

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK PEMBELAJARAN
*MAHĀRAH KALĀM MAHASISWA STITMA YOGYAKARTA***



Oleh : JULKIFLI
NIM: 22204021034

TESIS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
Diajukan kepada Program Studi Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Megister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

YOGYAKARTA

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Julkifli

NIM : 22204021034

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, 23 Desember 2025
Yang menyatakan

JULKIFLI
NIM: 22204021034



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Julkifli

NIM : 22204021034

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 ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 23 Desember 2025
Yang menyatakan



JULKIFLI
NIM: 22204021034



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-249/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK PEMBELAJARAN MAHĀRAH KALĀM MAHASISWA STITMA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : JULKIFLI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204021034
Telah diujikan pada : Jumat, 09 Januari 2026
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. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 69732b186ea15



Penguji I

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

Valid ID: 6972ba92666c0



Penguji II

Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 696f6b8428077



Yogyakarta, 09 Januari 2026

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 69735f12013e2

SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Komunikatif Untuk Pembelajaran *Mahārah Kalām* Mahasiswa Stitma Yogyakarta

Nama : Julkifli
NIM : 22204021034
Prodi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I. ()

Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I. ()

Penguji II : Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I. ()

diuji di Yogyakarta pada tanggal 09 Januari 2026

Waktu : 10:00 s/d 11:00 WIB

Hasil/Nilai : 90 (A-)

IPK : 3.84

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Dengan Puji

NOTA DINAS PEMBIMBING TESIS

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKATIF UNTUK
PEMBELAJARAN MAHĀRAH KALĀM MAHASISWA STITMA
YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh:

Nama : Julkifli

NIM : 22204021034

Jenjang : Magister (S2)

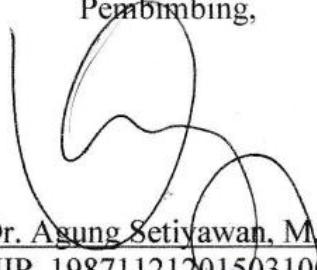
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 23 Januari 2026

Pembimbing,


Dr. Agung Setiyawan, M.Pd.I
NIP. 198711212015031002

HALAMAN MOTTO

إِنَّا أَنْزَلْنَا فُرْقَانًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ¹

“Sesungguhnya Kami menurunkannya (Kitab Suci) berupa Al-Qur'an berbahasa Arab agar kamu mengerti”. (QS. Yusuf: 02)



¹ Departemen Agama Republik Indonesia (RI), *Mushaf Al-Qur'an Terjemah*, (Jakarta: al-Huda Kelompok Gema Insani, hlm. 245).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis Ini Peneliti Persembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Julkifli, 22204021034. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Komunikatif Untuk Pembelajaran *Mahārah Kalām* Mahasiswa STITMA Yogyakarta. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran *mahārah kalām* mahasiswa semester 1 STITMA Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data kuantitatif menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* dan *Uji N-Gain* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Android* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli. Validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 83,33% dan validasi ahli media memperoleh skor sebesar 97,14%. Respon pengguna terhadap multimedia yang dikembangkan juga menunjukkan kategori sangat menarik, dengan persentase respon dosen sebesar 88,89%, dan respon mahasiswa sebesar 88,02%. Hasil analisis efektivitas berdasarkan *Uji Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, namun perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang efektif, tetapi secara komparatif lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran *mahārah kalām*, namun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut dari sisi desain pembelajaran dan strategi implementasi agar efektivitasnya dapat ditingkatkan secara optimal.

Kata Kunci: multimedia interaktif, *Android*, komunikatif, *mahārah Kalām*.

الملخص

ذو الكفل، 22204021034. تطوير الوسائل المتعددة التفاعلية القائمة على نظام أندرويد بالمدخل التواصلي لتعليم مهارة الكلام لطلبة المستوى الأول كلية مدنى للعلوم التربوية جوكجاكرتا. رسالة ماجستير. جوكجاكرتا: ماجستير تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، 2026م.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائل متعددة تفاعلية قائمة على نظام أندرويد بالمدخل التواصلي، والكشف عن فاعلية استخدامها في تنمية مهارة الكلام لطلبة المستوى الأول في كلية مدنى للعلوم التربوية جوكجاكرتا. استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (Research and Development) وفق نموذج ADDIE، الذي يشتمل على مراحل: التحليل (Analysis)، والتصميم (Design)، والتطوير (Development)، والتنفيذ (Implementation)، والتقويم (Evaluation). وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، والاختبار. أما تحليل البيانات الكمية فقد تم باستخدام اختبار (Independent Sample t-Test) واختبار (N-Gain) بمساعدة برنامج SPSS .23 الإصدار.

وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسائل المتعددة التفاعلية القائمة على نظام الأندرويد التي تم تطويرها صالحة جدًا للاستخدام بناءً على نتائج تحكيم الخبراء، حيث بلغت نسبة صلاحية خبير المادة 83.33%， في حين بلغت نسبة صلاحية خبير الوسائل 97.14%. كما أظهرت استجابات المستخدمين تجاه الوسائل المتعددة المطورة درجة جذابة جدًا، بنسبة 88.89% لدى المحاضر و 88.02% لدى الطلبة. وأظهرت نتائج تحليل الفعالية باستخدام اختبار Independent Sample t-Test أن متوسط نتائج تعلم الطلبة في المجموعة التجريبية كان أعلى من المجموعة الضابطة، إلا أن هذا الفرق لم يكن دالاً إحصائياً. بالإضافة إلى ذلك، بينت نتائج اختبار N-Gain أن مستوى تحسين نتائج تعلم الطلبة في المجموعة التجريبية يقع في فئة الفعالية المنخفضة، لكنه كان أفضل نسبياً مقارنة بالمجموعة الضابطة. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن الوسائل المتعددة التفاعلية القائمة على نظام الأندرويد بالمدخل التواصلي يمكن استخدامها كوسيلة داعمة في تعليم مهارة الكلام، إلا أنها ما زالت بحاجة إلى تطوير إضافي من حيث تصميم التعلم واستراتيجيات التطبيق من أجل تحسين مستوى فعاليتها بشكل أمثل.

الكلمات الأساسية: الوسائل المتعددة التفاعلية، أندرويد، المدخل التواصلي، مهارة الكلام.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/u/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam Transliterasi ini sebagian dilambangkan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	ša	Ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ş	es (dengan titik di bawah)

ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain'...	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..!..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
í	<i>Fathah</i>	A	A
í	<i>Kasrah</i>	I	I
í	<i>Dammah</i>	U	U

Contoh:

كتب	- <i>kataba</i>
فعل	- <i>fa'ala</i>
ذكر	- <i>zukira</i>
يذهب	- <i>yazhabu</i>
سئل	- <i>suila</i>

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasi gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan huruf	Nama
يَ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
وَ	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *haul*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang lambangnya dengan harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا...ى	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ي...ى	kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...و	Dammah dan waw	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قال - *qāla*

رمى - *ramā*

قيل - *qīla*

يقول - *yaqūlu*

4. *Ta' Marbūtah*

Transliterasi untuk *ta marbūtah* ada dua: *ta marbūtah* yang hidup atau yang mendapat harakat *fathah*, *kasroh* dan *dammah*, transliterasinya adalah /t/. *Ta' Marbūtah* mati.

Ta' marbūtah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/. Jika pada suatu kata yang akhir katanya *ta marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta marbūtah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

روضۃ الاطفال

- *raudatul al-atfāl*
raudatu al-atfāl
- *al-Madīnah al-Munawwarah*
al-Madīnatul Munawwarah

المدینۃ المنورۃ

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau *tasydīd*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* tersebut.

Contoh:

ربنا	-	<i>rabbanā</i>
نزل	-	<i>Nazzala</i>
البر	-	<i>al-birr</i>
نعم	-	<i>nu'imā</i>
الحج	-	<i>al-hajju</i>

a) Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال. Namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu. Pola yang dipakai ada dua, seperti berikut:

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

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

Baik diikuti oleh huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sambung/hubung.

Contoh:

الرجل	-	<i>ar-rajulu</i>	السيدة	-	<i>as-sayyidatu</i>
الشمس	-	<i>asy-syamsu</i>	القلم	-	<i>al-qalamu</i>
البديع	-	<i>al-badī'u</i>	الجلال	-	<i>al-jalālu</i>

b) Hamzah

Dinyatakan di depan daftar transliterasi Arab-latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan *opostrof*. Namun, hal ini hanya terletak di tengah dan

akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

1) Hamzah di awal:

أمرت

umirtu

أكل

akala

2) Hamzah ditengah:

تأخذون

takhużūna

تأكلون

takulūna

3) Hamzah di akhir:

شيء

- *Syai'un*

النوع

- *an-nau'u*

c) Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim* maupun *huruf* ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan. Maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara, bisa dipisah per kata dan bisa pula dirangkaikan.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُ خَيْرٌ مِّمَّا يَرَى	-	Wa innallāha lahuwa	-	وَلَهُ عَلَى النَّاسِ حِجَّةٌ	-	Wa lillāhi 'alā an-nāsi hiju al-baiti
الرازقين	-	khair ar-rāziqīn.		البيت		
		Wa innallāha lahuwa				
		khairur-rāziqīn.				
فَأَوْفُوا الْكِيلَ وَالْمِيزَانَ	-	Fa aufū al-kaila wa al-mīzāna.	-	مَنْ أَسْتَطَعَ إِلَيْهِ	-	manistatā 'a ilaihi sabīlā.
		Fa aufū al-kaila wal-mīzāna.				سَبِيلًا
بِسْمِ اللَّهِ مُحَمَّدِهِ وَآلِهِ وَمَرْسَاهَا	-	Bismillāhi majrehā				
		wa mursāhā.				

d) Huruf Kapital

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

- | | | | |
|---|--|--------------------------|---|
| وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ | - <i>Wa mā Muhammadiun illā rasūl.</i> | - ولقد رأه بالأفق المبين | - <i>Wa laqad raāhu bil-ufuqil-mubīni.</i> |
| إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وَضَعَ لِلنَّاسِ
الَّذِي يَبْكِي مَبَارِكًا | - <i>Inna awwala baitin wudi 'a lin-nāsi lillažī Bi Bakkata mubārakan.</i> | - الحمد لله رب العلمين | - <i>Al-hamdu lillāhi rabbil- 'ālamīna.</i> |
| شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنْزِلَ
فِيهِ الْقُرْآنُ | - <i>Syahru Ramadāna al-lažī unzila fthi al-Qurānu</i> | | |

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 digunakan.

Contoh:

- | | | | |
|--------------------------------------|--|----------------------------------|---|
| نَصْرٌ مِّنَ اللَّهِ وَفُتحٌ قَرِيبٌ | - <i>Nasrum minallāhi wa fathun qarīb.</i> | - اللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ | - <i>Wallāhu bikulli syai'in 'alīmun.</i> |
| اللَّهُ الْأَمْرُ جَمِيعاً | - <i>Lillāhi al-amru jamī'an.</i>
<i>Lillāhil amru jamī'an.</i> | | |

e) Tajwid

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



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَحْمَدُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ وَمَن تَبَعَهُمْ إِلَى يَوْمِ الْقِيَامَةِ، أَمَّا بَعْدُ.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan pertolongannya-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Komunikatif Untuk Pembelajaran *Mahārah Kalām* Mahasiswa STITMA Yogyakarta". Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benerang.

Peneliti sepenuhnya menyadari bahwa tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pengarahan yang bermanfaat selama saya menjadi mahasiswa.
3. Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab telah memberikan bimbingan dan dukungan yang baik dalam keberhasilan peneliti dalam studi S2 ini.
4. Bapak Dr. Agung Setiawan, M.Pd.I, selaku Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Tesis yang telah senantiasa membimbing,

memberikan motivasi dan telah sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan yang beguna bagi peneliti.

5. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I selaku penguji I Tesis.
6. Ibu Dr. Rohmatun Lukluk Isnaini, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Penguji II Tesis.
7. Ibu Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag, dosen UIN Sunan Kalijaga Selaku validator ahli materi.
8. Bapak Dr. Husna Nashihin, M.Pd, selaku Wakil Rektor 3 Bidang Riset, Inovasi, dan Kerja Sama INISNU Temanggung sebagai validator ahli media.
9. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar
10. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun salam mengurus tugas akhir.
11. Bapak Amrin Mustofa, M.H, selaku Ketua STITMA Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kampus STITMA Yogyakarta.
12. Bapak Dr. Agustiar, MH beserta TIM Pengembangan Bahasa STITMA Yogyakarta yang telah membantu peneliti di lapangan ketika melakukan penelitian di kampus STITMA Yogyakarta.
13. Bapak, Ibu, Istri, dan seluruh keluarga yang telah mendoakan kebaikan dan kelancaran dalam pendidikan dengan cinta yang tulus. Semoga Allah

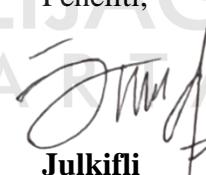
memberikan umur panjang dan berkah serta di ampuni segala dosa dan kesalahan kita semua.

14. Bapak Dr. Mastur, M.Hum dan Bapak Muhammad Awwalul Muttaqin, M. Hum yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dengan sabar dan konsisten.
15. Seluruh Mahasiswa STITMA Yogyakarta semester 1 tahun akademik 2025/2026 yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.
16. Seluruh teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2022 Prodi PBA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersama-sama selama kuliah dan membantu serta mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.
17. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan selama proses penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 23 Desember 2025

Peneliti,



Julkifli

NIM. 22204021034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS	v
NOTA DINAS PEMBIMBING TESIS	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRAK ARAB	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xi
KATA PENGANTAR	xix
DAFTAR ISI.....	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kajian Pustaka	13
F. Landasan Teori.....	15
G. Sistematika Pembahasan	62
BAB II METODE PENELITIAN	64
A. Jenis Penelitian.....	64
B. Model Pengembangan.....	64

C. Subjek Penelitian	65
D. Prosedur Pengembangan	65
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	72
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	74
G. Uji Coba Produk	76
H. Tehnik Analisis Data.....	76
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Sistem <i>Android</i> untuk Meningkatkan Keterampilan <i>Mahārah Kalām</i>	86
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Aplikasi <i>Ta'biruna</i> atau Multimedia Interaktif Berbasis <i>Android</i>	155
BAB IV PENUTUP	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran.....	162
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	177
RIWAYAT HIDUP.....	199

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penskoran Skala Likert	77
Tabel 2.2 Skala Interpretasi Kriteria	78
Tabel 2.3 Skor Respon Mahasiswa	80
Tabel 2.4 Hipotesis Penelitian	84
Tabel 2.5 Kategori Tafsiran Efektivitas	85
Tabel 3.1 Kompetensi Inti Pembelajaran	91
Tabel 3.2 Kompetensi Dasar Mata Kuliah.....	91
Tabel 3.3 Indikator Pencapaian Pembelajaran	92
Tabel 3.4 Target Utama Pembelajaran Keterampilan Berbicara	93
Tabel 3.5 Komponen Pertanyaan Instrumen Validasi Media	94
Tabel 3.6 Komponen Pertanyaan Instrumen Validasi Materi Pembelajaran	96
Tabel 3.7 Indikator Kelayakan Ahli Materi	119
Tabel 3.8 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	120
Tabel 3.9 Indikator Kelayakan Ahli Media.....	122
Tabel 3.10 Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media.....	123
Tabel 3.11 Hasil Validasi Dosen.....	129
Tabel 3.12 Hasil Respons Dosen Terhadap Aplikasi Ta'biruna	132
Tabel 3.26 Descriptives - N_Gain_Persen	152

