

**PENGEMBANGAN APLIKASI *LAND OF ARABIYAH* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS XI MA NURUL QUR'AN  
SALAM MAGELANG**



**Oleh : Lailatul Masruro**

**NIM : 23204022035**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**TESIS**

**Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**

**YOGYAKARTA**

**2026**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-349/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN APLIKASI LAND OF ARABIYAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS XI MA NURUL QUR'AN SALAM MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LAILATUL MASRURO, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 23204022035  
Telah diujikan pada : Jumat, 23 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: 697709285bab4



Penguji I

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

Valid ID: 697703ee94c77



Penguji II

Dr. Nasiruddin, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 697705863026f



Yogyakarta, 23 Januari 2026

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 69783d9bad547

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS**


Tesis berjudul : Pengembangan Aplikasi Land Of Arabiyah Sebagai  
Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI MA Nurul  
Qur'an Salam Magelang


Nama : Lailatul Masruro

NIM : 23204022035

Program Studi : (S2) Pendidikan Bahasa Arab

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

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

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

Penguji : Dr. Muhammad Nasiruddin, M.Pd. (  )

diuji di Yogyakarta pada tanggal

Waktu : 23 Januari 2026

Hasil/Nilai : 95/A

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Cumlaude

\*Coret yang tidak perlu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lailatul Masruro  
NIM : 23204022035  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 05 Januari 2026

Saya yang menyatakan



Lailatul Masruro

NIM: 23204022035

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lailatul Masruro  
NIM : 23204022035  
Jurusan : Magister Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berjilbab. Jika kemudian hari terdapat suatu masalah bukan menjadi tanggungjawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Terima Kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Yogyakarta, 05 Januari 2026  
Yang Menyatakan,



**Lailatul Masruro**  
NIM. 23204022035

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatul Masruro

NIM : 23204022035

Jenjang : Magister

Program Studi: Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta,

Saya yang menyatakan



Lailatul Masruro  
NIM: 23204022035

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

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

*Assalamualaikum wr.wb.*

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

**PENGEMBANGAN APLIKASI LAND OF ARABIYAH SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB KELAS XI MA NURUL QUR'AN SALAM**

yang ditulis oleh :

Nama : Lailatul Masruro  
NIM : 23204022035  
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 diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

*Wassalamualaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 12 Januari 2025  
Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA  
**Dr. Agung Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I**  
NIP. 19871121 2015031 002

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis ini peneliti persembahkan untuk:

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**



**MOTTO**

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

**“Kami turunkan Al-Qur’an dalam bahasa Arab agar kalian memahaminya”.**

**(QS. Yusuf: 2)<sup>1</sup>**



---

<sup>1</sup> Mushaf Al-Azhar Al-Qur’an dan Terjemah, (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), QS. Yusuf [12]: 2.

## ABSTRAK

Lailatul Masruro (23204022035), Pengembangan Aplikasi *Land Of Arabiyah* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI MA Nurul Qur'an Salam, Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh pembelajaran bahasa Arab di MA Nurul Qur'an salam dengan penggunaan bahan ajar digital yang masih terbatas dan menghambat interaktivitas siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, adanya penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Arab kelas XI 2) Mengetahui kelayakan Desain Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam 3) Mengetahui kepraktisan (respon) Aplikasi *Land Of Arabiyah*.

Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dan dikembangkan menggunakan *software Smart Apps Creator 3*. Aplikasi ini di desain khusus pada perangkat laptop/PC sehingga *output* aplikasi di eskpor dalam format *EXE*. Materi pada aplikasi ini disesuaikan dengan materi kelas XI Madrasah Aliyah dan juga dilengkapi dengan fitur *game*, *istimā'* dan video.

Hasil uji kelayakan menunjukkan penilaian rata-rata keseluruhan 4,5 dari hasil validasi ahli media dan 4,7 dari hasil validasi ahli materi dan keduanya masuk pada kategori "sangat layak". Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase skor rata-rata keidealan yang menunjukkan hasil sebesar 94% dari hasil uji coba pada guru dan 86,12% dari hasil uji coba pada siswa dan keduanya masuk pada kategori "sangat praktis". Kelebihan aplikasi ini adalah memiliki tampilan menarik dengan materi yang sesuai capaian pembelajaran serta memiliki konten semua bab pada materi bahasa Arab kelas XI Madrasah Aliyah, sedangkan kekurangan aplikasi ini masih *Loading* saat proses membuka aplikasi masih lamban karena komponen aplikasi yang berat dengan kapasitas sebesar 578 MB.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Aplikasi, *Land Of Arabiyah*, Pembelajaran, Bahasa Arab.

## المخلص

ليلة المسرورة (23204022035)، تطوير تطبيق Land Of Arabiyah بوصفه وسيلة تعليمية للغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة نور القرآن سلام الثانوية الإسلامية، بمرحلة الماجستير قسم تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية و تأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية – يوكياكرتا، 2026.

يستند هذا البحث التطويري إلى واقع تعليم اللغة العربية في مدرسة الثانوية نور القرآن سلام ، حيث لا تزال استخدامات المواد التعليمية الرقمية محدودة، مما يعيق تفاعل الطلاب داخل عملية التعلم. لذلك، يهدف هذا البحث إلى: ١ تطوير تطبيق لتعليم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر، ٢ معرفة مدى صلاحية تصميم تطبيق *Land Of Arabiyah* في عملية التعلم لطلاب الصف الحادي عشر في بمدرسة الثانوية نور القرآن سلام، ٣ معرفة مدى عملية (استجابة المستخدمين) تطبيق *Land Of Arabiyah* . يعد هذا البحث من نوع البحث والتطوير (Research & Development) باستخدام نموذج 4D الذي يتضمن: التحديد (Define) ، التصميم (Design) ، التطوير (Develop) ، والنشر (Disseminate). وقد تم تطوير التطبيق باستخدام برنامج Smart Apps Creator 3. كما تم تصديره بصيغ EXE . كما تم مواءمة محتوى هذا التطبيق مع مقررات اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية، وتم تزويده بميزات الألعاب التعليمية، والاستماع (الاستماع)، ومقاطع الفيديو.

وأظهرت نتائج اختبار الصلاحية أن متوسط التقييم العام بلغ (4.5) بناءً على تقييم خبراء الوسائط، و(4.7) بناءً على تقييم خبراء المحتوى، وقد صنّف كلاهما ضمن فئة "صالح جدًا". بينما أظهرت نتائج اختبار العملية أن نسبة متوسط درجة المثالية بلغت 94% بناءً على التجربة لدى المعلمين، و86.12% بناءً على التجربة لدى الطلاب، وقد صنّف كلاهما ضمن فئة "عملي جدًا". ومن مميزات هذا التطبيق أنه يتمتع بمظهر جذاب، ومحتوى يتوافق مع نواتج التعلم، ويشمل جميع وحدات مادة اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية. أما أحد عيوبه فهو بطء التحميل عند فتح التطبيق بسبب حجم مكوناته الكبير الذي يبلغ 578 ميغابايت.

