 96–102.

Segal, Judith W. *Thinking And Learning Skills*. 1st Editio. New York, n.d.

Sultan, Universitas, and Ageng Tirtayasa. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2, no. 1 (2019): 470–477.

Sumenep, Stkip Pgri. "Membangun Karakter Siswa : Peran Metode" 2, no. 1 (2025): 155–164.

Supriatna, Asep, Nasem, and Ali Aenul Quthbi. "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Kenampakan Dan Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia." *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 158–172.

Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36.

Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, Dan Menyenangkan*. Edited by Prosmala Hadisaputra. Holistica Lombok, 2019.

- Suwandi, Suwandi. "Analisis Data Research Dan Development Pendidikan Islam." *Journal of Islamic Education El Madani* 1, no. 1 (2022): 1–13.
- Syamaun, Nurmasiyah. "Pembelajaran Maharah Al-Kalam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan." *LISANUNA, Jurnal Bahasa Arb dan Pembelajarannya* 14, No 2 (2024): 343–359.
- Ulfa, Maria, and Saifuddin. "Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran." *Suhuf* 30 (2018): 35–56. https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1QbhxdwpkzDIAWfDLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1678436337/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournals.ums.ac.id%2Findex.php%2Fsuhuf%2Farticle%2Fdownload%2F6721%2F4066/RK=2/RS=HZL9IIqfERa8J__i5dlmiKx0ieg-
- Ulum, Bachrul, Siti Anafiah, and Biya Ebi Praheto. "Kajian Model Cooperative Script Dalam Pembelajaran Membaca Intensif Di Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PGSD* 1, no. April (2019): 71–74.
- Umam, Khairul. "Karakteristik Media Pembelajaran" (n.d.).
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.
- Wedi, Agus. "Konsep Dan Masalah Penerapan Metode Pembelajaran." *Universitas Negeri Malang* 1, no. 1 (2016): 1–8. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/viewFile/1785/1027>.
- Widiasanti, Irika, Noval Anki Ramadhan, Muhammad Alfarizi, Aisyah Nur Fairus, Astrid Wardani Oktafiani, and Dhiya Thahur. "Pemanfaatan Sarana Multimedia Dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran Yang Efektif." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2023): 1355–1370.
- Widyawati, Mita, and Supiana Sian Nurtjahyani. "Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbasis Powerpoint Analysis of Validity of Mind Mapping Learning Development Based on Powerpoint." *Biologi Education Conference* 14, no. 1 (2017): 571–574.
- Winarti, Wiwin, Sri Nurhayati, Nandang Rukanda, Safuri Musa, Reny Jabar, Euis Eti Rohaeti, Pendidikan Masyarakat, Institut Keguruan, and Pendidikan Siliwangi. "Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD Dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini." *Journal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 5621–5629.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–3936.

Yahya, M Daud, Catur Budi Susilo, Dina Mayadiana Suwarma, and Okta Veza. "Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 25–34.

"MFZ, Hasil Wawancara Siswa, 1 Agustus 2025" (n.d.).

"Observasi Langsung Dilakukan Oleh Peneliti, 28 Juli 2025" (n.d.).