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Layar Pembuka Aplikasi.....	99
Gambar 3.2 Tampilan Muqadimmah	100
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	101
Gambar 3.4 Halaman Pemilihan Materi Perbab	103
Gambar 3.5 Halaman Isi Materi perbab	104
Gambar 3.6 Tampilan Profil Pengembang Aplikasi	105
Gambar 3.7 Tampilan Evaluasi.....	106
Gambar 3.8 Tampilan pengembangan aplikasi Ta'biruna menggunakan Power Point, Ispring dan Aplikasi Web2App	108
Gambar 3.9 Tampilan Awal dalam Powerpoint.....	109
Gambar 3.10 Tampilan Awal dalam Pembuatan Materi.....	110
Gambar 3.11 Tampilan Pembuatan Materi Video	111
Gambar 3.12 Pembuatan Latihan Menggunakan iSpring	112
Gambar 3.13 Konversi Materi dan Latihan ke Format HTML/Web	113
Gambar 3.14 Konversi File HTML ke Aplikasi Android.....	114
Gambar 3.15 Proses Install Aplikasi Pada Android.....	115
Gambar 3.16 Proses Aplikasi Setelah Terinstall.....	116
Gambar 3.17 Hasil Revisi dan Saran oleh Ahli Materi.....	125
Gambar 3.18 Hasil Revisi dan Saran oleh Ahli Media	127

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	177
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	178
Lampiran 3. Berkas Hasil Validasi Ahli Materi.....	179
Lampiran 4. Berkas Hasil Validasi Ahli Media.....	181
Lampiran 5. Berkas Hasil Respon Dosen	183
Lampiran 6. Hasil Ujian Lisan	184
Lampiran 7. Data Mahasiswa.....	185
Lampiran 8. Soal Pretest dan Posttest.....	187
Lampiran 9. Foto Dokumentasi.....	188



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21, perkembangan teknologi yang pesat akibat globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan, terutama dalam sistem, metode, dan media pembelajaran yang semakin memudahkan peserta didik memahami materi.² Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi sumber dan media pembelajaran yang mampu mentransformasi pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran kontemporer yang berpusat pada peserta didik, sejalan dengan konsep Merdeka Belajar.³ Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara tepat guna menciptakan suasana belajar yang efektif, nyaman, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁴

Di era saat ini, ponsel pintar adalah salah satu perangkat yang seringkali digunakan.⁵ seperti bermain game, sosial media, bisnis, dan lain-lain. Oleh karena itu, smartphone yang disukai ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dengan mengutamakan minat mahasiswa dalam belajar. Mereka

² Tjandrawinata R.R, Revolusi Industri Abad Ini dan Pengaruhnya pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi, Jurnal Medicinus, Vol. 29, No. 1, (2016), hlm. 31.

³ Ali Muhsin, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (JPAI), Vol. 8, No. 2, (Desember 2010), doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.

⁴ F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," dalam KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional, Vol. 2, Nomor 1, 2020, hlm. 93–97.

⁵ محمد عيدو راشدي، متطلبات توظيف تقنيات إنترنت الأشياء في العملية التعليمية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة حائل، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد 38، العدد 10، (أكتوبر 2022)، ص. 114.

juga dapat meningkatkan literasi teknologi, inovasi, dan kemauan belajar siswa.⁶ Mahasiswa dapat menggunakan smartphone mereka untuk belajar, mengurangi aspek negatif seperti bermain game, yang menjadikannya lingkungan belajar yang berbasis smartphone sangat bermanfaat.⁷

Ketersediaan media yang baik dan menarik memiliki dampak positif pada efektivitas pembelajaran siswa karena media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa,⁸ sedangkan media yang kurang menarik berpotensi membuat siswa bosan dan kurang memahami materi pelajaran.⁹ Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa heterogenitas latar belakang pendidikan mahasiswa merupakan salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi, yang selanjutnya menuntut penggunaan strategi dan media yang inovatif dalam pembelajaran bahasa agar mahasiswa tetap terlibat secara aktif dalam proses belajar.¹⁰

Guru memiliki kesempatan untuk memperkaya, memperluas, dan memperdalam proses belajar-mengajar dengan memanfaatkan beragam alat dan sumber daya, terutama jika mereka dapat merangsang berbagai indera

⁶ A. Rahma, Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas, *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, Vol. 2, No. 2, (2015), hlm. 1-12.

⁷ R. Arjuna dan M. Irsan, Aplikasi Konten Pembelajaran Pemrograman Berbasis *Android*, dalam *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 6, No. 2, (2018), hlm. 89-94.

⁸ Mubarok, *Al-Wasā'it Al-Muta'addidah fī Tathwīr Namūdzaj Ta'līm Al-Lughah Al-'Arabiyyah: Bahtsun fī Al-Madrasah Al-'Āliyah Al-Hukūmiyah Kalimantan Al-Janūbiyah*, MIQOT: dalam *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 29, No. 2, (2015), hlm. 1-15.

⁹ N. Fazriyah, A. Saraswati, J. Permana, dan R. Indriani, Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD, dalam *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 6, No. 1, (Juli 2020), hlm. 139-147.

¹⁰ Agung Setiawan, "Problematika Keragaman Latar Belakang Pendidikan Mahasiswa dan Kebijakan Program Pembelajaran Bahasa Arab", dalam *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaran*, Vol. 5, No. 2, (2018), hlm. 195–213. <https://journal.uinjkt.ac.id/arabiyat/article/view/6803>.

siswa.¹¹ Misalnya, multimedia menggabungkan teks, suara, gambar diam, dan animasi dalam satu tampilan, memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten dengan lebih interaktif.¹² Pemanfaatan media yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, seperti ketika menggunakan aplikasi *Android* dalam pembelajaran. Lukman Hakim mencatat beberapa keunggulan, seperti kemudahan penggunaan, koneksi yang mudah diakses melalui jaringan nirkabel, fleksibilitas, partisipasi aktif siswa, komunikasi yang ditingkatkan, serta harga yang terjangkau.¹³

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa desain lingkungan pembelajaran yang menciptakan interaksi aktif antara peserta didik dan lingkungan bahasa dapat meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dalam bahasa Arab. Mahmudah dan rekan-rekan mengungkapkan bahwa lingkungan bahasa yang dirancang melalui strategi pembelajaran berbasis cooperative learning mampu mendorong interaksi aktif, memberikan lebih banyak kesempatan praktik berbicara, serta meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mahasiswa dalam keterampilan berbicara (*speaking proficiency*).¹⁴

¹¹ A. Wito Utomo, *Tathwīr Wasīlah Bawzala wa Fi'āliyah Istikhādāmihā fī Ta'līm Al-Mufradāt fī Madrasah Tsānawiyah Majalengka Nijar Teluk Bintang Al-Gharbīyah Bandar Al-Mabung* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2023), diakses 21 Desember 2025, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28118>

¹² N. As-Sa'ī, M. Ar-Rifā'ī, dan A. Asy-Syarāwī, *Al-Wasā'it Al-Muta'addidah*, (Suriah: Publications of the Syrian Virtual University (SVU), 2020), diakses pada 21 Desember 2025, <https://svuonline.org>

¹³ L. Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality," *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 21, no. 1 (Juni 2018), hlm. 59–72.

¹⁴ Mahmudah, Nurhadi, Agung Setiawan, Iis Isti Issiyah, dan Ahmad Rizki Ramadhan, "*Desain Lingkungan Bahasa Arab Berbasis Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Arab Mahasiswa*", dalam *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, Vol. 6, No. 1, (2025), hlm. 1–18.

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mampu menghadirkan situasi interaktif dan lingkungan komunikasi yang autentik seperti multimedia interaktif berbasis *Android* berpotensi memperkuat pembelajaran *mahārah kalām* karena menyediakan ruang praktik bertutur yang lebih luas dan kontekstual dibandingkan media pembelajaran konvensional.

Beberapa prinsip pembelajaran bahasa yang efektif menekankan pentingnya lingkungan bahasa yang autentik dan keterlibatan aktif peserta didik dalam praktik berbicara. Menurut Sovinaz dan Setiyawan, strategi pembelajaran bahasa Arab melalui pendekatan *language immersion* menempatkan fokus pada paparan intens terhadap bahasa target dan latihan percakapan aktif, sehingga peserta didik terbiasa menggunakan bahasa secara langsung dan komunikatif dalam situasi pembelajaran yang bermakna.¹⁵ Pendekatan seperti ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang memungkinkan paparan berulang dan praktik kontekstual sangat penting untuk mengatasi keterbatasan peluang berbicara di dalam kelas tradisional, terutama dalam konteks pembelajaran *mahārah kalām* bahasa Arab.

Mempelajari bahasa asing merupakan salah satu fenomena lazim pada era globalisasi, kemampuan dalam menguasai bahasa asing dipandang sebagai salah satu upaya meningkatkan kapasitas dalam persaingan global. Untuk menguasai bahasa asing, pengetahuan linguistik sangat diperlukan. Namun,

¹⁵ Sovinaz, S., & Setiyawan, A., “Strategi dan teknik pengajaran bahasa Arab dengan metode *language immersion*”, dalam *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 6(2), Oktober 2023, hlm. 1-11. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-miyan/article/view/2434>

dalam kurum waktu terakhir pengetahuan pragmatik menjadi salah satu inti mempelajari bahasa asing.¹⁶

Pengajaran kemampuan berbicara (*mahārah kalām*) dalam bahasa Arab untuk tingkat pemula dapat diwujudkan melalui berbagai metode pembelajaran. Beberapa teknik yang dapat digunakan termasuk pembelajaran dialogis, peran-peranan (*role-play*), permainan, pemanfaatan media audio dan video, latihan menulis, simulasi, penggunaan buku teks serta bahan bacaan tambahan, dan integrasi internet dan teknologi. Tujuan dari penggunaan beragam teknik pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa mencapai kemampuan berbicara dalam bahasa Arab dengan lancar dan akurat, sekaligus memperkaya kosa kata dan pemahaman konsep. Selain *mahārah kalām*, penting juga untuk memberikan perhatian pada pengembangan keterampilan mendengarkan (*mahārah istimā'*). Konten pembelajaran yang dipilih sangat krusial dalam mencapai tujuan pengajaran kemampuan berbicara. Oleh karena itu, guru harus selektif dalam memilih materi yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks pengajaran *mahārah kalām*, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbicara dan berdiskusi mengenai topik-topik yang telah disiapkan. Oleh karena itu, pengajaran kemampuan berbicara dalam bahasa Arab pada tingkat pemula membutuhkan pendekatan yang kreatif

¹⁶ Yu-Ju Lan, Contextual Language Learning Real Language Learning on the Continuum from Virtuality to Reality, (Singapore: Springer, 2021), hlm. 75.

dan inovatif agar siswa dapat mencapai kemampuan berbahasa Arab yang optimal.¹⁷

Secara bahasa *mahārah kalām* yaitu sama dengan "speaking skill" pada bahasa Inggris yang maknanya yaitu keterampilan berbicara.¹⁸ *Mahārah kalām* merupakan keterampilan kedua dalam keterampilan berbahasa setelah mendengar.¹⁹ *Mahārah kalām* merupakan kemampuan berbahasa yang dipelajari untuk mengungkapkan bunyi artikulasi atau kata, mengekspresikan pikiran, pendapat, keinginan, atau perasaan pada lawan bicaranya.²⁰

Mahārah istimā' memiliki kaitan dengan *mahārah kalām*, dan jarang sekali dipisahkan antara keduanya dalam kehidupan sehari-hari.²¹ Ahmad Fuad Mahmud Ilyan mengungkapkan bahwa salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap siswa yang belajar bahasa Arab adalah *mahārah kalām*.²² Untuk mencapai keterampilan berbicara ini, banyak aspek yang terkait dengannya. Menurut Ritonga dan rekan-rekannya,

¹⁷ Bani Amin, Konsep Pengajaran *Mahārah Al-Kalām* Pada Tingkat Pemula, Jurnal: *Pendidikan Islam, Institut Agama Islam (IAI) Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh*, Vol. 2, No. 1, (2023), hlm. 40.

¹⁸ Rahmaini, Strategi Pembelajaran *Mahārah Kalām* Bagi Non-Arab, *Ihya' Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, Vol. 11, No. 1, (Juni 2016), hlm. 228.

¹⁹ Umi Mahmudah dan Siti Nikmatul Rochma, Pembelajaran *Mahārah Kalām* dengan Media Learning Aljazeera.net, *Jurnal: Lisanan Arabiya, Universitas Darussalam Gontor*, Vol. 6, No. 1, (2022), hlm. 47.

²⁰ Mohamad Nurkholis Mamonto, Desain Pengembangan Media Pembelajaran dengan Articulate Storyline untuk Pembelajaran *Mahārah Kalām* dalam Hiwar Kelas 9 MTs, *Al-Mu'arrib: Jurnal: Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 1, (2022), hlm. 19.

²¹ N. Ibrahim, *Mahārah Al-Istimā' wa Al-Kalām, Ameena Journal*, Vol. 1, No. 1, (2023), hlm. 28-43.

²² Ahmad Fuad Mahmud Ilyan, *Al-Māharat al-Lughawiyah: Mahiyatuhā wa Tharāiq Tadrīsihā*, cet. ke-1, (Riyadh: Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa al-Tauzi', 1992), hlm. 127.

keterampilan berbicara dapat ditingkatkan dengan membangun lingkungan berbahasa yang memadai.²³

Mahārah kalām dapat dibuktikan melalui empat indikator, yaitu kelancaran dalam berbicara, ketepatan dalam memilih kata-kata, kemampuan menerapkan aturan tata bahasa dengan baik, dan kemampuan bersikap komunikatif. Jika keempat indikator ini tidak terpenuhi, maka kemampuan berbahasa tersebut belum mencakup *mahārah kalām*. Untuk mengembangkan *mahārah malām*, dibutuhkan dukungan dari keterampilan berbahasa lainnya seperti *mahārah istimā'*. Selain itu, materi pembelajaran juga sangat menentukan dalam pengembangan *mahārah kalām*.²⁴

Sayangnya, *mahārah* berbahasa Arab mahasiswa masih kurang dikuasai dengan baik, khususnya pada *mahārah kalām*. Hal tersebut terjadi karena masih kurangnya kesempatan mahasiswa untuk mendengarkan percakapan dan menghafal kosakata dalam bahasa Arab. Pada *mahārah kalām*, mahasiswa terbatas dalam mendapatkan kosakata atau mufrodat berbahasa Arab.²⁵

Berdasarkan hasil wawancara sementara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan salah satu dosen bahasa Arab STITMA Yogyakarta pada Selasa, 10

²³ M. Ritonga, S. R. Febriani, M. Kustati, E. Khaef, A. W. Ritonga, dan R. Yasmar, Duolingo: An Arabic Speaking Skills' Learning Platform for Andragogy Education, *Education Research International*, Vol. 2022, (2022), hlm. 1-9.

²⁴ M. Sarip, Z. Rafli, dan A. Rahmat, Arabic Speaking Material Design Using Content and Language Integrated Learning (CLIL), *International Journal of Humanities and Cultural Studies*, Vol. 5, No. 1, (2018), hlm. 272-286.

²⁵ Emi Lailatus Sa'idah, Aufia Aisa, dan Amrini Shofiyani, Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MI Mamba'ul Maarif Karangdagangan, Al-Lahjah: *Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab*, Vol. 3, No. 1, (Januari 2020), hlm. 75.