الكلمات المفتاحية: التطوير التطبيق، *Land Of Arabiyah*، التعلم، اللغة العربية.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin ini merujuk pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1998 No: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	bā'	b/B	Be
ت	tā'	t/T	Te
ث	Sā	ṣ/Š	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	j/J	Je
ح	hā'	ḥ/Ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	khā'	kh/Kh	ka dan ha
د	Dāl	d/D	De
ذ	Zāl	ẓ/Ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	rā'	r/R	Er
ز	Zai	z/Z	Zet
س	sīn	s/S	Es
ش	syīn	sy/Sy	es dan ye
ص	sād	ṣ/Ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	ḍād	ḍ/D <sub>1</sub>	de (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	g/G	-
ف	fā'	f/F	-
ق	qāf	q/Q	-
ك	kāf	k/K	-

ل	lām	l/L	-
م	mīm	m/M	-
ن	nūn	n/N	-
و	wāwu	w/W	-
هـ	hā	h/H	-
ء	hamzah	’	Apostrof
ي	yā’	y/Y	-

### B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk syaddah, ditulis rangkap, contoh: أَحْمَدِيَّةَ ditulis *Ahmadiyyah*.

### C. Ta’ Marbūṭah di Akhir Kata

Bila dimatikan ditulis, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, جَمَاعَةَ ditulis *jamaā h* bila dihidupkan ditulis *t*.

### D. Vocal Pendek

Fathah ditulis a, kasrah ditulis I, dan dammah ditulis u.

### E. Vokal Panjang

a panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

### F. Vokal-Vokal Rangkap

1) fathah dan yā mati ditulis ai, contoh:

بَيْنَكُمْ Bainakum

2) fathah dan wāwu mati ditulis au, contoh:

قَوْل Qaul

### G. Vokal-vokal yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

(\*)

أَنْتُمْ *A'antum*

مُؤَنَّث *Mu'annas*

### H. Kata sandang Alif dan Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyah contoh:

الْقُرْآنَ ditulis Al-Qur'ān

الْقِيَّاسَ ditulis Al-Qiyās

2. Bila diikuti huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf Syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (el)-nya.

السَّمَاءَ *As-samā'*

الشَّمْسَ *Asy-syams*

### I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

### J. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

1. Dapat ditulis menurut penulisannya.

ذَوِي الْفُرُوضِ ditulis *Zāwi al-furūd*

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut, contoh:

أَهْلُ السُّنَّةِ ditulis *Ahl as-Sunnah*

شَيْخُ الْإِسْلَامِ ditulis *Syaikh al-islām* atau *Syaikhul-Islām*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

الحمد لله الذي بَارَخًا بَصِيرًا، تَبَارَكَ الَّذِي جَعَلَ فِي السَّمَاءِ بُرُوجًا، وَجَعَلَ سِرَاجًا مُنِيرًا، اَشْهَد ان لا اله الا الله الرَّؤُوفُ الرَّحِيم. والداعي الى دين قَوي. والصلاة والسلام على سيدنا محمد الذي حارب الباطل وَايَّدَ الْحَقَّ فَطَمَسَ الرَّدَائِلَ وَأَخِي الْفَضَائِلَ. وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

*Bismillah walhamdulillahirobbil 'aalamiin*, puji syukur kehadiran Allah SWT dengan segala nikmat serta hidayah-Nya yang telah memberi kemampuan kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tesis tanpa suatu halang rintang apapun. Sholawat dan salam tetap tercurah kehadiran Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan keselamatan kita dari zaman jahiliyah kepada zaman yang penuh teknologi serta ber era globalisasi seperti saat ini. Sholawat dan salam tak lupa dihaturkan kepada keluarga serta sahabat-sahabat serta kepada *tabi'in* dan para *tabi'ut tabi'in*.

Adanya tesis ini sebagai bukti pelaksanaan penelitian kami. Dalam proses pembuatan tesis ini, banyak pihak terlibat yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan tesis ini. Oleh karenanya, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., MA., M.Phil., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

3. Dr. Dailatus Syamsiyah, selaku Kepala Prodi Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing tesis kami, yang telah banyak memberikan masukan kepada kami selama proses penyusunan tesis kami.
5. Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. dan Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., M.Si. selaku validator ahli media dalam pengembangan produk pada penelitian ini.
6. Dr. Nasiruddin, M.Pd. selaku validator ahli materi dalam pengembangan produk pada penelitian ini.
7. Segenap dosen, karyawan, dan seluruh staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membimbing dan membantu kami semasa kuliah maupun dalam mengurus tugas akhir.
8. Bapak/Ibu guru MA Nurul Qur'an Salam, yang telah memberikan izin, motivasi dan dukungannya dalam penelitian kami.
9. Ayah Budiono, S.Pd.I. dan Ibu Lutfiatul Hasanah, selaku orang tua kami, Adik Muhammad Habsyi Maghrobi, Achmad Faizan Afnani, dan Muhammad Nabhan Abdillah yang telah sangat sangat banyak berkontribusi dalam memberikan semangat, do'a, arahan, dan perhatian yang diberikan kepada kami.
10. Semua saudara, sahabat Hanya sekedar kisah, teman teman Prodi Magister PBA angkatan 2023 Hayfa yang telah banyak mengukir kisah selama

perjalanan kami di UIN Sunan Kalijaga ini. *Support system* terbaik yang selalu memberikan waktu, semangat dan dukungannya dalam semua proses kami.

11. Siswa/Siswi MA Nurul Qur'an Salam yang telah memberikan waktu serta menerima kami untuk menyelesaikan penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu kami demi kelancaran proses penyusunan tesis ini, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas segala kebaikan yang telah diberikan. *Aamiin*.
13. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Peneliti menyadari dalam tesis ini masih banyak kekurangan. Oleh karenanya peneliti memohon maaf serta kritik saran yang membangun demi kesempurnaan tesis ini. Akhir kata, penulis berharap tesis dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca yang bersangkutan umumnya. Demikian kami kami ucapkan syukur serta terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta,

Penulis



**Lailatul Masruro**  
**NIM. 23204022035**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xxiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>C. Pembatasan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>E. Tujuan Pengembangan.....</b>	<b>6</b>
<b>F. Manfaat Pengembangan.....</b>	<b>6</b>
<b>G. Kajian Pustaka.....</b>	<b>7</b>
<b>H. Kerangka Teori.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Tinjauan Media Pembelajaran.....</b>	<b>10</b>
<b>2. Konsep Aplikasi.....</b>	<b>12</b>
<b>3. Pembelajaran Bahasa Arab.....</b>	<b>17</b>
<b>I. Sistematika Penulisan.....</b>	<b>20</b>
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>

<b>A. Model Pengembangan</b> .....	22
<b>B. Prosedur Pengembangan</b> .....	24
<b>C. Desain Uji Coba Produk</b> .....	32
<b>D. Subjek Uji Coba</b> .....	32
<b>E. Waktu dan Tempat Pelaksanaan</b> .....	33
<b>F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data</b> .....	34
1.Observasi .....	34
2.Angket .....	35
3.Wawancara .....	39
4.Dokumentasi .....	39
<b>G. Teknik Analisis Data</b> .....	39
1.Uji kevalidan.....	40
2.Uji Kepraktisan .....	42
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	44
<b>A. Hasil dan Analisis Data</b> .....	44
1. <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	44
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	49
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	80
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) .....	89
<b>B. Interpretasi Data</b> .....	92
1.Penggunaan Produk .....	92
2.Kelebihan dan Kekurangan.....	97
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	99
<b>A. Simpulan tentang Produk</b> .....	99
<b>B. Saran Pemanfaatan Produk</b> .....	100
<b>C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut</b> .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	108
<b>CURRICULUM VITAE</b> .....	177

