

PENGEMBANGAN APLIKASI “MYBALAGHAH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ILMU BALĀGHAH MAHASISWA PROGRAM STUDI
BSA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA T.A. 2024/2025



Oleh : Ali Andra Prasetyo Siregar

24204021006

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

YOGYAKARTA

2026

PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ali Andra Prasetyo Siregar, S. Hum.

NIM : 24204021006

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 April 2026

Yang menyatakan



Ali Andra Prasetyo Siregar, S. Hum.
24204021006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SURAT BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ali Andra Prasetyo Siregar, S. Hum.

NIM : 24204021006

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Yogyakarta, 20 April 2026

Yang menyatakan




Ali Andra Prasetyo Siregar, S. Hum.
24204021006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1329/Un.02/DT/PP.00.9/05/2026

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN APLIKASI "MYBALAGHAH" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU *BALAGHAH* MAHASISWA PROGRAM STUDI BSA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA T.A. 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ALI ANDRA PRASETYO SIREGAR, S.Hum
Nomor Induk Mahasiswa : 24204021006
Telah diujikan pada : Kamis, 30 April 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketma Sidang

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

Valid ID: 6a01689185b3



Penguji I

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

Valid ID: 6a01da9044e4



Penguji II

Dr. Nasiruddin, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6a016908012b



Yogyakarta, 30 April 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 6a0a0e64d85a

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN APLIKASI “MYBALAGHAH”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU BALĀGHAH MAHASISWA
PROGRAM STUDI BSA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA T.A 2024**

Nama : Ali Andra Prasetyo Siregar
NIM : 24204021006
Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.

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

Penguji II : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 30 April 2026

Waktu : 13.30-14.30 WIB.

Hasil/ Nilai : 92.00/A-

IPK : 3,86

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

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

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

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

PENGEMBANGAN APLIKASI “MYBALAGHAH” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN ILMU BALĀGHAH MAHASISWA PROGRAM STUDI BSA UIN
SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA T.A. 2024

Yang ditulis oleh:

Nama : Ali Andra Prasetyo Siregar, S. Hum.
NIM : 24204021006
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 16 April 2026
Pembimbing

Dr. Dailatus Syamsiyah, S. Ag., M. Ag.
NIP. 19750510 200501 2 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

TESIS INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK:

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGRI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA



MOTTO

قال الله تعالى في كتاب الكريم

أعوذ بالله من الشيطان الرجيم



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

العلم سيد والكتابة قيده، قيّد صيوره بحبال الوثيقة

(إمام الشافعي في ديوان الشافعي)

PEDOMAN TRANSLITERASI

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN

DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

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

A. Konsonan

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ayn	'	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
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	a	a
اِ	Kasrah	i	i
اُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي ...	Fathah	a	a
و ...	Kasrah	i	i

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا ... ي ...	Fathah dan alif	ā	a dan garis di atas
ي ...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و ...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh

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

D. Ta' marbutah

Tranliterasi untu ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h". Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahatul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnahal-munawwarah/
al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

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

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

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

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf/diganti

dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

- الرَّجُلُ Ar-Rajulu
- الشَّمْسُ Asy-Syamsu

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah

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

Contoh:

- الْقَلَمُ Al-Qalamu
- الْبَدِيعُ Al-Badī`u

G. Hamzah

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

Contoh:

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

H. Penulisan Kata

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

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innalāhā lahuwa khair

- ar-rāziqīn/Wa innallāha
lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā
wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

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

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

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Alhamdu lillāhi rabbi
al-`ālamīn/
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillahi al-amru jamīan/
Lillāhil-amru jamīan

J. Tajwid

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



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil ‘alamin, Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan seluruh alam, satu-satunya Zat yang layak disembah. Hanya kepada-Nya manusia bersandar, memohon pertolongan, serta mensyukuri segala karunia yang telah dilimpahkan kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, sosok mulia yang telah menuntun umat manusia dari masa kegelapan menuju era yang penuh cahaya seperti saat ini.

Tesis ini berjudul “PENGEMBANGAN APLIKASI “MYBALAGHAH” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU BALĀGHAH MAHASISWA PROGRAM STUDI BSA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA T.A. 2024/2025”. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan tesis ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag., selaku Kepala Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Tesis yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan nasihat dalam menempuh perkuliahan di Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
4. Dr. Nasiruddin, M.S.I., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga sekaligus penguji yang telah memberikan penilaian, catatan

dan saran untuk perbaikan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.

5. Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I., selaku Dosen Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga sekaligus penguji yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
6. Dr. H. Mardjoko Idris, M.Ag., dan Ibu Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd., selaku Validator Ahli Materi dan Media yang telah memberikan penilaian, catatan dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam tesis ini.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia melayani dan membantu mahasiswa dengan setulus hati.
8. Dr. H. Ahmad Fatah, M.Ag., dan Dr. H. Mardjoko Idris, M.Ag., selaku Dosen pengampuh Mata Kuliah Ilmu Balaghah pada Program Studi BSA 2024/2025 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ruang, dukungan dan penilaian terhadap media digital yang dikembangkan dalam penelitian tesis ini.
9. Mahasiswa BSA 2024/2025 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan terkhusus untuk Mba Mutiah dan Lu'luatul Mukaromah yang telah berpartisipasi dan bekerja sama dalam membantu jalannya penelitian ini.
10. Terkhusus saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua Orang tua tercinta, Bapak Soritua Siregar dan Ibu Kesumawaty Hutauruk yang selalu memberikan dukungan baik moral, material maupun do'a yang tidak akan pernah putus.
11. Terkhusus saya persembahkan sepenuhnya juga kepada adik saya tercinta, Saudara Anjas Kurniawan Siregar yang selalu memberikan dukungan baik moral, material maupun do'a yang tidak akan pernah putus.

12. Terkhusus juga saya persembahkan sepenuhnya juga kepada orang yang saya cintai, Saudari Puteri Prasetya Gristie, S. Sos yang selalu memberikan dukungan baik moral, material maupun do'a yang tidak akan pernah putus.
13. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab A angkatan 2024/2025 yang sudah menjadi teman sekaligus keluarga selama berada di Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan motivasi baik secara langsung maupun tidak.
14. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dalam memberikan bantuan dan dukungan untuk penyusunan tesis ini.

Semoga kebaikan yang telah diberikan menjadi amal shalih dan mendapatkan balasan dan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari, bahwa tesis ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 02 Mei 2026

Peneliti



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Ali Andra Prasetyo Siregar, S. Hum
24204021006

ABSTRAK

Ali Andra Prasetyo Siregar, Pengembangan Aplikasi "MyBalaghah" Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Balaghah Mahasiswa Program Studi BSA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta T. A. 2024/2025. **Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah ARAB dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2026.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi "MyBalaghah" sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah Ilmu Balaghah serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya bagi mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Latar belakang penelitian ini adalah adanya kesulitan mahasiswa dalam memahami konsep Balaghah yang cenderung teoritis dan kurangnya inovasi media pembelajaran digital.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, tes (pre-test dan post-test), serta angket respon mahasiswa. Subjek penelitian terdiri dari 28 mahasiswa angkatan 2024/2025 yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi "MyBalaghah" dinyatakan "Sangat Layak" oleh ahli materi dengan skor 95,56% dan "Layak" oleh ahli media dengan skor 74%. Berdasarkan uji efektivitas, hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan kemampuan analisis teks mahasiswa yang signifikan setelah menggunakan aplikasi. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,7252 (73%) yang masuk dalam kategori "Efektif". Dengan demikian, aplikasi "MyBalaghah" terbukti valid dan efektif sebagai sarana penunjang pembelajaran Ilmu Balaghah di era digital.

Kata Kunci: *Android, Ilmu Balaghah, Media Pembelajaran, Pengembangan.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

الملخص

علي أندرا براسيتيو سيريجار، تطوير تطبيق "MYBALAGHAH" كوسيلة تعليمية لعلوم البلاغة لطلاب برنامج كلية اللغة العربية وآدابها، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، يوجياكارتا، العام الدراسي ٢٠٢٤. الرسالة العلمية: جو كجاكارتا، برنامج ماجستير في تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠٢٦.

يهدف هذا البحث إلى تطوير تطبيق "MYBALAGHAH" كوسيلة تعليمية تفاعلية لمادة علم البلاغة واختبار مدى صلاحيته وفعالته لطلاب قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية بيوجياكارتا. وينطلق البحث من إدراك الطلاب لصعوبة مفاهيم البلاغة التي تميل إلى الجانب النظري، ونقص الابتكار في الوسائل التعليمية الرقمية.