Oktober 2025, Mahasiswa semester 1 Program Studi bahasa Arab diketahui bahwa pembelajaran *mahārah kalām* bahasa Arab di STITMA Yogyakarta masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal penguasaan percakapan yang komunikatif. Meskipun materi ajar telah disediakan, metode pembelajaran konvensional cenderung tidak cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa, terutama bagi mereka yang lebih membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Selain itu, kurangnya akses pada pembelajaran berbasis teknologi juga membatasi kemampuan mahasiswa untuk berlatih bahasa Arab dalam konteks percakapan nyata, sehingga pembelajaran *mahārah kalām* menjadi kurang optimal.²⁶

Padahal menurut teori kompetensi komunikatif (Hymes),²⁷ pembelajaran bahasa menekankan kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dalam konteks sosial yang nyata. Sejalan dengan itu, pembelajaran berbasis komunikasi (Canale & Swain)²⁸ menegaskan pentingnya praktik percakapan sebagai inti penguasaan bahasa, sementara Hipotesis Interaksi dan Output (Long & Swain)²⁹ menunjukkan bahwa interaksi aktif dan penggunaan bahasa secara langsung akan lebih meningkatkan penguasaan keterampilan berbahasa. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, pendekatan komunikatif dipandang mampu mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa secara fungsional

²⁶ Hasil wawancara dengan dosen bahasa Arab STITMA Yogyakarta, Semester 1 PBA, Selasa, 10 Oktober 2025.

²⁷ D. Hymes, On Communicative Competence, dalam J. B. Pride dan J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics*, (Harmondsworth: Penguin Books, 1972), hlm. 269–293.

²⁸ M. Canale dan M. Swain, *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*, *Applied Linguistics*, Vol. 1, No. 1, (1980), hlm. 1–47.

²⁹ M. H. Long dan M. Swain, *Communicative Competence: Some Roles of Comprehensible Input and Comprehensible Output in Its Development*, dalam S. Gass dan C. Madden (Eds.), *Input in Second Language Acquisition*, (Rowley, MA: Newbury House, 1985), hlm. 235–253.

dan bermakna dalam situasi komunikasi yang autentik. Hal ini diperkuat oleh pandangan Agung Setiyawan yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab yang dirancang secara komunikatif dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa serta membiasakan penggunaan bahasa Arab dalam konteks nyata pembelajaran.³⁰ Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran mahārah kalām, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif yang mendukung praktik komunikasi secara intensif dan kontekstual.

Dalam hal ini peneliti menggunakan multimedia interaktif berbasis Android dengan pendekatan komunikatif. Pemilihan pendekatan komunikatif didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, pendekatan komunikatif sejalan dengan hakikat pembelajaran bahasa, yaitu untuk berkomunikasi, bukan sekedar menghafal kaidah gramatikal.³¹ Kedua, *mahārah kalām* sebagai keterampilan produktif memerlukan pendekatan yang menekankan praktik berbicara aktif dalam konteks autentik, dan pendekatan komunikatif terbukti efektif untuk meningkatkan keberanian serta kemampuan berbicara mahasiswa.³² Ketiga, pendekatan ini sangat kompatibel dengan karakteristik multimedia interaktif berbasis Android yang memfasilitasi pembelajaran mandiri melalui materi dan latihan yang tersedia, sehingga mahasiswa dapat

³⁰ Agung Setiyawan, "Pengintegrasian Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", dalam *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 2, (Oktober 2015), hlm. 1–11. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Nadwa/article/view/519>

³¹ Acep Hermawan, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 45.

³² Mega Holidatus Hanisa, "Pendekatan Komunikatif Terhadap Kemampuan Mahārah Kalām Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember," dalam *EDUSHOPIA: Journal of Progressive Pedagogy*, Vol. 1, No. 1 (2024), hlm. 5–6.

lebih intensif belajar dan berlatih praktik lisan secara mandiri dalam situasi yang relevan.³³

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan multimedia interaktif berbasis Android dengan pendekatan komunikatif menjadi sangat penting dalam pembelajaran *mahārah kalām* bahasa Arab. Keberadaan media ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, fleksibel dari segi waktu dan tempat, dengan intensitas latihan yang lebih tinggi tanpa terikat pada jadwal perkuliahan di kelas. Selain itu peneliti menggunakan multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif juga untuk mencapai tujuan pembelajaran, guna menghasilkan produk yang menarik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini ada dua yaitu:

1. Bagaimana desain multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām* mahasiswa STITMA Yogyakarta?
2. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām* mahasiswa STITMA Yogyakarta?

³³ A. Syukur Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan Bahasa dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2013), hlm. 78.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk membuat desain multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām* mahasiswa STITMA Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām* mahasiswa STITMA Yogyakarta?

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis

- a. Menumbuhkan antusiasme pelajar terhadap pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam penguasaan *mahārah kalām*
- b. Konsep pembelajaran *mahārah kalām* melalui pemanfaatan multimedia interaktif berbasis platform *Android* dengan strategi komunikatif diharapkan dapat menjadi rujukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan mutu pengajaran bahasa Arab.
- c. Temuan riset ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan keilmuan terkait implementasi teoretis pengembangan multimedia interaktif berbasis *Android* dengan strategi komunikatif guna meningkatkan kemampuan *mahārah kalām*, yang secara spesifik

memudahkan proses penguasaan dan memperkaya kompetensi komunikasi lisan dalam bahasa Arab.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Tenaga Pengajar

Menjadi sarana atau instrumen bantu bagi pengajar bahasa Arab dalam mengajarkan *mahārah kalām*.

b. Bagi Pembelajar

Memfasilitasi pemahaman materi dan membantu mahasiswa dan pelajar dalam meningkatkan *mahārah kalām* bahasa Arab.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengelolaan dan pengembangan sumber pembelajaran. Sebagai pelengkap multimedia interaktif berbasis Android dengan strategi komunikatif untuk pembelajaran bahasa Arab yang berfungsi sebagai perangkat pendukung dan opsi alternatif dalam meningkatkan kemampuan *mahārah kalām*.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji pengembangan multimedia interaktif berbasis Android dengan strategi komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām bahasa Arab* bagi siswa di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini digunakan untuk menghindari peniruan dan menemukan kebaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmat Sultoni jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash* Pada Pembelajaran Mufrodat Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara (مهارة الكلام) Bahasa Arab Siswa di MTS Negeri 1 Pringsewu”. Bentuk penelitian ini adalah Tesis. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah kurang optimalnya penguasaan *mufrodat* bahasa Arab untuk menjembatani kemampuan berbicara bahasa Arab para murid. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (R&D) model Borg & Gall. Langkah penelitian dan pengembangan yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi; (2) Perencanaan; (3) Mengembangkan bentuk produk awal; (4) Uji coba lapangan awal; (5) Revisi produk utama; (6) Pengujian lapangan utama; (7) Revisi produk operasional. Subjek penelitian adalah kelas VII di MTs Negeri 1 Pringsewu TP 2021/2022 dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttes Design, teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi analisis instrument evaluasi, analisis validasi ahli, analisis hasil belajar, analisis efisiensi dan kemenarikan. Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa (1) Hasil dari analisis potensi dan masalah di MTsN 1 Pringsewu khususnya pada mata pelajaran Bahasa Arab materi mufrodat sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran berbasis adobe flash untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dimana semua siswa sudah mampu membaca teks Arab, sarana buku pelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Arab sudah terpenuhi, 98% siswa memiliki dan terbiasa menggunakan *Android*; (2) Proses Pengembangan dan kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall dari tahap 1 sampai tahap ke-7 dan diperoleh hasil layak dan valid; (3) Tingkat efektifitas kemampuan berbicara (*مهارات الكلام*) bahasa Arab 76%; (4) Tingkat efisiensi waktu 1,17 demikian juga efisien dari segi biaya; (5) Produk media pembelajaran Bahasa Arab materi mufrodat berbasis adobe flash kategori menarik.³⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh Faiz Nur Ihsan Arif, dan Khizanatul Hikmah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2023 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan *Mahārah Kalām*: Pengembangan dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Android*”. Bentuk penelitian ini adalah jurnal. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik merasa bosan. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru *mahārah kalām* yaitu metode

³⁴ Ahmad Sultoni, Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Pada Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di MTS Negeri 1 Pringsewu, Tesis, (Lampung: Universitas Lampung, 2022), hlm. 79.

ceramah dan menghafal percakapan kemudian dipraktekkan di depan kelas.

Media pembelajaran yang digunakan papan tulis dan spidol. Metode ceramah yang digunakan membuat suasana kelas hening dan sedikitnya respon dari partisipasi peserta didik, dan sedikitnya pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

F. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari kata *medium* yang secara etimologis berarti “perantara” atau “penghubung” yang berfungsi memfasilitasi penyampaian pesan dari sumber informasi kepada penerima.³⁵ Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk sarana, alat, atau teknologi yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran serta membantu peserta didik memahami informasi secara efektif.³⁶

Menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT), media pembelajaran mencakup seluruh bentuk media dan saluran komunikasi yang dimanfaatkan untuk mendistribusikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar.³⁷ Sementara itu, National Education Association (NEA) mendefinisikannya sebagai segala bentuk

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, cet. ke-23, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 115.

³⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Edisi Pertama, cet. ke-14, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019), hlm. 124.

³⁷ Alan Januszewski dan Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary*, (New York: Routledge, 2008), hlm. 211.

komunikasi, baik cetak maupun audiovisual, beserta perangkat pendukung yang memungkinkan penyampaian materi secara optimal.³⁸

Secara umum, media pembelajaran meliputi bahan, alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar interaksi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.³⁹ Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa untuk mempermudah transfer informasi dan meningkatkan kualitas pemahaman.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Agung Setiyawan menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi, memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran bahasa Arab, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Pemilihan media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengoptimalkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa.⁴⁰

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu:

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi, cet. ke-23, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 3.

³⁹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Edisi Revisi, cet. ke-3, (Bandung: CV Wacana Prima, 2016), hlm. 144.

⁴⁰ Agung Setiyawan, *Pengintegrasian Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, dalam *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 2, (Oktober 2015), hlm. 1–11, tersedia pada: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Nadwa/article/view/519>

- a. Perangkat lunak (*software*), seperti slide presentasi, video, film edukasi, dan aplikasi pembelajaran.
- b. Perangkat keras (*hardware*), seperti buku, LCD proyektor, tape recorder, dan perangkat audio-visual lainnya.⁴¹

Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, proses penyampaian informasi dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan kualitas hasil belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran.

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.⁴² McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids to Instruction*” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan

⁴¹ Sardiman A.M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, cet. ke-24, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 205.

⁴² Septy Nurfadhillah, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III”, Pensa: *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2, (Agustus 2021), hlm. 244.

memusatkan perhatian pebelajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu sebagai pembelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media.⁴³ Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu: membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.⁴⁴

3. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.⁴⁵ Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam

⁴³ Mahmudah, "Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar", *Journal Tarbawi STIT Darul Hijrah*, Vol. 10, (2020), hlm. 1-8.

⁴⁴ M. Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, (Desember 2013), hlm. 100.

⁴⁵ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa", *Jurnal Untirta*, Vol. 2, No. 1, (2019), hlm. 19.

pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat di seragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁴⁶

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat- manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan

⁴⁶ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Vol. 1, No. 1, (Oktober 2014), hlm. 105.

kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

Kunjungan- kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴⁷

4. Pengenalan Media

Media adalah pembelajaran komponen instruksional yang merangkum informasi, orang, dan peralatan. Ada empat kategori media, yaitu 1) media yang menghasilkan teknologi cetak, 2) media yang menghasilkan teknologi audiovisual, 3) media hasil teknologi yang berbasis komputer, dan 4) media yang menghasilkan gabungan teknologi cetak dan komputer. Perkembangan media pembelajaran sekarang mengikuti perkembangan zaman teknologi.⁴⁸ Berdasarkan definisi di atas dalam perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam empat kategori, yakni 1) media yang menghasilkan teknologi cetak, 2) media yang menghasilkan teknologi audiovisual, 3) media hasil teknologi yang berbasis komputer, dan 4)

⁴⁷ Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran", *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. 7, No. 1, (Januari 2018), hlm. 94.

⁴⁸ Husniyatus Salamah Zainiyati, Media Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikasinya), (Surabaya: Jurusan Pendidikan Agama Islam, November 2013), hlm. 91.

media yang menghasilkan gabungan teknologi cetak dan komputer.⁴⁹

Jika dilihat jenis perkembangan media cukup beragam jika dilihat melalui kacamata kemajuan perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow yang ditulis oleh Arsyad, dan dibagi menjadi dua kategori luas yakni pilihan media konvensional dan pilihan media teknologi terbaru.

a. Media konvensional

1) Visual diam yang diproyeksikan

- a) *proyeksi opaque* (tidak tembus pandang)
- b) *proyeksi overhead*
- c) *slides*
- d) *filmstrips*

2) Gambar yang tidak terlihat

- a) poster, gambar
- b) foto
- c) charts, grafik, diagram
- d) pameran, papan info, papan-bulu

3) Audio

- a) rekaman piringan
- b) pita kaset, *reel, cartridge*

4) Penyajian multimedia

- a) slide plus suara (*tape*)

⁴⁹ Moh. Irmawan Jauhari, "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam", *Journal Piwulang*, Vol. 1, No. 1, (Agustus 2018), hlm. 72.

b) *multi-image*

5) Terlihat dinamis secara gambar

a) film

b) televisi

c) video

6) Cetak

a) buku teks

b) modul, teks terprogram

c) majalah ilmiah, berkala

d) lembaran lepas (*hand-out*)

7) Game permainan

a) teka-teki

b) simulasi

c) permainan papan

8) Realita

a) model

b) *specimen*

c) manipulatif (peta, boneka)

b. Media teknologi yang bersifat terbaru

1) Media berbasis telekomunikasi

a) *Telekonferen*

b) Kuliah jarak jauh

2) Media berbasis *mikroprosesor*

- a) *Computer-assisted instruction*
- b) Game komputer
- c) Sistem tutor intelijen
- d) Interaktif *Hypermedia*
- e) *Compact (video) disc.*⁵⁰

5. Penyusunan Rancangan Pengembangan Media

Untuk mengembangkan pemrograman media, ada beberapa hal langkah yang harus diikuti:

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Saat kita membuat program media, harus memenuhi kebutuhan para siswa. Hal ini karena setiap kelompok siswa memiliki kebutuhan yang tidak sama. Setelah kita tahu siapa siswa yang ingin kita tuju, kita harus melihat apa yang dimiliki siswa tersebut.⁵¹

b. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas

Tujuan instruksional adalah komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kemampuan untuk memilih bahan pembelajaran yang tepat untuk dipelajari siswa guna mencapai sebuah tujuan. Mereka juga dapat memilih pemantauan peralatan yang tepat untuk mengetahui apakah siswa telah berhasil mencapai tujuan

⁵⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet. ke-14, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 32.

⁵¹ Ahmad Taufik, "Analisis Karakteristik Peserta Didik", *El-Ghiroh*, Vol. XVI, No. 2, (Februari 2019), hlm. 9.

mereka.⁵²

- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Setelah memperoleh daftar materi bahan pembelajaran yang sudah tinjau, langkah selanjutnya adalah mengatur sesi belajar yang logis. Artinya beralih dari sesuatu yang sederhana ke sesuatu yang rumit atau dari yang nyata ke yang tidak berbentuk untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang membantu mencapainya sebuah tujuan tertentu.⁵³

- d. Mengembangkan alat pengukur

Pengukur alat keberhasilan siswa ini harus dipertimbangkan dan diciptakan secara cermat sebelum membuat program media atau pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Tes, tugas, atau daftar cek perilaku adalah semua jenis alat yang dapat digunakan.⁵⁴

- e. Menulis naskah media

Media yang sesuai atau dipilih dapat digunakan untuk menyampaikan materi instruksional. Namun, materi harus ditulis dan

⁵² Titian dan Diding Wahyudi Ashari, "Pengembangan Media Flipchart Berbasis Gambar Sebagai Alternatif Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 7, No. 3, (Juni 2020), hlm. 5.

⁵³ Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, dan Sunanah Sunanah, "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, Vol. 1, No. 2, (Okttober 2023), hlm. 104.

⁵⁴ Moh. Arif, "Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI", *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1, (Juni 2016), hlm. 123.

digambarkan, yang di kenal sebagai program naskah media.⁵⁵

f. Mengadakan tes dan revisi

Sebelum digunakan secara luas, media harus dievaluasi.