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jadwal Penelitian.....	34
Tabel 2.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa.....	36
Tabel 2.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru.....	37
Tabel 2.4 Kisi-kisi instrumen Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 2.5 Instrumen Penilaian Validator Ahli.....	38
Tabel 2.6 Skor Kategori kelayakan.....	41
Tabel 2.7 Kriteria Kepraktisan.....	43
Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran bahasa Arab Fase F.....	47
Tabel 3.2 Peta Konsep Materi Pembelajaran bahasa Arab kelas XI.....	48
Tabel 3.3 Penilaian Teman Sejawat.....	79
Tabel 3.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 3.5 Revisi Validasi Ahli Materi.....	81
Tabel 3.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 3.7 Revisi Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 3.8 Revisi Penilaian Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 3.9 Hasil Kepraktisan Bagi Guru.....	88
Tabel 3.10 Hasil Kepraktisan Bagi Siswa.....	89
Tabel 3.11 Angket Responden FGD Diseminasi Aplikasi.....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Ikon Aplikasi dan Tampilan ikon pada format EXE .....	52
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Aplikasi.....	53
Gambar 3. 3 Tampilan Menu kembali pada fitur tampilan awal .....	54
Gambar 3. 4 Tampilan fitur Peta Konsep .....	54
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Utama .....	55
Gambar 3. 6 Tampilan Utama Menu Materi .....	55
Gambar 3. 7 Tampilan Awal materi التسوق.....	56
Gambar 3. 8 Tampilan Awal materi الصحة .....	56
Gambar 3. 9 Tampilan Awal materi السفر.....	56
Gambar 3. 10 Tampilan Awal materi الحج والعمرة .....	57
Gambar 3. 11 Tampilan Awal materi التكنولوجيا .....	57
Gambar 3. 12 Tampilan Awal materi الأديان في إندونيسيا .....	57
Gambar 3. 13 Tampilan fitur القراءة pada materi التسوق .....	59
Gambar 3. 14 Tampilan fitur القراءة pada materi الصحة .....	59
Gambar 3. 15 Tampilan fitur القراءة pada materi السفر .....	60
Gambar 3. 16 Tampilan fitur القراءة pada materi الحج والعمرة .....	60
Gambar 3. 17 Tampilan fitur القراءة pada materi التكنولوجيا .....	61
Gambar 3. 18 Tampilan fitur القراءة pada materi الأديان في إندونيسيا .....	61
Gambar 3. 19 Tampilan fitur المفردات pada materi التسوق .....	62
Gambar 3. 20 Tampilan fitur المفردات pada materi الصحة .....	62
Gambar 3. 21 Tampilan fitur المفردات pada materi السفر .....	62
Gambar 3. 22 Tampilan fitur المفردات pada materi الحج والعمرة .....	63
Gambar 3. 23 Tampilan fitur المفردات pada materi التكنولوجيا .....	63
Gambar 3. 24 Tampilan fitur المفردات pada materi الأديان في إندونيسيا .....	63
Gambar 3. 25 Tampilan fitur الحقائق pada materi التسوق .....	64
Gambar 3. 26 Tampilan fitur الحقائق pada materi الصحة .....	65
Gambar 3. 27 Tampilan fitur الحقائق pada materi السفر .....	65
Gambar 3. 28 Tampilan fitur الحقائق pada materi الحج والعمرة .....	66
Gambar 3. 29 Tampilan fitur الحقائق pada materi التكنولوجيا .....	66
Gambar 3. 30 Tampilan fitur الحقائق pada materi الأديان في إندونيسيا .....	67
Gambar 3. 31 Tampilan fitur الاستماع .....	67
Gambar 3. 32 Tampilan fitur اللعب pada materi التسوق .....	68
Gambar 3. 33 Tampilan fitur اللعب pada materi الصحة .....	68
Gambar 3. 34 Tampilan fitur اللعب pada materi السفر .....	69
Gambar 3. 35 Tampilan fitur اللعب pada materi الحج والعمرة .....	69
Gambar 3. 36 Tampilan fitur اللعب pada materi التكنولوجيا .....	69
Gambar 3. 37 Tampilan fitur اللعب pada materi الأديان في إندونيسيا .....	70
Gambar 3. 38 Menu Utama Game .....	71
Gambar 3. 39 Contoh Tampilan لعبة ذاكرة المفردات (Mufrodat Memory Game) .....	72
Gambar 3. 40 Contoh Tampilan مطابقة المفردات (Mencocokkan Mufrodat) .....	72
Gambar 3. 41 Contoh Tampilan اختيار الصورة (Memilih gambar) .....	73
Gambar 3. 42 Contoh Tampilan إختيارات متعددة (Pilihan Ganda) .....	74
Gambar 3. 43 Tampilan Menu Istimā' .....	75
Gambar 3. 44 Tampilan Menu Video .....	75

Gambar 3. 45 Tampilan Menu Pengembang .....	76
Gambar 3. 46 Tampilan Menu Keluar.....	76
Gambar 3. 47 Tampilan salah satu interaksi jawaban benar.....	77
Gambar 3. 48 Tampilan salah satu interaksi jawaban salah .....	77
Gambar 3. 49 Tampilan interaksi ulangi .....	77



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1.....	109
Lampiran 2.....	112
Lampiran 3.....	116
Lampiran 4.....	119
Lampiran 5.....	120
Lampiran 6.....	121
Lampiran 7.....	122
Lampiran 8.....	123
Lampiran 9.....	124
Lampiran 10.....	136
Lampiran 11.....	140
Lampiran 12.....	144
Lampiran 13.....	150
Lampiran 14.....	156
Lampiran 15.....	162
Lampiran 16.....	163
Lampiran 17.....	164
Lampiran 18.....	168
Lampiran 19.....	168
Lampiran 20.....	170
Lampiran 21.....	172
Lampiran 22.....	174
Lampiran 23.....	175



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 2. 1 Tahapan 4D.....	23
Bagan 2. 2 Alur Pengembangan 4D .....	31
Bagan 3. 1 Bagan Blueprint Aplikasi Land Of Arabiyah .....	50



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam sistem pendidikan Islam di Indonesia, terutama di jenjang Madrasah. Selain menjadi bahasa keagamaan yang penting untuk memahami Al-Qur'an dan Hadist, Bahasa Arab juga memiliki nilai budaya yang tinggi.<sup>2</sup> Namun, pembelajaran Bahasa Arab seringkali dihadapkan pada tantangan seperti rendahnya minat siswa, metode yang monoton, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.<sup>3</sup>

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan anak-anak dan remaja yang lebih akrab dengan perangkat teknologi di era digital ini.<sup>4</sup> Fenomena ini membuka peluang untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya melalui aplikasi berbasis permainan.

Pendekatan *game based learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa, karena pembelajaran disampaikan dengan cara yang

---

<sup>2</sup> Daud Lintang Al Yamin, "Bahasa Arab Sebagai Identitas Budaya Islam Dan Pemersatu Keberagaman Suku", *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, Vol. 2, Nomor 1, 2023.

<sup>3</sup> Andy Riski Pratama, "Analisis Penyebab Motivasi Yang Rendah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al Ma'Arif", *Al-Urwatul Wutsqo : Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, Vol. 4, Nomor 2, 2023.