Tujuan dari penilaian yang di maksud adalah untuk menentukan apakah media yang di maksud dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan atau tidak.⁵⁶

6. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio.⁵⁷ Dua jenis multimedia adalah linier dan interaktif. Multimedia linier adalah multimeddia yang tidak memiliki alat pengontrol yang dapat digunakan pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), seperti televisi dan film. Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki alat pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih apa yang akan dilakukan setelahnya. Contohnya adalah aplikasi pembelajaran interaktif, game, dan sebagainya.⁵⁸

Menurut beberapa ahli multimedia, artinya adalah kombinasi dari dua media input atau output. Media-media ini dapat termasuk animasi, video, teks, grafik, gambar, dan suara (musik, suara).⁵⁹ Selain itu, ada yang

⁵⁵ Noveri Amal Jaya Harefa dan Eti Hayati, Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi, (Banten: Unpam Press, 2021), hlm. 8.

⁵⁶ Arief S. Sadiman, Media Pendidikan, cet. ke-17, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 115.

⁵⁷ Deni Darmawan, Pengembangan E-Learning Teori Dan Desain, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 117-132.

⁵⁸ Deni Darmawan, Pengembangan e-learning..., hlm. 117-132.

⁵⁹ Saprudin Saprudin, dkk., "Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global)", *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, (2020), hlm. 63-70.

menyebutkan alat yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video.⁶⁰ Dalam istilah komputer, artinya menggunakan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan video dengan alat yang memungkinkan pengguna berkreasi, berinteraksi, dan berbicara satu sama lain.⁶¹ Multimedia adalah kombinasi dari grafik, suara, teks, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada orang-orang.⁶²

Menurut beberapa definisi di atas, multimedia interaktif adalah kombinasi berbagai format media (file) yang terdiri dari teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lebih banyak lagi yang dikomputerisasi dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Multimedia interaktif memiliki banyak keuntungan yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, seperti memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, dan mengatasi sikap pasif siswa. Karena itu, mereka menjadi sangat penting saat ini.⁶³

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, mulai dari yang sederhana, konvensional hingga

⁶⁰ Atmawarni U. M. A., "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah", *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol UMA*, Vol. 1, No. 1, (2012), hlm. 20-27.

⁶¹ W. Saputra dan BE. Purnama, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer", *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 2, (Agustus 2015), hlm. 60-67.

⁶² Jaidan Jauhari, "Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia", *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA UNY Yogyakarta*, Vol. 16, (Mei 2009), hlm. 16.

⁶³ Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19", *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14, No. 1, (Juni 2020), hlm. 3.

bentuk modern dan kompleks.⁶⁴ Asyhar menyebutkan empat jenis media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain: (Pertama), Media visual: Jenis media ini bergantung pada indera penglihatan siswa. Contohnya termasuk media cetak seperti buku, jurnal, dan model seperti bola dunia, serta media lingkungan alam. (kedua), Media audio: Memanfaatkan indera pendengaran siswa, jenis ini melibatkan media seperti radio, pemutar CD, dan tape recorder. (Ketiga), Media audiovisual: Melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, contohnya termasuk TV, film, dan video. (Keempat), Multimedia: Media berbasis komputer yang mengintegrasikan berbagai jenis media dalam proses pembelajaran. Bentuk-bentuk media ini memainkan peran yang berbeda dalam melibatkan indera yang berbeda untuk memfasilitasi pembelajaran secara efektif.⁶⁵

Multimedia terbagi menjadi dua jenis: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier, seperti televisi dan film, tidak memiliki kontrol pengguna. Adapun multimedia interaktif dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan pengguna, memungkinkan pengguna memilih jalur media yang mereka inginkan. Aplikasi game, pembelajaran interaktif, dan lainnya merupakan contoh multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah tampilan media yang dirancang oleh

⁶⁴ S. Fadjarajani, MT. Indrianeu, dan TM. Haekal, *Media Pembelajaran Transformatif*, cet. ke-1, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), hlm. 15.

⁶⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Cet. ke-1, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 78.

desainer untuk menyampaikan informasi sambil memungkinkan pengguna media berinteraksi satu sama lain.⁶⁶

Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain:

Pertama. Keselarasan dengan tujuan pengajaran: Ini berarti memilih media instruksional berdasarkan tujuan instruksional yang ditetapkan. Misalnya, tujuan instruksional yang melibatkan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis lebih mungkin mendapat manfaat dari penggunaan media instruksional.

Kedua. Dukungan terhadap isi bahan ajar: Bahan ajar yang berisi fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat diuntungkan dengan bantuan media, sehingga memudahkan siswa untuk memahami.

Ketiga. Keterampilan guru dalam menggunakannya: Terlepas dari tujuan yang dimaksudkan dan jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah bahwa guru dapat memanfaatkannya secara efektif dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan tidak semata-mata berasal dari media itu sendiri melainkan dari dampak penggunaan guru selama interaksi pembelajaran antara siswa dan lingkungannya.

Keempat. Ketersediaan waktu untuk menggunakannya: Ini memastikan bahwa media dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pengajaran.

⁶⁶ Munir, Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan, cet. ke-1, (Bandung: Alfabeta, 2012), vol. 10, hlm. 110.

Kelima. Kesesuaian dengan tingkat kognitif mahasiswa: Memilih media pendidikan harus selaras dengan tingkat kognitif mahasiswa, memastikan bahwa makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh mahasiswa. Mencocokkan media dengan kemampuan kognitif siswa membantu dalam pemahaman dan pembelajaran yang efektif.⁶⁷ Ada tiga fungsi media pembelajaran. Pertama, sebagai suplemen (tambahan), dimana siswa diberikan kebebasan untuk menggunakan media tersebut atau tidak. Kedua, sebagai pelengkap, ketika konten dalam media dirancang untuk melengkapi materi yang diterima siswa di kelas.

Keenam, sebagai pengganti, ketika media yang dikembangkan berfungsi untuk menggantikan guru dalam proses pembelajaran.⁶⁸

Pembelajaran multimedia interaktif dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis berdasarkan struktur program, tujuan, desain materi, dan fitur di dalamnya. Empat jenis program pembelajaran multimedia interaktif yang umum sering ditemui sebagai berikut:⁶⁹

a. Multimedia Tutorials

Tujuan utama dari program tutorial adalah untuk memberikan informasi dan panduan kepada pengguna. Komponen multimedia pembelajaran berbasis tutorial terdiri dari: pengenalan tutorial, pertanyaan dan tanggapan, evaluasi tanggapan, umpan balik atas

⁶⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: CV Sinar Baru Algensindo, 1990), hlm. 83.

⁶⁸ Cepi Riyana, *Peranan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 2008), hlm. 211.

⁶⁹ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Cet. 1, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm. 25-27.

tanggapan, remediasi, organisasi dan urutan segmen program, dan kontrol peserta didik. Program tutorial tidak akan berhasil dengan baik jika tidak ada interaksi setelah penyajian materi/informasi.

b. Multimedia Drills

Multimedia pembelajaran berbasis drills ini memiliki karakteristik pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang hingga pengguna dapat menguasai suatu konsep atau keterampilan. Program latihan atau drills memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan (learners practicing the material) kepada pengguna. Sehingga program latihan didesain lebih banyak berfokus pada pemberian latihan-latihan. Komponen-komponen program pembelajaran yang berbasis latihan antara lain terdiri dari: introduction of a drill, item characteristics, item selection procedures, feedback, item grouping procedures, motivating the learner, dan data storage.

c. Multimedia Simulation

Program multimedia berbasis simulasi merupakan jenis program yang dianggap lebih menarik dan memotivasi pengguna dibandingkan dengan jenis multimedia interaktif lainnya. Program simulasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga pembelajaran dapat dikatakan sebagai “learning in the real world”. Secara garis besar, program simulasi dibedakan menjadi dua jenis yakni simulasi yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu (about something)

dan program simulasi yang bertujuan untuk menjelaskan prosedur penggeraan (to do something).

d. Multimedia Educational Games

Educational games merupakan games yang didesain untuk keperluan pembelajaran. Terdapat 7 faktor yang menjadi karakteristik games pembelajaran, diantaranya: 1) tujuan (goals), 2) peraturan (rules), 3) kompetisi (competition), 4) tantangan (challenge), 5) fantasi (fantasy), 6) keamanan (safety), dan 7) hiburan (entertainment). Games pembelajaran memiliki komponen layaknya jenis multimedia lainnya, komponen-komponen games pembelajaran terdiri dari: bagian pendahuluan (introduction), isi (body), dan kesimpulan (conclusion).⁷⁰

Manfaat pembelajaran dengan multimedia interaktif yaitu sebagai alat yang memfasilitasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus berfungsi sebagai strategi untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditentukan. Proses pembelajaran yang dibantu oleh multimedia menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, menarik, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar. Pembelajaran dengan multimedia interaktif memposisikan guru sebagai pendamping atau fasilitator bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered learning) tetapi berputar pada siswa (student-centered learning). Proses pembelajaran dengan multimedia interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif,

⁷⁰ Wandah Wibawanto, Desain Dan Pemrograman Multimedia..., hlm. 27.

memberdayakan mereka untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.⁷¹ Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sanggup membuat atmosfer pembelajaran lebih menarik attensi siswa serta interaksi belajar siswa.⁷²

7. Manfaat Multimedia Interaktif

Manfaat multimedia interaktif diantaranya: 1) meningkatkan efisiensi; 2) meningkatkan motivasi, 3) memfasilitasi belajar aktif, 4) memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa, dan 5) memandu siswa untuk belajar. Manfaat multimedia interaktif ialah mempunyai potensi mengakomodasi cara belajar yang berbeda-beda dan multimedia pembelajaran interaktif memiliki lingkungan *multisensory* untuk mendukung cara belajar tertentu.⁷³

8. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik multimedia interaktif tidak dapat dipisahkan dari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, secara umum sebuah multimedia interaktif harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Untuk dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif, setidaknya dalam program atau

⁷¹ Stephanus Turibius Rahmat, Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran, *Electronic Journal*, (2021), hlm. 196.

⁷² Darman, Asrul, dan Hendra Nelva Saputra, Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Ditinjau dari Ketersediaan Peralatan Pendukung dan Aplikasi yang Digunakan, *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, (September 2021), hlm. 64.

⁷³ Shoffa, Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi, (Jawa Timur: Agrapana Media, 2021), hlm. 29.

aplikasi tersebut menyajikan dua jenis media.

- b. Bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau siswa. Kegiatan mengakomodasi respon ini terdiri dari kontrol pengguna untuk mengoperasikan multimedia interaktif serta respon (*feedback*) dari program.
- c. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Pada praktiknya dalam pembelajaran, multimedia interaktif perlu dirancang bersifat mandiri agar siswa dapat belajar secara lebih leluasa.⁷⁴ Karakteristik multimedia interaktif juga dapat ditunjang dari segi fungsi yang diperankannya untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk menghasilkan multimedia interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran.

Menurut Munir, sebaiknya multimedia interaktif memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

⁷⁴ Hafizhah Fasaenjori, “Maimunah Maimunah, dan Putri Yuanita, Pengembangan Media Interaktif Berbasis Filmora untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA”, dalam *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, Nomor. 2, April 2023, hlm. 1842.

- c. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain lain. Setelah mencermati karakteristik dan fungsi multimedia pembelajaran interaktif.⁷⁵

9. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Pemanfaatkan multimedia interaktif sebagai alat pengajaran memiliki beberapa keunggulan termasuk: 1) Seperti dengan Namanya, aplikasi multimedia interaktif ini dirancang untuk digunakan oleh para siswa secara individu (*self-directed learning*). 2) Multimedia interaktif dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih afektif karena kebutuhan siswa dipenuhi. 3) Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. 4) Media interaktif dapat segera memberikan umpan balik atau respon terhadap hasil belajar siswa. 5) Mampu mengilustrasikan materi yang mungkin susah dijelaskan hanya melalui penggunaan metode penjelasan atau alat peraga tradisional. 6) Multimedia interaktif dirancang sebagai pembelajaran secara mandiri, memberikan pengguna kendali penuh atas penggunaan. Selain memiliki kelebihan-kelebihan yang disebutkan di atas,

⁷⁵ Dony Novaliendry, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao),” dalam *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, Vol. 6, Nomor. 2, September 2013, hlm. 106.

multimedia interaktif mempunyai kekurangan, seperti pengembangannya membutuhkan tim profesional dan mengambil waktu yang cukup lama.⁷⁶

10. *Android*

Android adalah salah satu sistem operasi seluler yang berkembang di tengah sistem lain yang berkembang saat ini. Ini adalah platform open-source komprehensif yang dirancang untuk perangkat seluler. Ini adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat seluler. *Android* adalah sistem operasi yang paling disukai di masyarakat karena kelebihan seperti sifatnya yang open-source, memberikan kebebasan kepada pengembang untuk membuat aplikasi.⁷⁷ *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer atau tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. *Android* memiliki empat karakteristik yaitu:⁷⁸

- a. Terbuka

Dengan *Android* yang benar-benar terbuka, aplikasi dapat melakukan banyak fungsi penting ponsel, seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera, dan sebagainya. *Android*

⁷⁶ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 152. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, cet. ke-1, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hlm. 152.

⁷⁷ Retno Dian Anggraeni & Rudy Kustijono, "Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android," dalam *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, Vol. 3, Nomor. 1, Juni 2013, hlm. 11–18..

⁷⁸ Jatmiko Indriyanto, *Aplikasi Database di Android Studio Menggunakan Database di Internet*, (Banyumas: Penerbit NEM, 2022), hlm. 1.

menggunakan mesin virtual untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat keras. Android dapat secara bebas diperluas untuk memasukkan teknologi baru saat teknologi baru muncul karena merupakan open source. Untuk membuat aplikasi inovatif untuk ponsel, platform ini akan terus berkembang.

b. Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak membedakan aplikasi pihak ketiga dan aplikasi utama telepon. Semua aplikasi dapat dibangun dengan cara yang sama untuk memanfaatkan kemampuan telepon untuk menyediakan berbagai layanan dan aplikasi kepada pengguna.

c. Memecahkan hambatan pada aplikasi

Android mengatasi kendala *dalam* pembuatan aplikasi baru dan inventif. Misalnya, pengembang dapat menggabungkan data dari ponsel pengguna, seperti kalender, lokasi geografis, dan kontak, dengan data web.

d. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android sepenuhnya membangun Android dan menjadikannya bersifat terbuka (open source), sehingga para pengembang dapat menggunakan toolsnya untuk membangun aplikasi yang lebih baik dan meningkatkan produktivitas. Selain itu, Android memberikan akses yang luas kepada pengguna untuk menggunakan library dan tools yang diperlukan untuk membangun aplikasi yang lebih baik. Untuk memulai pengembangan aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman Java

pada platform Android, Kit Pengembangan Software Android (SDK) menyediakan alat dan Interface Pembelajaran Aplikasi (API).

Secara umum, *Android* adalah platform open-source yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri yang digunakan di berbagai perangkat seluler. Ponsel pertama yang memanfaatkan sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream*, dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada akhir 2009, diperkirakan setidaknya ada 18 jenis ponsel di seluruh dunia yang menggunakan *Android*. Sejak 9 Maret 2009, *Android* telah berkembang melalui berbagai versi. Versi 1.1 memperkenalkan pembaruan estetika untuk aplikasinya, termasuk jam alarm, pencarian bunyi atau suara, pesan melalui gmail, dan pengiriman pesan melalui email. *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat mobile seperti smartphone atau tablet.⁷⁹ Zuliana dan Irwan Padli mengatakan bahwa kelebihan *Android* yaitu melakukan pendekatan yang komprehensif, bersifat open source, free Platform, dan sistem operasi merakyat, sedangkan kelemahan *Android* selalu terhubung internet, banyaknya iklan yang terpampang, dan tidak hemat daya baterai. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran harus dirancang dan didukung oleh media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran khususnya

⁷⁹ Wawan Gunawan, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah,” dalam *Jurnal Informatika*, Vol. 6, Nomor. 1, April 2019, hlm. 69–76.

pada perangkat *Android* menjadi salah satu alternatif yang baru dalam pembelajaran.

11. Pendekatan Komunikatif

Di Inggris, istilah "pendekatan komunikatif" pertama kali digunakan. Maksud dari pendekatan ini yaitu (a) menempatkan kemampuan bahasa sebagai tujuan pembelajaran bahasa dan (b) meningkatkan proses pembelajaran bahasa, yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.⁸⁰ Selanjutnya, Littlewood mengatakan bahwa karakteristik utama pembelajaran bahasa komunikatif adalah perhatian sistematis yang diberikan pada aspek fungsional dan struktural bahasa. Berdasarkan ciri-ciri ini, ia menetapkan dua dimensi yang perlu diperhatikan ketika menggunakan pendekatan komunikatif untuk membangun program pembelajaran bahasa: Pertama. Dimensi yang berkaitan dengan pembentukan tujuan pembelajar bahasa, yang mencakup penguasaan keterampilan tambahan selain penggunaan struktur bahasa. Ini termasuk kemampuan untuk menghubungkan struktur bahasa dan fungsi komunikatif ini sesuai dengan konteks situasional peristiwa bahasa. Kedua. Dimensi tersebut mengacu pada jenis kegiatan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai tujuan awal. Belajar berkomunikasi adalah asumsinya, tetapi yang lebih penting adalah peserta didik harus dapat menggunakan bahasa secara otomatis atau spontan. Didasarkan pada kedua

⁸⁰ Tolla, Achmad, *Kajian Pendekatan Komunikatif dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di SMU Kotamadya Ujung Pandang*, disertasi, (Malang: Pascasarjana IKIP Malang, 1996), hlm. 60-71.

dimensi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menggunakan bahasa saat berbicara secara signifikan lebih utama dan lebih signifikan bagi siswa dibandingkan dengan pengetahuan tentang kaidah bahasa (pendekatan struktural). Pendekatan komunikatif menekankan pentingnya makna dan fungsi bahasa, bergeser dari aspek struktural ke fungsional. Dalam konteks ini, bahasa lebih tepat dilihat dari segi apa yang dapat dilakukan dengannya (fungsi) atau makna apa yang dapat diungkapkan (rasa) melalui bahasa, daripada hanya berfokus pada unsur-unsur bahasa. Oleh karena itu, penggunaan bahasa melayani tujuan tertentu seperti menyapa, meminta maaf, menasihati, memuji, atau menyampaikan pesan tertentu selama kegiatan komunikasi.⁸¹

Sejak tahun 1970 an, perspektif struktural dan audio-lingual pada pendekatan pembelajaran bahasa secara bertahap bergeser ke arah pendekatan baru, yaitu pendekatan komunikatif. Asumsi yang mendasari pembelajaran bahasa yang ditawarkan oleh pendekatan komunikatif adalah belajar berkomunikasi. Pendekatan komunikatif adalah pendekatan pengajaran bahasa yang menekankan kemahiran bahasa di atas penguasaan struktur bahasa. Beberapa pendukung gagasan ini, antara lain: ahli pembelajaran Inggris Christopher Chandlin dan Henry Widdowson, linguis fungsional Inggris John Firth dan M.A.K. Halliday, sosiolinguis Amerika

⁸¹ Pateda, Mansur, *Linguistik Terapan*, cet. ke-1, (Flores: Nusa Indah, 1991), hlm. 167.

Dell Hymes, John Gumperz, dan William Labov, dan ahli filsafat Amerika John Austin dan John Searle.⁸²

Salah satu prinsip pembelajaran bahasa komunikatif yang dikemukakan oleh Canale dan Swain adalah bahwa kemampuan berbahasa anak sangat ditentukan oleh tingkat penguasaan kompetensi komunikatif, yang terdiri dari empat kompetensi, yakni:

- a. Kompetensi gramatis, yang melibatkan pengetahuan dan keterampilan dalam fonologi, kosa kata, dan tata bahasa.
- b. Kompetensi sosiolinguistik, yaitu penguasaan dalam memilih bentuk komunikasi yang tepat mengenai lawan bicara, tempat, suasana, saluran komunikasi, dan aspek lain yang perlu dipertimbangkan dalam berkomunikasi.
- c. Kompetensi wacana, yang mengacu pada kemampuan menafsirkan urutan kalimat atau ungkapan untuk membangun makna dan koherensi dalam suatu teks sesuai dengan konteksnya.
- d. Kompetensi strategis, meliputi keberanian, kepercayaan diri, kemampuan untuk berbagi peran dengan mitra percakapan, memanfaatkan kesempatan untuk berbicara, dan banyak lagi.⁸³

Menurut Savignon, Kompetensi gramatis adalah kemampuan untuk mengenali unsur-unsur leksikal, morfologis, sintaksis, dan fonologis, serta menggunakan dalam membentuk kata dan kalimat. Dalam

⁸² Jack C. Richards dan Theodore S. Rodgers, *Approaches and Methods in Language Teaching*, cet. ke-2, (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), hlm. 79.

⁸³ Taufiq Anshori, “Metode Komunikatif dalam Pelajaran Bahasa Arab,” dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, Nomor. 2 (Maret 2013), hlm. 64-76.

pendekatan komunikatif, kompetensi gramatikal tidak terfokus pada pengetahuan tentang aturan melainkan pada penggunaan aturan. Akibatnya, kompetensi komunikatif peserta didik diukur dengan kemampuan mereka untuk menghasilkan ekspresi yang mematuhi aturan, bukan oleh kemampuan mereka untuk menghafal aturan.⁸⁴

Pendekatan komunikatif didasarkan pada beberapa teori psikologi bahasa dan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai komunikasi fungsional, dimana siswa dapat menggunakan bahasa asing yang mereka pelajari sebagai alat komunikasi. Dengan kata lain, tujuan dari pendekatan ini adalah agar siswa memiliki kompetensi komunikatif menggunakan bahasa yang mereka pelajari dalam berbagai situasi sosial.⁸⁵ Karena tujuan utama pengajaran dalam pendekatan komunikatif adalah komunikasi itu sendiri, keterampilan bahasa yang dikembangkan berfokus pada kemampuan komunikatif daripada pengetahuan bahasa. Widdowson membedakan antara kemampuan bahasa dan pengetahuan tentang bahasa. Kemampuan berbahasa mengacu pada kapasitas yang dimiliki oleh pembicara dan pendengar untuk memahami dan menghasilkan bahasa lisan. Sementara itu, pengetahuan tentang bahasa adalah kapasitas umum untuk belajar dan memahami semua ekspresi bahasa yang benar dan tepat, bahkan

⁸⁴ Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Malang: Misykat, 2009), hlm. 57

⁸⁵ Furqanul Azies dan A. Chaedar Alwasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif: Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), hlm. 16–17 dan 24–25.

jika seseorang mungkin tidak dapat mengartikulasikan atau menggunakaninya.⁸⁶

Jadi, kompetensi bahasa dan kompetensi bahasa Arab yang harus dimiliki peserta didik meliputi kemampuan untuk memahami pesan yang diucapkan dalam bahasa Arab, secara spontan mengartikulasikan atau menggunakan ekspresi bahasa Arab untuk menanggapi pesan secara akurat, mengungkapkan keinginan, kebutuhan, atau keinginan tanpa dorongan konstan dari guru, dan menghasilkan ekspresi ini dengan menggabungkan sistem bicara, tata bahasa, dan kosa kata dalam konteks budaya penggunaan bahasa seperti yang digunakan oleh penutur asli.⁸⁷

Pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Arab, yang dilakukan di setiap kampus atau madrasah, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi lisan dan tulisan. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan di berbagai fungsi dan disajikan dalam konteks yang bermakna, bukan sebagai kalimat yang terisolasi, sehingga memungkinkan realisasi orientasi belajar mengajar berdasarkan tugas dan fungsi komunikatif.⁸⁸

Para ahli bahasa mengatakan bahwa metode ini telah membuat kemajuan strategis dalam pengajaran bahasa kedua dan dianggap sebagai metode yang sangat penting dengan karakteristik yang berbeda. Ini karena

⁸⁶ Rusydi Ahmad Thu‘aimah, *Ta ‘līm al-‘Arabiyyah li-Ghair al-Nātiqīn bihā: Manāhijuh wa Asālībuh*, (Rabāt: ISESCO, 1989), hlm. 107.

⁸⁷ Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misyat, 2009), hlm. 56-57.

⁸⁸ Nababan, P.W.J, *Ilmu Pragmatik: Teori dan Penerapannya*, (Jakarta: Depdiknas, 1987), hlm. 71.

menggabungkan strategi yang berfokus pada tujuan spesifik dan pasti. Pelatihan dalam menyusun bahasa dengan spontan dan inovatif. Tujuan dari metode tersebut yaitu untuk membekali mahasiswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Arab dalam situasi alami dengan sikap spontan dan inovatif, di samping menguasai tata bahasa. Fokus dari pendekatan ini adalah untuk menyampaikan makna atau maksud yang akurat sejalan dengan panduan dan fungsi komunikatif dalam jangka waktu tertentu.⁸⁹

Tujuan pendekatan komunikatif ini adalah agar para peserta didik memiliki kompetensi berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang dalam berbagai situasi sosial. Landasan teoretis pendekatan komunikatif didasarkan pada pendapat beberapa ahli, diantaranya, Savignon dalam tulisannya "Teaching for Communication" mengemukakan bahwa penguasaan sistem bunyi dan pola struktur dasar tidak berarti penguasaan bagaimana menggunakan bahasa atau kemampuan komunikatif. Menurutnya kemampuan komunikatif adalah kemampuan berkomunikasi dalam situasi yang sebenarnya. Broughton mendefinisikan, bahwa kemampuan komunikatif sebagai kemampuan untuk berkomunikasi secara tepat dalam situasi dan tempat yang tepat.⁹⁰ Widdowson menyatakan bahwa belajar bahasa bukan hanya tentang kemampuan untuk membangun kalimat

⁸⁹ Relit Nur Edi, "Pendekatan Komunikatif (*al-Madkhāl al-Ittiṣālī*) dalam Pembelajaran Bahasa Arab," dalam *Jurnal Al-Bayan UIN Raden Intan*, Vol. 4, Nomor. 2, Tahun 2012, hlm. 1–2.

⁹⁰ Mulkiyah Nur Rohmah, Anggi Laila Syarifah, Silfi Agustina Aulia Rahmi, dan Dede Indra Setiabudi, "Efektivitas Pendekatan Komunikatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa," dalam Sabda: Jurnal Sastra dan Bahasa, Vol. 2, Nomor. 2, Tahun 2023, hlm. 20–28.

atau bagian kalimat yang cocok untuk konteks tertentu, tetapi juga tentang mampu menggunakan bentuk dalam situasi dan tempat yang tepat.⁹¹

Dalam bahasa Arab, pendekatan komunikatif disebut sebagai “*al-madhal al-ittishālī*”⁹² yaitu terdiri dari empat kompetensi bahasa: mendengarkan (*istimā’*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā’ah*), dan menulis (*kitābah*). Pendekatan komunikatif ini bertujuan untuk merangsang siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan pendekatan komunikatif memerlukan kegiatan belajar yang memungkinkan siswa untuk berbagi informasi atau terlibat dalam interaksi sosial (seperti dialog, simulasi, debat, dan kegiatan diskusi lainnya) dalam konteks yang lebih luas. Pendekatan ini berfokus pada keterampilan komunikasi aktif dan praktis. Pendekatan ini memberi siswa kesempatan tak terbatas untuk menggambarkan pengalaman mereka, memberikan makna yang komprehensif dalam pikiran mereka, dan secara aktif berkomunikasi di antara mereka sendiri.⁹³

Untuk lebih memahami pendekatan komunikatif ada 8 hal yang perlu diperhatikan yakni:

- a. Teori Bahasa

⁹¹ Endang Wahyuningsi, Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, Lingua Franca: dalam *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, Vol. 03, Nomor. 02, 2019, hlm. 1–13.

⁹² طعيمة، رشدي أحمد، و الناقة، محمود كامل، تعلم اللغة اتصالياً بين المناهج والاستراتيجيات، منشورات المنظمة الإسلامية للطربة والعلوم والتربية إيسيسكو (الرباط: 2006)، ص. 52

⁹³ Relit Nur Edi, “Pendekatan Komunikatif (*al-Madkhāl al-Ittiṣālī*) dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” dalam *Jurnal Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 4, Nomor. 2, Tahun 2012, hlm. 11.

Pendekatan komunikatif berpusat pada teori bahasa, yang menyatakan bahwa bahasa pada dasarnya adalah sistem untuk mengekspresikan makna. Teori ini lebih menekankan aspek semantik dan komunikatif daripada karakteristik gramatikal bahasa. Akibatnya, pendekatan komunikatif memfokuskan pembelajaran bahasa pada aspek semantik dan komunikatif daripada karakteristik gramatikal.

b. Teori Belajar

Kegiatan belajar dikembangkan dengan mengarahkan siswa untuk berkomunikasi secara langsung. Mereka juga harus menggunakan bahasa yang mereka pelajari. Teori pemerolehan bahasa kedua secara alamiah adalah teori belajar yang cocok untuk metode ini.

Menurut teori ini, belajar bahasa lebih efektif ketika diajarkan secara informal melalui komunikasi langsung dalam bahasa yang dipelajari.

c. Tujuan

Pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif bertujuan untuk mencapai tujuan yang lebih mencerminkan kebutuhan siswa karena kebutuhan utama siswa adalah untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, tujuan umum pembelajaran bahasa adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal.

d. Silabus

Silabus harus disusun searah dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ketika silabus pembelajaran bahasa dibuat dengan

pendekatan komunikatif, hal yang harus diperhatikan adalah kebutuhan siswa dan materi yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan mereka.

e. Tipe Kegiatan

Metode komunikatif mengajarkan siswa untuk terlibat dalam situasi komunikasi nyata. Ini dapat termasuk berinteraksi, bernegosiasi tentang arti, atau bertukar informasi.

f. Peranan Guru

Guru dalam pembelajaran bahasa Arab dapat membantu proses komunikasi, melibatkan siswa dalam tugas dan teks, menilai kebutuhan, mencari konselor, dan mengelola kegiatan belajar mengajar di kelas.

g. Peranan Siswa

Pembelajar bahasa Arab berperan sebagai pemberi dan penerima, bernegosiasi, dan berinteraksi dalam kelas dengan pendekatan komunikatif. Oleh karena itu, siswa tidak perlu memahami bentuknya atau maknanya dalam konteksnya.

h. Peranan materi

Dalam pembelajaran bahasa Arab, materi disusun dan disajikan untuk mendukung upaya untuk meningkatkan kemahiran berbahasa dalam tindak komunikasi yang nyata. Materi dianggap sebagai komponen yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran,

sehingga materi berfungsi sebagai sarana yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, pendekatan komunikatif adalah pendekatan pembelajaran bahasa yang berpusat pada tujuan pembelajaran yang mementingkan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Tujuan pendekatan ini adalah untuk mendidik siswa untuk dapat menggunakan bahasa, bukan hanya untuk mengetahui tentang bahasa. Pendekatan ini memanfaatkan semua sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar untuk membentuk kemampuan komunikasi siswa.