<sup>4</sup> Novita Eka Nurjanah and Tsali Tsatul Mukarromah, 'Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur', *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 6.Nomor 1, 2021.

menyenangkan dan menarik.<sup>5</sup> Salah satu hasil penelitian yang juga termasuk dalam penelitian pengembangan dan menghasilkan media aplikasi yaitu aplikasi “mabar nahwu” yang dikembangkan untuk pembelajaran mahasiswa S1 Pendidikan bahasa Arab, dimana aplikasi ini dibuat berdasar kesulitan mahasiswa dalam penulisan Abstrak skripsi berbahasa Arab.<sup>6</sup>

Aplikasi *Land Of Arabiyah* memadukan elemen hiburan dan pendidikan, sehingga pengguna tidak hanya mempelajari kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbahasa lainnya, tetapi juga termotivasi melalui mekanisme permainan, seperti misi, tantangan, dan penghargaan virtual. Dengan pendekatan interaktif ini, siswa dapat belajar Bahasa Arab sambil bersenang-senang.<sup>7</sup> Aplikasi ini dirancang agar materi pembelajaran terintegrasi dengan kebutuhan di jenjang Madrasah Aliyah.<sup>8</sup> Materi disusun berdasarkan kebutuhan siswa dan menyesuaikan capaian pembelajaran sesuai kurikulum yang diimplementasikan. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan pembelajaran berlangsung secara sistematis, progresif, dan relevan.

---

<sup>5</sup> Setyo Edy Pranoto, "Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo", *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, Vol. 4, Nomor 1, 2020.

<sup>6</sup> Muhammad Iqbal Zamzami, *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

<sup>7</sup> Akhmad Yusuf Isnain Setiawan, "Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah", *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, Vol. 1, Nomor 2, 2022.

<sup>8</sup> Hana Nathasia And Machrus Abadi, "Anallisis Strategi Guru Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Smkn 11 Malang", *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 11, Nomor 3, 2022.

Problem Akademik yang dihadapi di MA Nurul Qur'an terutama dalam pembelajaran bahasa Arab, adalah minimnya penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa hanya menggunakan panduan modul ajar dan jarang menggunakan media berbasis digital, jika ada hanya memanfaatkan media seperti *power point*.<sup>9</sup> Hal ini menyebabkan kurangnya interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam penggunaan media pembelajaran karna masih terpaku pada guru.<sup>10</sup>

Tidak semua madrasah mengizinkan penggunaan perangkat smartphone secara bebas, sehingga menjadi hambatan tersendiri dalam pengembangan aplikasi digital yang sepenuhnya diakses siswa, salah satunya di MA Nurul Qur'an Salam karna Madrasah ini masih berada didalam ruang lingkup pesantren. Namun di Madrasah ini siswa diizinkan untuk menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran dengan bimbingan dan pengawasan dari guru di ruang laboratorium komputer.<sup>11</sup> Aplikasi *Land Of Arabiyah* dirancang berdasarkan kebutuhan nyata siswa dan guru MA Nurul Qur'an Salam,<sup>12</sup> oleh karena itu aplikasi ini dikembangkan dalam rancangan khusus pada akses komputer agar siswa dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran bahasa Arab dengan pengawasan guru.

---

<sup>9</sup> Observasi Lapangan di kelas XI MA Nurul Qur'an Salam pada tanggal 02 Januari 2025

<sup>10</sup> Wawancara guru bahasa Arab Kelas XI MA Nurul Qur'an Salam

<sup>11</sup> Observasi Lapangan di kelas XI MA Nurul Qur'an Salam pada tanggal 02 Januari 2025

<sup>12</sup> Ayu Latifah, et.al., "Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Tanaman Daun Herbal", *Jurnal Algoritma*, Vol. 19, Nomor 2, 2022.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan pada paragraf sebelumnya, terkait pembelajaran bahasa Arab dengan penggunaan bahan ajar digital yang masih terbatas dan menghambat interaktivitas siswa dalam pembelajaran, maka peneliti mengaitkan dari permasalahan tersebut menjadi penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Land Of Arabiyah* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI MA Nurul Qur’an Salam Magelang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis latar belakang masalah penelitian, berikut adalah identifikasi masalah utama yang terdapat pada penelitian ini. Masalah-masalah ini mencakup tantangan umum dalam pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia, khususnya di jenjang Madrasah, serta kondisi spesifik di MA Nurul Qur’an Salam.

1. Rendahnya Minat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Arab: Siswa sering kurang berminat karena Bahasa Arab dianggap sebagai mata pelajaran inti yang sulit, meskipun penting untuk memahami Al-Qur'an dan Hadis, serta memiliki nilai budaya tinggi.
2. Kurangnya Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif: Tidak adanya penggunaan media modern seperti teknologi aplikasi digital, menyebabkan pembelajaran kurang *engaging*, terutama bagi generasi digital yang akrab dengan perangkat teknologi.

3. Minimnya Penggunaan Media Digital di Sekolah: Di MA Nurul Qur'an Salam, siswa hanya mengandalkan modul ajar konvensional, dengan penggunaan media berbasis digital yang sangat terbatas atau jarang dilakukan.
4. Hambatan Akses Perangkat Mobile: Sekolah seperti MA Nurul Qur'an Salam tidak mengizinkan penggunaan smartphone secara bebas, sehingga aplikasi pembelajaran berbasis mobile sulit diimplementasikan dan menjadi kendala utama dalam pengembangan media digital.

### C. Pembatasan Masalah

Guna menentukan fokus yang dibahas dalam dalam penulisan penelitian ini, maka peneliti menentukan batasan masalah yang akan diteliti yang berfokus pada maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Perancangan dan pembuatan desain aplikasi *Land Of Arabiyah*
2. Kelayakan Desain Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk Pembelajaran Bahasa Arab
3. Kepraktisan Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam Magelang

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam Magelang?
2. Bagaimana kelayakan Desain Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam Magelang?
3. Bagaimana kepraktisan Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam Magelang?

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

1. Untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam Magelang
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan Desain Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam Magelang
3. Untuk mengetahui kepraktisan Aplikasi *Land Of Arabiyah* untuk pembelajaran kelas XI MA Nurul Qur'an Salam Magelang

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

Kegunaan praktis merupakan kegunaan yang memiliki efek terhadap realita yang terjadi di lapangan. Berikut kegunaan praktis dari penelitian ini:

1. Untuk guru: memberikan nuansa pembelajaran digital pada siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa Arab.

2. Untuk siswa: meningkatkan pemahaman berbahasa Arab siswa secara maksimal dengan nuansa bahan ajar bahasa Arab selain buku teks yang digunakan di lembaga/sekolah/madrasah demi meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab.
3. Untuk peneliti lain: Menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang mencakup uji coba langsung atau pengembangan penuh.

### G. Kajian Pustaka

Setelah melakukan studi pustaka, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian terdahulu baik berupa skripsi ataupun jurnal yang peneliti jadikan acuan dalam kegiatan penelitian.

*Pertama*, tesis karya Muhammad Iqbal Zamzami, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020”,<sup>13</sup> tujuan penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan mahasiswa semester akhir dalam menentukan kedudukan setiap kata pada abstrak skripsi berbahasa Arab. Korelasi penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan aplikasi pembelajaran dengan menggunakan jenis penelitian R&D dan menggunakan *smart apps creator* sebagai aplikasi pembantu. Sedangkan perbedaannya adalah materi yang

---

<sup>13</sup> Muhammad Iqbal Zamzami, *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

terdapat dalam aplikasi, dan output yang digunakan dimana pada penelitian ini menggunakan tidak terbatas pada laptop/PC saja, akan tetapi juga pada *smartphone*.