12. Ciri-ciri Pendekatan Komunikatif

Teori bahasa, belajar bahasa, dan pembelajaran bahasa adalah landasan utama untuk menentukan karakteristik pendekatan komunikatif.

a. Hakikat Teori Bahasa

Teori bahasa sebagai komunikasi adalah dasar pendekatan komunikatif pertama. Secara khusus, teori bahasa adalah pembentukan metode komunikasi. Teori ini bertentangan dengan kecenderungan untuk menekankan struktur bahasa. Pendekatan komunikatif memiliki dasar teoretis yang kuat di tingkat teori bahasa, di mana bahasa dilihat dari sistem gramatika sebagai sebuah sistem komunikasi. Teori-teori berikut mendukung pendekatan ini: (a) Bahasa adalah sistem yang

⁹⁴ Muljanto & Sumardi, *Berbagai Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra: Struktur, Humanistik, Komunikatif, Pragmatik*, cet. ke-1, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1992), hlm. 78.

mengungkapkan makna; (b) Fungsi utama bahasa adalah untuk berinteraksi dan berkomunikasi; dan (c) Struktur bahasa menunjukkan fungsi fungsional dan komunikatifnya.

Teori fungsi bahasa oleh Halliday juga melandasi pendekatan komunikatif (dalam Pateda, 1991). Bahasa memiliki ketujuh fungsi: (a) Fungsi instrumental, yaitu menggunakan bahasa untuk memperoleh sesuatu; (b) Fungsi regulator, yaitu menggunakan bahasa untuk mengontrol perilaku orang; (c) Fungsi interaksional, yaitu menggunakan bahasa untuk menciptakan interaksi; (d) Fungsi personal, yaitu menggunakan bahasa untuk mengungkapkan perasaan dan makna; (e) Fungsi teoristik, yaitu menggunakan bahasa untuk belajar dan menemukan makna; dan (f) Fungsi komunikasi.

b. Hakikat Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran bahasa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikatif siswa, yang mencakup kemampuan untuk memahami berbagai bentuk linguistik yang diucapkan dan diamalkan.

Pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif sering dikaitkan dengan silabus. Pendekatan ini didasarkan pada kebutuhan siswa daripada tingkat kesulitan dan kerumitan komponen struktur.

Oleh karena itu, sebelum menggunakan pendekatan komunikatif untuk belajar bahasa, analisis kebutuhan harus dilakukan.

Sebenarnya, pendekatan komunikatif adalah pendekatan untuk desain silabus, bukan metode pembelajaran bahasa. Pendekatan ini

mengatur materi dengan memperhatikan fungsi-fungsi bahasa atau pemakaian bahasa. Materi yang baik untuk pendekatan ini karena didasarkan pada kebutuhan komunikasi pembelajaran daripada sistematisasi butir-butir bahasa.

Dalam pembelajaran bahasa, materi yang berupa teks, materi yang berorientasi pada tugas, dan materi yang berupa objek yang sebenarnya adalah semua jenis materi. Ada beberapa prinsip yang harus diketahui tentang ketiga jenis materi tersebut: (a) Materi harus mendukung tujuan-tujuan kurikulum; (b) Materi harus disusun dengan cara yang benar dan diperlukan; (c) Materi harus memungkinkan interaksi antara guru dan siswa; dan (d) Materi harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan bentuk bahasa; dan (e) Materi harus membantu siswa memahami bahasa.⁹⁵

Berdasarkan penjelasan dasar pendekatan komunikatif di atas, beberapa karakteristik pendekatan komunikatif dapat diidentifikasi sebagai berikut: (a) Pendekatan komunikatif dapat menampilkan aktivitas yang realistik yang memotivasi siswa untuk belajar. (b) Melakukan tugas-tugas yang mendorong pembelajaran untuk belajar melalui aktivitas bahasa. (c) Materi dan silabus disiapkan setelah melakukan analisis kebutuhan (needs) siswa. (d) Materi dan aktivitas di kelas dirancang untuk memprioritaskan siswa. (e) Bagaimana

⁹⁵ Syafi'ie, Imam, *Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, cet. ke-2, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1997), hlm. 69.

memimpin kelompok, menganalisis kebutuhan siswa, dan menjadi penyuluh untuk berkomunikasi secara wajar baik lisan maupun tulis (f) Peran materi dapat membantu pembelajaran berkomunikasi secara aktif.⁹⁶

c. Prosedur Pembelajaran Bahasa dalam Pendekatan Komunikatif

Dengan menggunakan pendekatan komunikatif, tujuan pembelajaran bahasa umumnya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berinteraksi secara efektif dan memahami dan menggunakan bahasa secara alamiah. Pengelolaan kelas yang menggunakan pendekatan ini mencerminkan penggunaan bahasa yang alamiah, yaitu cara siswa menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Finochiaro dan Brumfit menawarkan garis besar pembelajaran pada tingkat sekolah menengah pertama melalui prosedur pembelajaran bahasa yang didasarkan pada pendekatan komunikatif ini. Sebagian besar kegiatan pendidikan yang ditawarkan oleh kedua karakter tersebut dapat digabungkan dalam urutan berikut: (1) Penyajian dialog singkat, yaitu siswa harus dimotivasi untuk menghubungkan situasi dialog dengan pembelajaran sehari-hari. (2) Pelatihan lisan dialog yang disajikan, yaitu siswa biasanya mengulang contoh lisan guru mereka, baik secara bersamaan atau dalam kelompok. (3) Tanya jawab—tanya jawab ini dapat dilakukan dalam dua tahap. Pertama, tanya jawab

⁹⁶ Subiyakto, Sri Utari N, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, cet. ke-1, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), hlm. 155.

berdasarkan topik diskusi dan konteksnya. Kedua, tanya jawab berkaitan dengan pengalaman pribadi siswa.

(4) Pengkajian, di mana siswa diminta untuk mengkaji salah satu ungkapan dalam dialog dan kemudian diminta untuk memberikan contoh ungkapan lain dengan fungsi komunikatif yang sama. (5) Penarikan kesimpulan, di mana siswa diminta untuk membuat kesimpulan tentang kaidah bahasa yang terkandung dalam dialog. (6) Aktivitas Interpretatif, di mana siswa diminta untuk menafsirkan (menginterpretasikan) beberapa dialog yang dilisankan. (7) Produksi lisan, yang berarti produksi lisan (berbicara) dimulai dengan komunikasi terbimbing dan berkembang menjadi aktivitas bebas; (8) Tugas, yang berarti memberikan tugas tertulis sebagai pekerjaan rumah; dan (9) Evaluasi, yang berarti evaluasi pembelajaran dilakukan secara lisan.⁹⁷

13. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran *Mahārah Kalām*

untuk Pemula

Terdapat beberapa langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif pembelajaran *Mahārah Kalām* (keterampilan berbicara) bahasa Arab untuk pemula, yakni sebagai berikut:

a. Concept (Konsep)

⁹⁷ Tarigan, H. G., *Metode Pengajaran Bahasa*, cet. ke-1, (Bandung: Angkasa, 1991), hlm. 72.

Merumuskan dasar-dasar dari produk multimedia interaktif yang akan dibuat dan dikembangkan, terutama pada tujuan dan jenis produk yang akan dibuat. Pada tahap ini, perlu diidentifikasi kebutuhan khusus pemula dalam *Mahārah Kalām*, seperti penguasaan pengucapan dasar, percakapan sederhana, dan kosakata sehari-hari⁹⁸.

b. Design (Rancangan)

Tahap di mana pembuat atau pengembang produk multimedia interaktif menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana produk multimedia interaktif akan dibuat. Pembuatan naskah percakapan dasar, navigasi menu latihan berbicara, serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini pengembang harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari produk yang akan dikerjakan, termasuk fitur-fitur interaktif seperti rekaman suara, dialog simulasi, dan feedback pengucapan⁹⁹.

c. Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi)

Hal ini merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam produk. Mengenai materi *Mahārah Kalām* untuk pemula yang akan disampaikan, seperti dialog percakapan sederhana, kosakata tematik, dan pola kalimat dasar. Kemudian file-file multimedia seperti audio native speaker, video demonstrasi

⁹⁸ Muhammad Luqman Hakim, Asrowi Asrowi, dan Akhyar Akhyar, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri,” dalam *JTP – Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 20, Nomor. 3, 2018, hlm. 249–263

⁹⁹ Lady Farah Aziza & Ariadi Muliansyah, “Keterampilan Berbahasa Arab dengan Pendekatan Komprehensif,” dalam *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, Vol. 19, Nomor. 1, 2020, hlm. 56–71.

percakapan, dan gambar ilustrasi yang akan dimasukkan dalam penyajian produk multimedia interaktif tersebut¹⁰⁰.

d. Assembly (Pembuatan)

Pembuatan materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian disusun sesuai dengan desain. Dalam proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari para ahli bahasa Arab dan teknologi pembelajaran agar mendapatkan hasil yang baik. Komponen *Mahārah Kalām* seperti latihan pengucapan, dialog interaktif, dan permainan peran disusun secara sistematis sesuai tingkat kemampuan pemula.¹⁰¹

e. Testing (Uji Coba)

Setelah hasil dari produk multimedia interaktif jadi, maka perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari produk multimedia interaktif tersebut pada pembelajaran *Mahārah Kalām* untuk pemula. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat dan dapat diterapkan dalam pembelajaran secara masal, termasuk menguji efektivitas fitur rekaman suara dan feedback pengucapan.

f. Distribution (Menyebarluaskan)

Tahap penyebaran hasil kepada pengguna, multimedia interaktif perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebarluasannya,

¹⁰⁰ Hidayatul Khoiriyah, “Metode Qirā’ah dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab Untuk Pendidikan Tingkat Menengah,” dalam (*LISANUNA*): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* Vol. 10, Nomor. 1, 2020, hlm. 32–44.

¹⁰¹ Reni Kusmiarti & Syukri Hamzah, “Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0,” dalam *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (semiba)*, Vol. 1, 2019, hlm. 211–221.

apakah melalui aplikasi Android, platform web, atau media yang lain.

Kemudahan akses menjadi prioritas agar pemula dapat belajar *Mahārah Kalām* secara mandiri kapan saja dan di mana saja.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan terciptanya sebuah materi dan media pembelajaran *Mahārah Kalām* yang menarik dan memuat unsur teks, suara, video, dan animasi. Media pembelajaran yang mencakup beberapa platform digital tersebut, didefinisikan sebagai multimedia. Multimedia interaktif dengan memanfaatkan telepon genggam berbasis Android merupakan inovasi dalam pembelajaran *Mahārah Kalām* untuk pemula¹⁰².

Beberapa tahun terakhir, multimedia pembelajaran *Mahārah Kalām* dikembangkan dengan memanfaatkan komputer. Jika sebelumnya pengguna tetap dibatasi tempat karena masih harus berhadapan dengan komputer yang tidak fleksibel untuk berpindah tempat, maka dengan inovasi pemanfaatan telepon genggam sebagai multimedia interaktif, permasalahan tersebut dapat teratasi. Karakteristik telepon Android yang kecil dan mudah dibawa memungkinkan pemula mengaksesnya kapan pun dan di mana pun untuk berlatih berbicara bahasa Arab. Dengan inovasi ini, belajar *Mahārah Kalām* menjadi lebih mudah dan menyenangkan¹⁰³.

¹⁰² Nur Fadilah Amaliyah, *Penerapan Metode Imla' dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Lumajang*, skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), hlm. 28.

¹⁰³ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, cet. ke-1 (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 1–432.

14. *Mahārah Kalām*

Kehidupan kita bergantung pada bahasa sebagai cara kita berkomunikasi dengan orang lain. Pembelajaran bahasa yang meliputi empat keterampilan yaitu: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, merupakan keterampilan pokok yang dapat menunjang seseorang dalam berbagai sektor kehidupan. Dalam pembelajaran bahasa, peserta didik diharuskan memiliki keterampilan berbicara yang pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.¹⁰⁴

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa yang dialami oleh pembelajar bahasa keduadalah aspek berbicara. Maka menurut Rusdy Ahmad Thu'aimah dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, *mahārah kalām* termasuk keterampilan pokok yang harus dikuasai siswa dan merupakan salah satu tujuan akhir pembelajaran bahasa Asing.¹⁰⁵ Dan merupakan kemampuan untuk berkomunikasi diri seseorang dengan yang lainnya.¹⁰⁶ Sehingga kemampuan dalam *kalām*/berbicara merupakan ekspresi seseorang dalam penyampaian yang ada dalam pemikiranya melalui media alat ucap yang dimiliki seseorang.

¹⁰⁴ Iskandar Wassid & Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, cet. ke-1, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 311.

¹⁰⁵ Rusydi Ahmad Thu'aimah, *Al-Marja' fi Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah li al-Nāthiqīn bi al-Lughāt al-Ukhrā*, (Makkah al-Mukarramah: Jāmi'at Ummu al-Qurā, 1986), hlm. 486.

¹⁰⁶ Rusydi Ahmad Thu'aimah, *Ta'līm al-'Arabiyyah li-Ghair al-Nāthiqīn bihā: Manāhijuhū wa Asālībuhū*, (Rabat: ISESCO, 1989), hlm. 160.

Mahārah kalām adalah salah satu kemampuan berbahasa yang sangat penting dalam Bahasa Arab. Berbicara merupakan bagian penting yang dipelajari oleh pengajar, sehingga *mahārah kalām* dianggap sebagai bagian mendasar dalam mempelajari bahasa asing. Secara umum, keterampilan berbicara bertujuan agar para pelajar mampu berkomunikasi dengan baik dan sesuai.¹⁰⁷ Mengajar bahasa asing, terutama bahasa Arab, berbeda dengan mengajar mata pelajaran lain. Pengajaran bahasa mengutamakan beberapa keterampilan bahasa: keterampilan mendengarkan (*istimā'*), keterampilan berbicara (*kalām*), keterampilan membaca (*qirā'ah*), dan keterampilan menulis (*kitābah*). Tujuan utama dari pendekatan pengajaran ini adalah untuk memelihara dan mengembangkan kemampuan bahasa siswa.¹⁰⁸

Kemahiran bahasa datang dalam berbagai bentuk, termasuk keterampilan lisan dan tertulis. Beberapa reseptif, melibatkan mendengarkan dan membaca, sementara yang lain produktif, meliputi berbicara dan menulis.¹⁰⁹

Keterampilan berbicara juga melibatkan kemampuan untuk menggunakan pola perilaku untuk menyampaikan niat seseorang kepada orang lain menggunakan bahasa lisan, memastikan bahwa niat ini

¹⁰⁷ Minatul Azmi & Maulida Puspita, “Metode Storytelling Sebagai Solusi Pembelajaran *Mahārah Kalām* di PKBPA UIN Malang,” dalam *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III tahun, 2019, HMJ Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, hlm 73.

¹⁰⁸ Tariqan, H.G., *Metode Pengajaran Bahasa*, cet. ke-1, (Bandung: Angkasa, 1988, hlm. 362.

¹⁰⁹ Effendy, M. Fuad, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misyat. 2009), hlm. 47.

dipahami dan tujuan spesifik tercapai.¹¹⁰ Mengembangkan keterampilan berbicara dapat dicapai melalui berbagai praktik dan latihan berdasarkan pengalaman mendengarkan pasif.¹¹¹

15. Hakikat Berbicara (*Kalām*)

Berbicara (*kalām*) adalah dialog spontan dan mengalir bebas antara pihak-pihak tertentu tentang topik-topik tertentu.¹¹² Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan bahasa yang dicari dalam pengajaran bahasa modern, termasuk bahasa Arab. Berbicara berfungsi sebagai sarana utama untuk menumbuhkan saling pengertian dan komunikasi timbal balik menggunakan bahasa sebagai medianya. Menurut Effendy kegiatan berbicara di kelas memerlukan aspek komunikasi dua arah, melibatkan pertukaran bolak-balik antara pembicara dan pendengar. Dengan demikian, latihan berbicara pertama-tama harus mengakui (1) Keterampilan mendengarkan, (2) Kemampuan artikulasi, dan (3) Penguasaan relatif kosakata dan ekspresi yang memungkinkan siswa untuk mengkomunikasikan niat, ide, atau pikiran mereka.¹¹³

Muhammad Ibn Mar'ī al Hazimī mengatakan bahwa bakat berbahasa yang berdampak pada pola pembelajaran bahasa Arab, di antaranya adalah bahwa bahasa tersebut memiliki struktur dan

¹¹⁰ Ni Kd. Dewi Wahyuni, Wyn. Wiarta, Ngh. Suadnyana, *Penerapan metode bercerita berbantuan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B TK Putra Sesana Aniga Karangasem*, e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 2. No 1, Tahun 2014, hlm. 1.

¹¹¹ Zulhannan, Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2015), hlm. 191.

¹¹² Nawawi, Peta Dakwah Di Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas, Jurnal Penelitian Agama IAIN Purwokerto, 2008, Vol. 9, Nomor 2, hlm 191-216.

¹¹³ Effendy, M. Fuad, Metode Pembelajaran, ... 2009

karakteristik unik, serta memiliki aspek kultural yang khusus. Ia mengatakan bahwa bahasa pada hakikatnya adalah berbicara.¹¹⁴

16. Tujuan Pengajaran *Mahārah Kalām* (Keterampilan Berbicara)

Di antara tujuan pengajaran *mahārah kalām* (Keterampilan Berbicara) adalah: (1) Memulai Percakapan, (2) Menumbuhkan Kemahiran Linguistik, (3) Memperkaya Sumber Daya Linguistik, (4) Menerapkan Pengetahuan Bahasa (kosakata dan struktur), (5) Menjadi kreatif dan inovatif dalam memilih tanggapan yang sesuai konteks, (6) Memahami konsep komunikasi dan menerapkannya secara efektif dengan penutur asli bahasa Arab, (7) Memahami aspek psikologis percakapan;

17. Petunjuk Umum Pengajaran *Kalām* (Bericara)

Secara umum, tahapan pembelajaran bahasa, seperti halnya mengajar mata pelajaran lain, mengikuti urutan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam konteks pengajaran *mahārah kalām* (keterampilan berbicara), setidaknya empat aspek perlu dipertimbangkan oleh guru ketika merencanakan pelajaran: 1) Siapa yang akan diajarkan; 2) Apa yang perlu diajarkan; 3) Bagaimana mereka akan diajar; 4) Alat apa yang akan digunakan dalam mengajar mereka. Terdapat beraneka macam teknik yang bisa digunakan untuk menciptakan konteks penuh makna untuk praktik berbicara dalam bahasa Arab, teknik-teknik pengajaran *mahārah kalām* dapat diklasifikasikan dalam pengajaran *mahārah kalām* untuk tingkat

¹¹⁴ Muhammad Ibn Mar'ī al Hazimī menulis "Daurah Al Shayfiyah Al Tsāniyah Li Mu'alimi Al Lughoh Al 'Arabiyyah Fī Jāmi'at Al Indūnisiyah Wa Al Mudarris Al Singhāliyah, Tadrīs Mahārāt Lughwiyah" (Makkah al-Mukarramah: Jami'at Um al-Qura, n.d), hlm 50.

pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut. Beberapa petunjuk umum dalam pengajaran berbicara antara lain sebagai berikut:¹¹⁵ (1). Pengajaran berbicara berarti melatih siswa berbicara, (2). Siswa hanya berbicara mengenai sesuatu yang dipahaminya, (3). Siswa dilatih untuk selalu menyadari apa yang dibicarakannya, (4). Guru tidak boleh memotong pembicaraan siswa atau terlalu banyak mengoreksi kesalahan siswa, (5). Guru tidak menuntut siswa mampu berbicara persis seperti orang Arab, (6). Objek atau topik pembicaraan adalah sesuatu yang bermakna bagi siswa.

18. Urgensi Pengajaran *Mahārah Kalām*

Mahmud Kamil al-Nâqah menyatakan bahwa urgensi keterampilan berbicara dalam konteks belajar bahasa asing terbukti dalam aspek lisannya. Berbicara dianggap sebagai aspek utama dalam kurikulum pembelajaran bahasa asing. Bahkan, sejumlah besar praktisi pembelajaran bahasa menganggap kemampuan berbicara sebagai tujuan utama program pembelajaran bahasa asing.¹¹⁶ Hal ini sejalan dengan pandangan Henry Guntur Tarigan bahwa kemampuan berbicara, pada dasarnya, adalah kemampuan untuk mengartikulasikan suara atau kata-kata untuk

¹¹⁵ Mahyuddin, Nenny, et al, Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Pembelajaran Sains melalui Metode Demonstrasi Pengolahan Pisang di Taman Kanak-Kanak Firdausi Nuzula Kecamatan Lubuk Alung, (2016), hlm. 140.

¹¹⁶ Mahmud Kamil Al-Naqah, *Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyyah Li Al-Nathiqin Bi Lughat Ukhra: Ususuh, Madakhiluh, Thuruq Tadrishih*, (Makkah: Jami'ah Umm Al-Qura, 1985), hlm. 151.

mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan.¹¹⁷

19. Sintesis Kreatif Komprehensif Landasan Teori

Media pembelajaran merupakan bahan, alat, maupun metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa, karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai cara menyampaikan pesan atau informasi.

Maka dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* terdapat beberapa langkah pengembangan multimedia interaktif pembelajaran *Mahārah Kalām* bahasa Arab yakni: 1) merumuskan dasar-dasar dari produk multimedia interaktif yang akan dibuat dan dikembangkan, terutama pada tujuan dan jenis produk yang akan dibuat, 2) merancang produk multimedia interaktif menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana produk multimedia interaktif akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan, pada tahap ini pengembang harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari produk yang akan dikerjakan, 3) pengumpulan materi merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam produk. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan

¹¹⁷ Henry Guntur Tarigan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia, (Bandung: Angkasa, 1991), hlm 15.

dimasukkan dalam penyajian produk multimedia interaktif tersebut, 4) pembuatan materi-materi serta file-file multimedia yang sudah di dapat kemudian disusun sesuai dengan desain, dalam proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari para ahli agar mendapatkan hasil yang baik, 5) uji coba setelah hasil dari produk multimedia interaktif jadi, maka perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari produk multimedia interaktif tersebut pada pembelajaran *Mahārah Kalām*. Hal ini di maksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat dan dapat diterapkan dalam pembelajaran secara masal, dan 6) tahap penyebaran hasil kepada pengguna, multimedia interaktif perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, link, ataupun media yang lain.

Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *android* ialah pendekatan komunikatif yang mana fungsinya untuk mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam mendengarkan materi, meniru, mengungkapkan, bercakap, berdialog, dan berdiskusi dengan sesama mahasiswa ataupun dengan dosen dalam menggunakan *mahārah kalām* agar mereka menyampaikan pesan berdialog bertukar informasi serta berinteraksi dengan orang lain. Maka dari itu pendekatan komunikatif memiliki kontribusi yang sangat baik dengan multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran *mahārah kalām*, karena dalam penggunaannya memiliki isi materi percakapan yang dapat menunjang mahasiswa untuk memakai materi

mahārah kalām sebagai dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam mendengarkan materi, meniru, mengungkapkan, bercakap, berdialog, dan berdiskusi dengan sesama mahasiswa ataupun dengan dosen. Sintesis kreatif komprehensif terhadap landasan teori dapat di lihat ringkasan pada bagan sebagai berikut:



G. Sistematika Pembahasan

Untuk gambaran penulisan dalam tesis ini secara menyeluruh dan sistematis, maka penulisan tesis ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, landasan teori dan sistematika pembahasan

Bab II berisi metode penelitian yang mencakup: jenis penelitian, model pengembangan, subjek penelitian, prosedur pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab III berisi hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup hasil pengembangan produk awal, hasil uji coba produk, revisi produk, analisis hasil produk akhir dan keterbatasan penelitian.

Bab IV Penutup berisi penutup yang mencakup simpulan dan saran.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan riset pengembangan multimedia interaktif berbasis *Android* dengan strategi komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām* mahasiswa STITMA Yogyakarta yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain Multimedia Interaktif Berbasis *Android* dengan Pendekatan Komunikatif untuk Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Multimedia interaktif berbasis *Android* dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan, dengan skor validasi ahli materi sebesar 83,33% dan validasi ahli media sebesar 97,14%. Selain itu, respon pengguna terhadap multimedia yang dikembangkan berada pada kategori sangat menarik, dengan persentase respon dosen sebesar 88,89% dan respon mahasiswa sebesar 88,02%. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik ditinjau dari aspek materi, tampilan media, serta daya tarik bagi pengguna.

2. Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis *Android* dengan Pendekatan Komunikatif untuk Pembelajaran *Mahārah Kalām*

Berdasarkan hasil analisis efektivitas menggunakan uji *Independent Sample t-Test*, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar *mahārah kalām* mahasiswa pada kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Namun, perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang efektif, meskipun secara komparatif lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis *android* dengan pendekatan komunikatif dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran *mahārah kalām*, namun efektivitasnya masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, khususnya pada aspek desain pembelajaran dan strategi implementasi agar hasil pembelajaran dapat ditingkatkan secara lebih optimal.

B. Saran

Berdasarkan temuan riset pengembangan yang telah dilaksanakan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* dengan strategi komunikatif untuk pembelajaran *mahārah kalām* tingkat pemula mahasiswa STITMA Yogyakarta, terdapat beberapa rekomendasi yang peneliti ajukan untuk penyempurnaan multimedia interaktif berbasis *android* ke depannya, yaitu:

1. Multimedia interaktif berbasis *android* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran mandiri di luar kelas. Untuk meningkatkan kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan, pengembangan selanjutnya disarankan menyediakan fitur yang dapat diakses secara offline, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung meskipun tanpa koneksi internet.
2. Multimedia interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran *mahārah kalām* dapat digunakan dosen untuk menyampaikan materi *mahārah kalām* bahasa Arab dengan efektif dan efisien.
3. Multimedia interaktif berbasis *Android* dalam pembelajaran *mahārah kalām* bahasa Arab dapat dikembangkan lebih lanjut oleh para peneliti berikutnya agar lebih optimal demi terwujudnya pembelajaran *mahārah kalām* bahasa Arab yang komunikatif, berkualitas, menyenangkan, dan tidak monoton.
4. Teknologi yang maju sebaiknya dapat dimanfaatkan untuk kemajuan sebuah pendidikan yang ada di Indonesia, karena masih terbatas media pembelajaran bahasa Arab yang memanfaatkan teknologi kontemporer dalam pengembangannya, dan diharapkan kepada para dosen agar mampu berinovasi dan berkreasi dalam berkontribusi memajukan kecerdasan pendidikan mahasiswa di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Tjandrawinata R.R, “Revolusi Industri Abad Ini dan Pengaruhnya pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi”, *Jurnal Medicinus*, Vol. 29, No. 1, (2016), hlm. 31.
- Ali Muhsin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (JPAI)*, Vol. 8, No. 2, (Desember 2010), doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.
- Syafi’ul Hamidani, R. Yanto, V. Amalia, dan E. Etriyanti, “Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlas”, *Jurnal Abdimas Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2022), hlm. 171.
- Nurul Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No. 1, (2019), hlm. 586-595.
- Eki Firmansyah, “Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA”, Vol. 2, No. 1, (2019), hlm. 657-666.
- Fifit Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0”, KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional, Vol. 2, No. 1, (2020), hlm. 93-97.
- Afifah Rahma, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas, Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau”, Vol. 2, No. 2, (2015), hlm. 1-12.
- Rio Arjuna dan M. Irsan, “Aplikasi Konten Pembelajaran Pemrograman Berbasis Android, Jurnal Teknik Informatika”, Vol. 6, No. 2, (2018), hlm. 89-94.
- Mubarok, “Al-Wasā’it Al-Muta’addidah fī Tathwīr Namūdzaj Ta’līm Al-Lughah Al-'Arabiyyah: Bahtsun fī Al-Madrasah Al-'Āliyah Al-Hukūmiyah Kalimantan Al-Janūbiyah”, *MIQOT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 29, No. 2, (2015), hlm. 1-15.

- Nurul Fazriyah, A. Saraswati, J. Permana, dan R. Indriani, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran SD", *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 6, No. 1, (Juli 2020), hlm. 139-147.
- Wito Utomo A, *Tathwīr Wasīlah Bawzala wa Fi'āliyah Istikhādāmihā fī Ta'līm Al-Mufradāt fī Madrasah Tsānawiyah Majalengka Nijar Teluk Bintang Al-Gharbīyah Bandar Al-Mabung*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2023), diakses pada 21 Desember 2025, <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28118>
- Agung Setiyawan, Problematika Keragaman Latar Belakang Pendidikan Mahasiswa dan Kebijakan Program Pembelajaran Bahasa Arab, Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaran 5, No. 2 (2018), hlm. 195–213, <https://journal.uinjkt.ac.id/arabiyat/article/view/6803>.
- Nurul al-Sa'īdī, M. Ar-Rifā'ī, dan A. Asy-Syarāwī, *Al-Wasā'it Al-Muta'addidah*, (*Suriah: Publications of the Syrian Virtual University* (SVU), 2020), diakses pada 21 Desember 2025, <https://svuonline.org>
- Lukman Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality, Lentera Pendidikan": *Jurnal: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 21, No. 1, (Juni 2018), hlm. 59-72.
- Yu-Ju Lan, *Contextual Language Learning Real Language Learning on the Continuum from Virtuality to Reality*, (Singapore: Springer, 2021), hlm. 75.
- Bani Amin, "Konsep Pengajaran Mahārah Al-Kalām Pada Tingkat Pemula", *Jurnal: Pendidikan Islam, Institut Agama Islam (IAI) Al-Aziziyah Samalanga Bireuen Aceh*, Vol. 2, No. 1, (2023), hlm. 40.
- Rahmaini, "Strategi Pembelajaran Mahārah Kalām Bagi Non-Arab", *Ihya' Al-'Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, Vol. 11, No. 1, (Juni 2016), hlm. 228.
- Umi Mahmudah dan Siti Nikmatul Rochma, "Pembelajaran Mahārah Kalām dengan Media Learning Aljazeera.net", *Jurnal: Lisanan Arabiya, Universitas Darussalam Gontor*, Vol. 6, No. 1, (2022), hlm. 47.
- Mohamad Nurkholis Mamonto, "Desain Pengembangan Media Pembelajaran dengan Articulate Storyline untuk Pembelajaran Mahārah Kalām dalam

- Hiwar Kelas 9 MTs”, *Al-Mu'arrib: Jurnal: Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 1, (2022), hlm. 19.
- Nurbaiti Ibrahim, “Mahārah Al-Istimā' wa Al-Kalām”, *Ameena Journal*, Vol. 1, No. 1, (2023), hlm. 28-43.
- Ahmad Fuad Mahmud Ilyan, *Al-Māharat al-Lughawiyyah: Mahiyatuhā wa Tharāiq Tadrīsihā*, cet. ke-1, (Riyadh: Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa al-Tauzi', 1992), hlm. 127.
- Sovinaz, S., & Setiyawan, A., “Strategi dan teknik pengajaran bahasa Arab dengan metode language immersion”, *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 6 No. 2, Oktober 2023, hlm. 1-11. <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-miyar/article/view/2434>
- Mahyudin Ritonga, Suci Ramadhanti Febriani, Martin Kustati, Ehsan Khaef, Apri Wardana Ritonga, dan Renti Yasmari, Duolingo: An Arabic Speaking Skills' Learning Platform for Andragogy Education, *Education Research International*, Vol. 2022, (2022), hlm. 1-9.
- Mohamad Sarip, “Zainal Rafli, dan Aceng Rahmat, Arabic Speaking Material Design Using Content and Language Integrated Learning (CLIL):, *International Journal of Humanities and Cultural Studies*, Vol. 5, No. 1, (2018), hlm. 272-286.
- Emy Lailatus Sa'idah, Aufia Aisa, dan Amrini Shofiyani, “Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MI Mamba'ul Maarif Karangdagangan”, *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab*, Vol. 3, No. 1, (Januari 2020), hlm. 75.
- Hasil wawancara dengan dosen bahasa Arab STITMA Yogyakarta, Semester 1 PBA, Selasa, 10 Oktober 2025.
- Dell Hymes, *On Communicative Competence*, dalam J. B. Pride dan J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics*, (Harmondsworth: Penguin Books, 1972), hlm. 269-293.
- Michael Canale dan Merrill Swain, *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing, Applied Linguistics*, Vol. 1, No. 1, (1980), hlm. 1-47.