*Kedua*, tesis karya Ahmad Nur Khalim yang berjudul “Pengembangan Materi ajar Akidah Akhlak MTs Kelas VII Berbasis Berkavonta (Bermakna, *Valuable*, Kontekstual, dan Aplikatif) di MTsN 6 Sleman,<sup>14</sup> tujuan penelitian ini adalah untuk mencari solusi terkait buku pegangan siswa yang masih memiliki kekurangan sehingga materi terkait dikembangkan lagi. Korelasi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian pengembangan R&D dengan model 4D. Sedangkan perbedaannya adalah, pada penelitian ini mengembangkan materi ajar aqidah akhlak yang diimplemtasikan kepada siswa jenjang MTs.

*Ketiga*, tesis Muhammad Shulchan yang berjudul “Desain Aplikasi *Game* “Play Hadis” Berbasis Android untuk Anak”,<sup>15</sup> tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menciptakan produk yaitu aplikasi *game* hadis bernama “Play Hadis” yang dapat dimainkan anak-anak pada *smartphone* android. Perbedaan dengan penelitian ini adalah Desain Aplikasi yang dikhususkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Korelasi

---

<sup>14</sup> Ahmad Dwi Nur Khalim, *Pengembangan Materi Ajar Akidah Akhlak MTs Kelas VII Berbasis Berkavonta (Bermakna, Valuable, Kontekstual dan Aplikatif) di MTs N 6 Sleman*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019)

<sup>15</sup>Muhammad Sulchan, *Desain Aplikasi Game “Play Hadis” Berbasis Android untuk Anak*, (Skripsi Program Sttudi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

dengan penelitian ini adalah, penelitian ini sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D).

*Keempat*, Artikel Mustafa dkk yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur”.<sup>16</sup> Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan digitalisasi pembelajaran interaktif bahasa Arab dengan media Smart Apps Creator kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur dan mengetahui keefektifan menurut validator. Perbedaan dengan penelitian ini adalah jenis media pembelajaran yang dikembangkan. Korelasi penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Smart Apps Creator sebagai alat bantu pengembang aplikasi dan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan mengembangkan aplikasi pembelajaran menggunakan SAC.

*Kelima*, Artikel Jihan dkk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator”.<sup>17</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Smart App Creator 3 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan. Korelasi penelitian ini adalah menggunakan

---

<sup>16</sup>Mustafa, et.al. “Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur” *Jurnal Sinestesia*. Vol.13, Nomor 1, 2023.

<sup>17</sup>Jihan Ali, et.al. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator”, *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*. Vol.5, Nomor 1, 2024.

Smart Apps Creator sebagai alat bantu pengembang aplikasi dan jenis penelitian *Research and Development* (R&D).

## H. Kerangka Teori

### 1. Tinjauan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bahasa Arab adalah semua hal yang mampu dimanfaatkan sebagai alat penyampaian sebuah materi dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Fungsi media pembelajaran bahasa Arab diantaranya fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi fiksatif, fungsi distributif, fungsi sosio kultural, fungsi psikologis. Tujuan media pembelajaran bahasa Arab supaya memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab.<sup>18</sup> Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab bagi non-arab asli sangat dipengaruhi oleh ketersediaan input audio-visual dan latihan yang interaktif.<sup>19</sup> Media dalam bahasa Arab disebut sebagai *al-wasā'il* yang dimaknai sebagai perantara. Media pembelajaran sendiri, disebut dengan *al-wasā'il at-ta'limiyyah*. Selain itu, terdapat media penjelas yaitu *al-wasā'il al-idāhi*.

Ditinjau secara teoritis, macam-macam media pembelajaran bahasa Arab terdapat tiga macam yaitu, audio (*As-sam'iyyah*), visual

---

<sup>18</sup>Afiffah Vinda Prananingrum. et.al. "Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASRABA)*, 2020.

<sup>19</sup> Ainiyatul Muzayanah, Agung Setiyawan. "Analisis Kitab Al- Arabiyah li An-Nasiy'in dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah di Pondok Pesantren", *APHORISME: Jurnal Of Arabic Language, Literature and Education*, Vol. 6, Nomor 2025.

(*Al-Başāriyyah*), dan audio visual (*As-sam'iyyah Al- Başoriyah*). Media Audio (*Al-wasā'il As-sam'iyyah*) berhubungan dengan alat pendengaran, yang mana informasi yang diterima berupa bunyi atau suara. Media ini sangat sesuai dipakai dalam materi bahasa Arab yaitu maḥārah istimā'. Biasanya dalam bidang bahasa media ini sangat mengutamakan pada pelafalan (makhraj) dan pelatihan.<sup>20</sup>

Media Visual (*Al-wasā'il Al-Başāriyyah*) berhubungan dengan alat penglihatan. Yang mana informasi didapatkan dengan cara melihat. Media ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena mempercepat pemahaman siswa serta materi mudah diingat karena dapat dilihat. Macam macam dari media visual ini dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu non proyeksi dan proyeksi.

Media Audio Visual (*As-sam'iyyah Al-Başāriyyah*) merupakan media yang dapat dilihat maupun didengar. Macam dari media ini berupa film atau video yang merupakan media yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Arab berupa materi istimā', Kalām, qiro'ah. Hampir semua maḥārah bisa diajarkan menggunakan media ini, karena media ini dapat lebih merangsang perhatian siswa pada pelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga kelas lebih terasa hidup karena siswa yang aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan. Selain itu sound slide yang memiliki kegunaan yang hampir sama dengan media film atau

---

<sup>20</sup> Aminuddin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Al-Munzir*, Vol. 7, Nomor 2, 2014.

video. Perbedaannya pada materi bahan ajar yang akan disampaikan. Dalam media ini, materi bisa dibuat sendiri oleh guru sesuai dengan apa yang akan diajarkan. Biasanya digunakan untuk mengajarkan materi Qirā'ah, istimā', Kalām, serta menjelaskan kaidah-kaidah *ṣorfiyah*.

Media aplikasi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk pada Media Audio Visual (As-sam'iyyah Al-Baṣāriyyah) merupakan media yang dapat dilihat maupun didengar. Pada aplikasi *Land Of Arabiyah* ini akan ada tampilan visual yang menarik. Selain visual, pada aplikasi ini juga akan ditampilkan media audio yang berupa video pembelajaran yang terdapat pada aplikasi, sekaligus sebagai media pembantu yang membuat aplikasi *Land Of Arabiyah* semakin interaktif.