- Michael H. Long dan Merrill Swain, *Communicative Competence: Some Roles of Comprehensible Input and Comprehensible Output in Its Development*, dalam S. Gass dan C. Madden (Eds.), *Input in Second Language Acquisition*, (Rowley, MA: Newbury House, 1985), hlm. 235-253.
- Acep Hermawan, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 45.
- Agung Setiyawan, "Pengintegrasian Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", dalam *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 2, (Oktober 2015), hlm. 1–11.
- Mega Holidatus Hanisa, "Pendekatan Komunikatif Terhadap Kemampuan mahārah kalām Siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember," EDUSHOPIA: dalam *Journal of Progressive Pedagogy*, Vol. 1, No. 1 (2024), hlm. 5-6.
- Abdul Syukur Ghazali, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif Interaktif*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2013), hlm. 78.
- Ahmad Sultoni, *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Pada Pembelajaran Mufradāt Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa Di MTS Negeri 1 Pringsewu*, Tesis, (Lampung: Universitas Lampung, 2022), hlm. 79.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, cet. ke-23, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 115.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Edisi Pertama, cet. ke-14, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019), hlm. 124.
- Alan Januszewski dan Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary*, (New York: Routledge, 2008), hlm. 211.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, cet. ke-23, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2020), hlm. 3.

- Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Edisi Revisi, cet. ke-3, (Bandung: CV Wacana Prima, 2016), hlm. 144.
- Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, cet. ke-24, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 205.
- Septy Nurfadhillah, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III", *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2, (Agustus 2021), hlm. 244.
- Mahmudah, "Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar", *Journal Tarbawi STIT Darul Hijrah*, Vol. 10, (2020), hlm. 1-8.
- Miftah. M, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa", *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, (Desember 2013), hlm. 100.
- Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa", *Jurnal Untirta*, Vol. 2, No. 1, (2019), hlm. 19.
- Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, Vol. 1, No. 1, (Oktober 2014), hlm. 105.
- Isran Rasyid Karo-Karo S dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran", *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. 7, No. 1, (Januari 2018), hlm. 94.
- Husniyatus Salamah Zainiyati, *Media Pembelajaran PAI (Teori Dan Aplikasinya)*, (Surabaya: Jurusan Pendidikan Agama Islam, November 2013), hlm. 91.
- Moh. Irmawan Jauhari, "Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam", *Journal Piwulang*, Vol. 1, No. 1, (Agustus 2018), hlm. 72.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, cet. ke-14, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 32.

- Ahmad Taufik, "Analisis Karakteristik Peserta Didik", *Jurnal El-Ghiroh*, Vol. XVI, No. 2, (Februari 2019), hlm. 9.
- Titian dan Diding Wahyudi Ashari, "Pengembangan Media Flipchart Berbasis Gambar Sebagai Alternatif Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII UPT SMPN 29 Gresik Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 7, No. 3, (Juni 2020), hlm. 5.
- Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, dan Sunanah Sunanah, "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, Vol. 1, No. 2, (Oktober 2023), hlm. 104.
- Agung Setiyawan, "Pengintegrasian Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pusat Pengembangan Bahasa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dalam Nadwa": *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 2, (Oktober 2015), hlm. 1–11.
- Moh. Arif, "Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI", *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1, (Juni 2016), hlm. 123.
- Noveri Amal Jaya Harefa dan Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*, (Banten: Unpam Press, 2021), hlm. 8.
- Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, cet. ke-17, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 115.
- Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori Dan Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 117-132.
- Saprudin Saprudin, dkk., "Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global)", *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, (2020), hlm. 63-70.
- Atmawarni U. M. A., "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah", *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol UMA*, Vol. 1, No. 1, (2012), hlm. 20-27.
- Wawan Saputra dan Bambang Eka Purnama, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer", *Jurnal*

- Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 2, (Agustus 2015), hlm. 60-67.
- Jaidan Jauhari, "Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia", *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA UNY Yogyakarta*, Vol. 16, (Mei 2009), hlm. 16.
- Purbatua Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19", *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, Vol. 14, No. 1, (Juni 2020), hlm. 3.
- Siti Fadjarajani, *MT. Indrianeu, dan TM. Haekal, Media Pembelajaran Transformatif*, cet. ke-1, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), hlm. 15.
- Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Cet. ke-1, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 78.
- Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, cet. ke-1, (Bandung: Alfabeta, 2012), vol. 10, hlm. 110.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: CV Sinar Baru Algensindo, 1990), hlm. 83.
- Cepi Riyana, *Peranan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 2008), hlm. 211.
- Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Cet. 1, (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm. 25-27.
- Stephanus Turibius Rahmat, Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran, *Electronic Journal*, (2021), hlm. 196.
- Darman, Asrul, dan Hendra Nelva Saputra, Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Proses Pembelajaran Ditinjau dari Ketersediaan Peralatan Pendukung dan Aplikasi yang Digunakan, *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, (September 2021), hlm. 64.
- Shoffa, *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Jawa Timur: Agrapana Media, 2021), hlm. 29.
- Hafizhah Fasaenjori, "Maimunah Maimunah, dan Putri Yuanita, Pengembangan Media Interaktif Berbasis Filmora untuk Memfasilitasi Kemampuan

- Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, Nomor. 2, April 2023, hlm. 1842.
- Dony Novaliendry, “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao),” *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, Vol. 6, Nomor. 2, September 2013, hlm. 106.
- Yudhi Munadi, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 152.
- Retno Dian Anggraeni & Rudy Kustijono, “Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, Vol. 3, Nomor. 1, Juni 2013, hlm. 11–18..
- Jatmiko Indriyanto, *Aplikasi Database di Android Studio Menggunakan Database di Internet*, (Banyumas: Penerbit NEM, 2022), hlm. 1.
- Wawan Gunawan, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah,” *Jurnal Informatika*, Vol. 6, Nomor. 1, April 2019, hlm. 69–76.
- Tolla, Achmad, *Kajian Pendekatan Komunikatif dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di SMU Kotamadya Ujung Pandang*, disertasi, (Malang: Pascasarjana IKIP Malang, 1996), hlm. 60-71.
- Pateda, Mansur, *Linguistik Terapan*, cet. ke-1, (Flores: Nusa Indah, 1991), hlm. 167.
- Jack C. Richards dan Theodore S. Rodgers, *Approaches and Methods in Language Teaching*, cet. ke-2, (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), hlm. 79.
- Taufiq Anshori, “Metode Komunikatif dalam Pelajaran Bahasa Arab,” dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, Nomor. 2 (Maret 2013), hlm. 64-76.
- Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misyat, 2009), hlm. 57.

- Furqanul Azies dan A. *Chaedar Alwasilah, Pengajaran Bahasa Komunikatif: Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), hlm. 16–17 dan 24–25.
- Rusydi Ahmад Thu‘aimah, *Ta‘līm al-‘Arabiyyah li-Ghair al-Nātiqīn bihā: Manāhijuh wa Asālībuh*, (Rabāt: ISESCO, 1989), hlm. 107.
- Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misyat, 2009), hlm. 56-57.
- Nababan, P.W.J, *Ilmu Pragmatik: Teori dan Penerapannya*, (Jakarta: Depdiknas, 1987), hlm. 71.
- Relit Nur Edi, “Pendekatan Komunikatif (al-Madkhāl al-Ittiṣālī) dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Jurnal Al-Bayan UIN Raden Intan*, Vol. 4, Nomor. 2, Tahun 2012, hlm. 1–2.
- Mulkiyah Nur Rohmah, Anggi Laila Syarifah, Silfi Agustina Aulia Rahmi, dan Dede Indra Setiabudi, “Efektivitas Pendekatan Komunikatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa,” *Sabda: Jurnal Sastra dan Bahasa*, Vol. 2, Nomor. 2, Tahun 2023, hlm. 20–28.
- Endang Wahyuningsi, Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, Vol. 03, Nomor. 02, 2019, hlm. 1–13.
- Relit Nur Edi, “Pendekatan Komunikatif (al-Madkhāl al-Ittiṣālī) dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 4, Nomor. 2, Tahun 2012, hlm. 11.
- Muljanto & Sumardi, *Berbagai Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra: Struktur, Humanistik, Komunikatif, Pragmatik*, cet. ke-1, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1992), hlm. 78.
- Syafi’ie, Imam, *Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, cet. ke-2, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1997), hlm. 69.
- Subiyakto, Sri Utari N, *Metodologi Pengajaran Bahasa*, cet. ke-1, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), hlm. 155.
- Tarigan, H. G, *Metode Pengajaran Bahasa*, cet. ke-1, (Bandung: Angkasa, 1991), hlm. 72.

- Muhammad Luqman Hakim, Asrowi Asrowi, dan Akhyar Akhyar, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Materi Profesi Bagi Siswa Kelas VIII SMP IT Al-Huda Wonogiri,” *JTP – Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 20, Nomor. 3, 2018, hlm. 249–263
- Lady Farah Aziza & Ariadi Muliansyah, “Keterampilan Berbahasa Arab dengan Pendekatan Komprehensif,” *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, Vol. 19, Nomor. 1, 2020, hlm. 56–71.
- Hidayatul Khoiriyah, “Metode Qirā’ah dalam Pembelajaran Keterampilan Reseptif Berbahasa Arab Untuk Pendidikan Tingkat Menengah,” (*LISANUNA*): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, Vol. 10, Nomor. 1, 2020, hlm. 32–44.
- Reni Kusmiarti & Syukri Hamzah, “Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0,” *dalam Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (semiba)*, Vol. 1, 2019, hlm. 211–221.
- Nur Fadilah Amaliyah, *Penerapan Metode Imla'dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Lumajang*, skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), hlm. 28.
- Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, cet. ke-1 (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 1–432.
- Iskandar Wassid & Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, cet. ke 1, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 311.
- Rusydi Ahmad Thu’aimah, *Al-Marja’ fī Ta’līm al-Lughah al-‘Arabiyyah li al-Nāthiqīn bi al-Lughāt al-Ukhrā*, (Makkah al-Mukarramah: Jāmi‘at Ummu al-Qurā, 1986), hlm. 486.
- Rusydi Ahmad Thu’aimah, *Ta’līm al-‘Arabiyyah li-Ghair al-Nāthiqīn bihā: Manāhijuhū wa Asālībuhū*, (Rabat: ISESCO, 1989), hlm. 160.
- Minatul Azmi dan Maulida Puspita, "Metode Storytelling Sebagai Solusi Pembelajaran Mahārah Kalām di PKPBA UIN Malang," *dalam Inovasi Media Pembelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, Seminar Nasional*

- Bahasa Arab Mahasiswa III Tahun 2019*, (Malang: HMJ Jurusan Sastra Arab, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, 2019), hlm. 69-86.
- Tarigan, H.G., *Metode Pengajaran Bahasa*, cet. ke-1, (Bandung: Angkasa, 1988, hlm. 362.
- Effendy, M. Fuad, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misyat, 2009), hlm. 47.
- Ni Kd. Dewi Wahyuni, Wyn. Wiarta, Ngh. Suadnyana, "Penerapan metode bercerita berbantuan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B TK Putra Sesana Aniga Karangasem", *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2. No 1, Tahun 2014, hlm. 1.
- Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2015), hlm. 191.
- Nawawi, "Peta Dakwah Di Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas", *Jurnal Penelitian Agama IAIN Purwokerto*, Vol. 9, No. 2, (2008), hlm. 191-216.
- Muhammad Ibn Mar'ī al Hazimī, "Daurah Al Shayfiyah Al Tsāniyah Li Mu'alimi Al Lughoh Al 'Arabiyyah Fī Jāmi'at Al Indūnisiyah Wa Al Mudarris Al Singhāliyah, Tadrīs Mahārāt Lughawiyah" (Makkah al-Mukarramah: Jami'at Um al-Qura, n.d), hlm 50.
- Mahyuddin, Nenny, et al, *Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Pembelajaran Sains melalui Metode Demonstrasi Pengolahan Pisang di Taman Kanak-Kanak Firdausi Nuzula Kecamatan Lubuk Alung*, (2016), hlm. 140.
- Al-Naqah, Ta'līm Al-Lughah Al-Arabiyyah Li Al-Nathiqin Bi Lughat Ukhra: Ususuh, Mahakhiluh, Thuruq Tadrisih, hlm. 151.
- Mahmud Kamil Al-Naqah, *Ta'līm Al-Lughah Al-Arabiyyah Li Al-Nathiqin Bi Lughat Ukhra: Ususuh, Madakhiluh, Thuruq Tadrisih*, (Makkah: Jami'ah Umm Al-Qura, 1985), hlm. 151.
- Henry Guntur Tarigan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: Angkasa, 1991), hlm 15.

- Mira Marisa, "Inovasi Kurikulum 'Merdeka Belajar' Di Era Society 5.0," *Sanhet: Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora*, Vol. 5, No. 1, (2021), hlm. 66–78.
- Benny A Pribadi, *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, (Kencana, 2016). hlm. 45.
- Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (Springer, 2009). hlm. 32.
- Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, dan Adr. I Wayan Ilia Yuda S, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter", *Journal of Education Technology*, Vol. 3, No. 3, (2019), hlm. 140–146.
- Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 329.
- Nopriyanti, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 5, No. 1, (Juni 2015), hlm. 224.
- Syafrida Hafni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: KBM Indonesia Anggota IKAPI, 2021), hlm. 37.
- Andi Arsi dan Herianto, "Langkah-langkah Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS", (2021), hlm. 1-8.
- Ubaidillah Jalil, "Penyusunan Validitas Dan Reliabilitas", (2019), hlm. 49-50
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, cet. ke-1, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm. 1-177.
- Usmadi Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)", *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, Nomor 1, (2020), hlm. 51.
- Nusa Putra, *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 156.
- Mirani Oktavia, Aliffia Teja Prasasty, dan Isroyati, "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test," Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah

- Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1, No. 1, (November 2019), hlm. 597-603, <https://doi.org/10.30998/simponi.v1i1.439>.
- Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, Vol. 1, Nomor 1, 2021, hlm. 28.
- Mayer, R. E, *Multimedia Learning* (2nd ed). (New York: Cambridge University Press, 2009), hlm. 443.
- Allan Paivio, "Dual Coding Theory: Retrospect and Current Status", *Canadian Journal of Psychology*, Vol. 45, No. 3, (1991), hlm. 255-287.
- Norman, D. A, *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, (New York: Basic Books 2004), hlm. 541.
- Petrie, H. G., & Oshlag, R. S, *Metaphor and Learning. In A. Ortony (Ed.), Metaphor and Thought* (2nd ed.), (Cambridge: Cambridge University Press, 1993), hlm. 579-609.
- طعيمة، رشدي أحمد، و الناقة، محمود كامل، تعليم اللغة اتصالياً بين المناهج والاستراتيجيات، منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة إيسسكو (الرباط: 2006)، ص. 52.
- محمد عيدو راشدي، متطلبات توظيف تقنيات إنترنت الأشياء في العملية التعليمية من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بجامعة حائل، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد 38، العدد 10، (أكتوبر 2022)، ص.