## 2. Konsep Aplikasi

### a. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak komputer atau *mobile* yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu sesuai kebutuhan pengguna. Aplikasi bekerja dengan memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak sistem untuk memberikan layanan atau fungsi tertentu, seperti komunikasi, pengolahan data, atau hiburan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah program komputer yang dibuat untuk tujuan tertentu, seperti pengolahan data,

pengendalian perangkat keras, atau fungsi khusus lainnya.<sup>21</sup> Menurut Pressman aplikasi adalah perangkat lunak yang dibangun untuk memecahkan masalah spesifik yang dihadapi oleh pengguna.<sup>22</sup>

Fungsi utama aplikasi adalah mempermudah pekerjaan, contohnya seperti aplikasi seperti Microsoft Excel membantu pengolahan data. Komunikasi seperti *WhatsApp* atau *Zoom* memungkinkan interaksi jarak jauh. Hiburan, seperti aplikasi *Spotify* dan *YouTube* memberikan layanan streaming musik dan video, dalam pendidikan seperti aplikasi *Duolingo* yang membantu belajar bahasa secara interaktif dan aplikasi pengembang aplikasi seperti *Smart Apps Creator (SAC)*, yang dengan pemilihan pembelajaran berbasis android dengan teknologi SAC memungkinkan pengembang mudah memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa proses pemrograman ataupun HTML (Hyper Text Markup Language) sehingga mudah membuat bahan pengajaran.<sup>23</sup> Selain itu, bisa digunakan dalam mode luar jaringan maupun dalam jaringan. Keunggulan lain adalah bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang untuk menghasilkan produk yang bisa digunakan di mana dan kapan pun. Keunggulan

---

<sup>21</sup> KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>)

<sup>22</sup>R.S., Pressman, R.S., *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed -Roger S. Pressman* (2009).

<sup>23</sup> Yeka Hendriyani, et.al., *Smart Apps Creator Merancang Aplikasi Mobile Tanpa Coding*. (Padang : SUKABINA Press, 2021). hlm. 1

selanjutnya adalah *SmartApps Creator* (SAC) bisa digabungkan dengan animasi sehingga isi konten menjadi lebih menarik.<sup>24</sup> *SmartApps Creator* (SAC) bisa menghasilkan *output* berupa aplikasi yang berbasis Android/IOS, EXE, dan HTML, dengan ini *SmartApps Creator* (SAC) bisa difungsikan sebagai perangkat pembuat aplikasi yang bisa digunakan pada *smartphone* maupun laptop/PC.

b. Aplikasi *Land Of Arabiyah*

Aplikasi *Land Of Arabiyah* adalah aplikasi yang dikembangkan dengan materi bahasa Arab untuk kelas XI Madrasah Aliyah. Dengan tampilan dan desain yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi *canva*, kemudian dikembangkan menggunakan aplikasi pengembang *Smart Apps Creator* (SAC). Dalam penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) fitur yang paling utama digunakan adalah fitur *hotspot* dan *interaction*. Aplikasi ini akan didesain khusus dalam bentuk yang bisa di instal pada komputer/PC. Aplikasi ini dibuat dengan materi sesuai dengan capaian pembelajaran pada kelas XI. Aplikasi ini dikembangkan dengan fokus utama interaktif dan mengaplikasikan 4 *maḥārah* pada pembelajaran bahasa Arab. Aplikasi ini terbagi menjadi beberapa menu, diantaranya:

---

<sup>24</sup> Sutarsih, *Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia*, (Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 2021).

- 1) Menu utama, menu utama adalah tampilan untuk daftar yang menu yang ada pada aplikasi setelah tampilan awal pada aplikasi. Latar bertema “Land Of Arabiyah” bernuansa pastel Arabic. Pada tampilan utama juga terdapat slide nama pengembang, serta logo instansi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan MA Nurul Qur’an Salam.
- 2) Menu Petunjuk, petunjuk pada aplikasi ini dirancang untuk memudahkan navigasi. Navigasi yang digunakan berupa tombol panah, ikon rumah, bendera, tombol *play*, tombol *pause*, sound aktif dan sound *mute*. Tombol panah tersedia di setiap halaman materi dan *game* untuk mempermudah kembali ke daftar materi yang dipelajari serta *game* dan berfungsi untuk mengatur navigasi ke menu utama. Ikon rumah berfungsi untuk kembali ke menu utama aplikasi. Ikon rumah ini terletak di sudut atas layar. Selanjutnya petunjuk kedua merupakan petunjuk fitur terjemahan bahasa yang berupa bendera. Simbol bendera Indonesia untuk menterjemahkan teks ke dalam bahasa Indonesia, sekaligus berguna untuk memahami konten berbahasa asing dalam bahasa lokal. Kemudian simbol bendera Arab untuk menampilkan teks berbahasa Arab. Menu *sound* aktif untuk menyalakan *background* musik dan menu *sound mute* untuk membisukan *background* musik pada aplikasi. Tombol navigasi *play* digunakan untuk menyalakan *sound* pada

fitur *istimā'* dan video, sedangkan tombol navigasi *pause* digunakan untuk menjeda pemutaran sound *istimā'* dan video.

### 3) Peta konsep

Pada menu peta konsep terdapat bagan sederhana yang menunjukkan keseluruhan isi dari aplikasi yang di kembangkan. Hal ini selaras dengan tujuan agar pengguna bisa dengan mudah mengetahui keseluruhan komponen yang terdapat pada aplikasi. Peta konsep ini juga berfungsi sebagai *advance organizer* (pengatur awal) untuk membantu kesiapan mental siswa sebelum masuk ke materi inti.

### 4) Menu materi

Materi yang tersedia pada aplikasi ini adalah materi yang terdapat di kelas XI Madrasah Aliyah. Materi yang ditampilkan berupa teks *Qirā'ah* dan mufradat, fitur *istimā'*, *fun fact corner*, dan *mini game*. Submenu per bab sesuai KMA 450 Bahasa Arab

Kelas XI yaitu:

- Bab 1: التَّسَوُّقُ (Berbelanja)
- Bab 2 : الصِّحَّةُ (Kesehatan)
- Bab 3 : السَّفَرُ (Perjalanan)
- Bab 4 : الْحَجُّ وَالْعُمْرَةُ (Haji dan Umroh)
- Bab 5 : تَكْنُوْلُوجِيَا الْإِعْلَامِ وَالْإِتِّصَالِ (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

➤ Bab 6 : الأديان في إندونيسيا (Agama-agama di Indonesia)<sup>25</sup>

fitur yang tersedia pada bagian ini diantaranya adalah teks Arab dengan terjemahan, audio pelafalan dan tombol “Latihan” ke *mini game*.

5) *Mini game*, jenis mini game interaktif yang terdapat pada aplikasi *Land Of Arabiyah* yaitu:

✓ لُعْبَةُ ذَاكِرَةِ الْمُفْرَدَاتِ (Mufrodat memory game)

مُطَابَقَةُ الْمُفْرَدَاتِ (Mencocokkan Mufrodat)

اِخْتِيَارُ الصُّورَةِ (Memilih gambar)

اِخْتِيَارَاتٌ مُتَعَدَّةٌ (Pilihan ganda).

6) Audio dan Video, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur audio dan video yang bisa langsung diakses melalui aplikasi Audio pelafalan oleh native speaker dan video pendek pembelajaran.

7) Informasi pengembang aplikasi, pada menu ini berisi informasi pembuat aplikasi, tujuan, asal instansi, definisi singkat aplikasi, dan kalimat motivasi.

### 3. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab bukan sekadar transfer pengetahuan bahasa (linguistik), melainkan pengembangan kemahiran

<sup>25</sup> Risna Rianti Sari, Hasyim Amrullah. *Bahasa Arab Madrasah Aliyah XI*, (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2020).

berkomunikasi yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran bahasa memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya dalam membina keterampilan komunikasi, tetapi juga dalam penguasaan ilmu pengetahuan.<sup>26</sup> Dalam konteks penggunaan aplikasi *Land Of Arabiyah*, pembelajaran bahasa Arab dijabarkan dengan hakikat empat kemahiran berbahasa (Al-Maharat al-Lughawiyah). Pembelajaran dalam aplikasi ini diintegrasikan untuk memenuhi empat standar kompetensi:

- a. Maḥārah Istimā' (Menyimak): Merupakan landasan awal dalam pemerolehan bahasa. Dalam aplikasi, maḥārah ini didukung oleh fitur audio native speaker untuk melatih ketajaman pendengaran terhadap fonem dan intonasi bahasa Arab.
- b. Maḥārah Kalām (Berbicara): Fokus pada kemampuan memproduksi bunyi dan menyampaikan pesan. Aplikasi memfasilitasi ini melalui model audio-visual yang bisa ditirukan oleh siswa (imitasi). Astuti menyatakan bahwa kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan utama dalam pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Arab.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Dian Masrura, Agung Setiyawan. "Pengkajian Pengembangan Bahasa Anak Dengan Pendekatan Teori Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *RAUDHAH Proud To Be Professional: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, Vol. 9, Nomor 2, 2024.

<sup>27</sup> Mahmudah, et.al., "Desain Lingkungan Bahasa Arab Berbasis Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa", *APHORISME: Jurnal Of Arabic Language, Literature and Education*, Vol. 6, Nomor , 2025.

- c. Maḥārah Qirā'ah (Membaca): Proses memahami simbol tulis. Dengan adanya teks Qirā'ah dan fitur terjemahan (bendera), siswa dibantu memahami isi teks secara mandiri.
- d. Maḥārah Kitābah (Menulis): Meskipun berbasis digital, aspek ini disentuh melalui latihan-latihan interaktif yang menguji pemahaman struktur kata dan kalimat dalam mini-game.

Selain kemahiran, aplikasi ini juga mencakup unsur bahasa Kebahasaan (*Al-Anāṣir Al-Lugāwī*) seperti Al-Ashwat (Bunyi) yang berkonteks pada pengenalan bunyi melalui audio. Al-Mufradat (Kosakata) yang fokus pada penguasaan kosa kata melalui fitur *Memory Game* dan *Matching Game*. Al-Tarakib (Struktur) yang merupakan pemahaman kaidah yang disisipkan dalam teks materi dan *Fun Fact Corner*.

Pembelajaran bahasa Arab melalui aplikasi ini sejalan dengan teori Kognitivisme (proses mental dalam memahami materi) dan Konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahamannya sendiri melalui navigasi mandiri, mencoba mini-game, dan mengeksplorasi fitur interaktif tanpa harus selalu bergantung pada instruksi langsung guru. Berdasarkan fitur yang ada pada aplikasi *Land Of Arabiyah* (seperti adanya audio-visual, mini-game, navigasi mandiri, dan integrasi 4 maḥārah), metode yang paling sesuai untuk Anda pilih dan gunakan adalah metode Eklektik (*Al-Thariqah al-Intiqaiyyah*) yang berbasis gamifikasi. Metode ini memiliki fleksibilitas (*Eclectic*) yang sesuai

dengan aplikasi *Land Of Arabiyah* mencakup banyak hal (teks, audio, video, game). Metode eklektik memungkinkan guru menggabungkan keunggulan Metode Sam'iyah Syafawiyah (untuk istimā'), Metode Qirā'ah (untuk teks), dan Metode Langsung (melalui video). Aplikasi *Land Of Arabiyah* memiliki menu yang beragam dari peta konsep hingga mini-game, metode eklektik memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai gaya belajar masing-masing baik berupa visual, auditori, atau kinestetik melalui interaksi klik/hotspot.

#### **I. Sistematika Penulisan**

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

Bab I : Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teori dan metode penelitian berisi landasan teori dan metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, metode pengumpulan data, sumber data, serta analisis data.

- Bab III : Profil Madrasah Tsanawiyah Negeri 07 Sleman berisi mengenai letak geografis, identitas madrasah, sejarah singkat, visi, misi, motto, dan tujuan, struktur organisasi, sarana dan prasarana, keadaan tenaga pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik.
- Bab IV : Hasil dan pembahasan berisi tentang tahapan pengembangan modul bahasa Arab, pengujian kelayakan modul, dan keefektifan penggunaan website dalam pembelajaran bahasa Arab.
- Bab V : Penutup meliputi kesimpulan dari penelitian, saran dari penulis, dan kata penutup. Di bagian ini juga terdapat daftar pustaka dan lampiran- lampiran terkait penelitian yang dilakukan.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan tentang Produk**

Aplikasi *Land Of Arabiyah* dari skala aspek desain dirancang khusus sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk kelas XI Madrasah Aliyah dengan konsep interaktif, menarik, serta relevan dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Nasional, buku KMA 450, dan bahan ajar yang digunakan di MA Nurul Qur'an Salam. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi memadukan bahasa Arab dan bahasa Indonesia, menyediakan materi lengkap untuk kelas XI Madrasah Aliyah, serta dilengkapi fitur istimewa, video, *mini game* edukatif, dan *fun fact corner*. Aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* untuk desain aplikasi dan *Smart Apps Creator* untuk aplikasi pembantu dalam memfungsikan interaksi dan *slide* pada aplikasi.

Aplikasi *Land Of Arabiyah* dinyatakan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditinjau dari aspek kelayakan, dimana hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata skor 4,7 dan berada pada kategori "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli media juga menunjukkan skor rata-rata 4,7 dan setelah revisi dan termasuk kategori "Sangat Layak".

Aplikasi *Land Of Arabiyah* dinilai membantu proses pembelajaran karena interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Ditinjau dari aspek kepraktisan, berdasarkan hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan oleh guru dan siswa. Penilaian kepraktisan oleh guru

memperoleh persentase rata-rata sebesar 94% dan termasuk kategori “Sangat Praktis”, sedangkan uji coba pada siswa juga menunjukkan hasil persentase rata-rata sebesar 86,12% dan juga termasuk pada kategori sangat praktis.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut beberapa saran untuk pengembangan produk pada tahap selanjutnya:

1. Menambahkan ruang interaksi antara guru dan siswa di dalam aplikasi agar konsep interaktif dapat berjalan lebih optimal. Selain itu, disarankan untuk melengkapi tampilan awal aplikasi dengan capaian pembelajaran serta alur tujuan pembelajaran sebagai panduan pengguna.
2. Memperluas cakupan materi pembelajaran sehingga tidak hanya terbatas pada satu tingkat, tetapi dapat digunakan untuk seluruh jenjang kelas di Madrasah Aliyah.
3. Menyempurnakan fitur istimā' dan video dengan menambahkan opsi pengaturan kecepatan atau fitur skip, sehingga pengguna dapat menyesuaikan kecepatan audio sesuai kebutuhan. Selain itu, pada fitur video dapat ditambahkan teks subtitle untuk mempermudah siswa dalam memahami materi audio yang disajikan.
4. Aplikasi bisa disempurnakan kembali dan dibuat untuk desain *smartphone*
5. Aplikasi bisa didifusikan dalam bentuk aplikasi yang bisa di *download* di *google playstore* guna memberikan *impact* kepada pengembang dan pengguna.

6. Aplikasi bisa diimplementasikan dengan ujicoba efektivitas atau peningkatan motivasi belajar agar diketahui kemanfaatannya secara lebih mendalam.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Diseminasi dilakukan untuk memperkenalkan serta memastikan keberterimaan aplikasi *Land Of Arabiyah* kepada pengguna. Kegiatan diseminasi dilaksanakan melalui FGD daring bersama guru-guru Bahasa Arab Madrasah Aliyah dan implementasi langsung di MA Nurul Qur'an Salam sebagai satuan pendidikan penerap. Hasil diseminasi menunjukkan bahwa aplikasi dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan memperoleh dukungan untuk dilembagakan melalui Surat Keputusan Kepala Madrasah, sekaligus mulai diminati oleh Madrasah lain sekaligus juga diadopsi secara resmi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi *Land Of Arabiyah* memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dari sisi teknis maupun konten. Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada optimalisasi fitur interaktif, penyempurnaan performa aplikasi, penambahan panduan penggunaan, serta kelengkapan materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) agar semakin selaras dengan kurikulum yang berlaku.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i., *Pengantar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Agustiani, Rifka. et al. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, ed. Ni Putu Fatriyani and Nanny Mayasari. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.
- Ainiyatul Muzayanah, Agung Setiyawan. "Analisis Kitab Al- Arabiyah li An-Nasiy'in dalam Pembelajaran Mahārah Qirā'ah di Pondok Pesantren", *APHORISME: Jurnal Of Arabic Language, Literature and Education*, Vol. 6, Nomor 2025.
- Al Yamin, Daud Lintang Al Yamin, "Bahasa Arab Sebagai Identitas Budaya Islam Dan Pemersatu Keberagaman Suku". *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies*, Vol. 2, Nomor 1, 2023.
- Ali, Jihan. et.al. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator" *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*. Vol. 5, Nomor 1, 2024.
- Amania, Mia. et.al., "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun", *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, Vol. 8, Nomor 2, 2021.
- Aminuddin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", *Jurnal Al-Munzir*, Vol. 7, Nomor 2, 2014.
- Amirullah, Bayu Aji, "Pengembangan E-lkpd dengan Aplikasi Physics Experiment Lab School Pada Pokok Bahasan Momentum dan Impuls untuk Peserta Didik Kelas XI Madrasah Aliyah di Bantul." *Tesis Program Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2024.
- Ardiansyah, Yandhu and Agung Wicaksono, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran berbasis Android Dengan Menggunakan Smart App Creator (Sac) Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak", *Koordinat: Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains*. Vol. 3, Nomor 2, 2022.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Borg, Walter R. Meredith Damien Gall, *Educational Research an Introduction*, New York: Longman, 1983.

Dian Masrura, Agung Setiyawan. “Pengkajian Pengembangan Bahasa Anak Dengan Pendekatan Teori Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab”, *RAUDHAH Proud To Be Professional: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, Vol. 9, Nomor 2, 2024.

Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia. *Panduan Kurikulum Bebasis Cinta di Madrasah*. (2025)



- Elisa. “Pengertian, Peranan, dan Fungsi Kurikulum”, *Jurnal FKIP Universitas Quality*.
- Frictarani, Ade and others. “Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, Vol. 4, Nomor 1, 2023.
- Hake, R, R. *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association’s Division.D, Measurement and Research Methodology, 1999.
- Harmayani, et.al. *Aplikasi Komputer*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Hendriyani, Yeka. et.al., *Smart Apss Creator Merancang Aplikasi Mobile Tanpa Coding*. (Padang : SUKABINA Press, 2021).
- Hidayat, Fitria and Muhamad Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol. 1, Nomor 1 2021.
- Hidayatullah, Ahmad Syarif. “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab *Game Maze Chase* berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Mendengar Peserta Didik Di SMPIT Al-Kautsar Kota Makassar Tahun 2022”. *Tesis Program Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024*.
- Ibrahim, Muhamad. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta , 2024)
- Judijanto, Loso. et.al. *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>)
- Khalim, Ahmad Dwi. *Pengembangan Materi Ajar Akidah Akhlak MTs Kelas VII Berbasis Berkavonta (Bermakna, Valuable, Kontekstual dan Aplikatif) di MTsN 6 Sleman*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019)

- Latifah, Ayu. et.al., “Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Tanaman Daun Herbal”, *Jurnal Algoritma*, Vol. 19, Nomor 2, 2022.
- Machali, Imam, *Statistik Manajemen Pendidikan Teori dan Praktik Statistik dalam Bidang Pendidikan, Penelitian, Ekonomi, Bisnis, dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, Yogyakarta: PPMPI, 2018.
- Mahmudah, et.al., “Desain Lingkungan Bahasa Arab Berbasis Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa”, *APHORISME: Jurnal Of Arabic Language, Literature and Education*, Vol. 6, Nomor , 2025.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Pengembangan model pembelajaran*. UNY Press
- Mulyatiningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Mushaf Al-Azhar Al-Qur’an dan Terjemah, (Bandung: Penerbit Jabal, 2010), QS. Yusuf [12]: 2.
- Mustafa, et.al. “Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur.” *Jurnal Sinestesia*. Vol. 13, Nomor 1, 2023.
- Nathasia, Hana and Machrus Abadi. “Analisis Strategi Guru Bahasa Indonesia Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Smkn 11 Malang” *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 11, Nomor 3, 2022.
- Nurjanah, Novita Eka, and Tsali Tsatul Mukarromah. “Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur”. *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 6, Nomor 1, 2021.
- Nuwairah, Khaleyda Mariza. "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah 2013-2023 (Studi Di Madrasah Tsanawiyah)." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, Vol. 23, Nomor 2, 2023.
- Plomp, T. & Nieveen, N, *Educational Design Research*. Enchede: Netherlands Institute for curriculum development, 2013.
- Prananingrum, Afifah Vinda. et.al. “Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab”. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASRABA)*, 2020.
- Pranoto, Setyo Edy. “Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi

- Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo.” *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, Vol. 4, Nomor 1, 2020.
- Pratama, Andy Riski. “Analisis Penyebab Motivasi Yang Rendah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al Ma’Arif.” *Al-Urwatul Wutsqo : Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, Vol. 4, Nomor 2, 2023.
- Pressman, R.S., *Software Engineering A Practitioner’s Approach 7th Ed -Roger S. Pressman*, 2009.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- RY, Pratama. Retnawati H, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model 4D untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol. 5, Nomor 2, 2018.
- Sari, Risna Rianti, Hasyim Amrullah. *Bahasa Arab Madrasah Aliyah XI*, (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2020).
- Setiawan, Akhmad Yusuf Isnain Setiawan. “Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, Vol. 1, Nomor 2, 2022.
- Smaldino, S. E, et.al. “Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar”, (Jakarta: Kencana 2011).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sulchan, Muhammad. “Desain Aplikasi Game “Play Hadis” Berbasis Android untuk Anak.” *Skripsi Program Studi Ilmu Hadis Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2024.
- Sutarsih. “Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia”. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 2021.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahra, Rusydi. “Modal Sosial: Konsep Dan Aplikasi”. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, Vol. 5, Nomor 1, 2003.

Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012.

Zamzami, Muhammad Iqbal. *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Aplikasi Bagi Mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Arab FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2020*, (Tesis Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