اعتمد البحث منهج البحث والتطوير (R&D) بتطبيق نموذج ADDIE التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم. (وشملت أدوات البحث استبيانات تحكيم الخبراء، والاختبارات (القبلي والبعدي)، واستبيان استجابة الطلاب. وتكونت عينة البحث من ٢٨ طالباً من دفعة ٢٠٢٤ الذين حصلوا على درجات أقل من معيار الحد الأدنى للنجاح. أظهرت النتائج أن تطبيق "MyBalaghah" حصل على تقدير "صالح جداً" من خبير المادة بنسبة ٩٥,٥٦٪، وتقدير "صالح" من خبير الوسائل بنسبة ٧٤٪. وبناءً على اختبار الفعالية، أظهرت نتائج اختبار (t) للعينات المرتبطة قيمة دلالة ٠,٠٠٠ ($p < 0.05$)، مما يعني وجود تحسن ملحوظ في قدرة الطلاب على تحليل النصوص بعد استخدام التطبيق. وتعزز ذلك بمتوسط قيمة N-Gain Score البالغ ٠,٧٢٥٢ (٧٣٪) الذي يقع ضمن الفئة "الفعالة". وبناءً على ذلك، ثبت أن تطبيق "MyBalaghah" وسيلة صالحة وفعالة لدعم تعلم علم البلاغة في العصر الرقمي.

الكلمات المفتاحية: أندرويد، علم البلاغة، الوسائل التعليمية، التطوير.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
KATA PENGANTAR	xvii
ABSTRAK	xx
المخلص.....	xxi
DAFTAR ISI.....	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Kajian Pustaka	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
1. Aplikasi Android	10
a. Pengertian Aplikasi.....	10
b. Pengertian Android.....	12
c. Sejarah Android.....	13
d. Android Dalam Dunia Pendidikan.....	14
2. Media Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
c. Jenis Media Pembelajaran.....	19

d.	Karakteristik Media Pembelajaran	20
3.	Media Pembelajaran Interaktif	22
a.	Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	22
b.	Ciri-ciri Media Pembelajaran Interaktif	23
4.	Smart Apps Creator	24
a.	Pengenalan Smart Apps Creator (SAC)	24
b.	Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator	26
5.	Pembelajaran Ilmu Balāghah	28
a.	Ilmu <i>Ma'ānī</i>	30
b.	Ilmu <i>Bayān</i>	31
c.	Ilmu <i>Badī</i>	33
BAB III METODE PENELITIAN		35
A.	Model Pengembangan	35
B.	Prosedur Pengembangan	35
1.	Analysis (Analisis)	36
2.	Design (Perancangan)	36
3.	Development (Pengembangan)	37
4.	Implementation (Implementasi)	38
5.	Evaluation (Evaluasi)	38
C.	Desain Uji Coba Produk	39
D.	Desain Uji Coba	41
E.	Subjek Uji Coba	42
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	43
G.	Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
A.	Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Balāghah Berbasis Aplikasi	52
1.	Analisis	52
2.	Desain	57
a.	Tujuan Pembelajaran	57
b.	Materi Aplikasi Pembelajaran Ilmu <i>Balāghah</i>	58
3.	Pengembangan	61
a.	Penyusunan Alur Kerja Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah	63
b.	Perancangan Prototipe Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah	65

c. Uji Kelayakan Aplikasi Pembelajaran “MyBalaghah”	77
d. Revisi dan Perbaiki Desain Aplikasi Pembelajaran “MyBalaghah” ..	83
4. Implementasi.....	87
5. Evaluasi	91
B. Efektivitas Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah Pada Mahasiswa S1 Bahasa dan Sastra Arab FADIB UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun Angkatan 2024/2025.....	93
1. Efektivitas Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah Pada Mahasiswa.....	93
a. Konstruksi dan Standarisasi Instrumen Tes	93
b. Uji Validitas dan Realibitas Instrumen.....	95
c. Analisis Efektivitas Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah Pada Mahasiswa.....	100
2. Respon Mahasiswa Terhadap Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah.....	106
C. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah.....	109
D. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan	109
BAB V PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	44
Tabel 2. 2	Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 2. 3	Kisi-kisi Angket Respon Mahasiswa Terhadap Aplikasi	45
Tabel 2. 4	Kategori Penilaian Produk Oleh Ahli Materi	49
Tabel 2. 5	Kategori Penilaian Produk Oleh Ahli Media	49
Tabel 2. 6	Kriteria Perolehan Skor N-Gain	51
Tabel 2. 7	Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	51
Tabel 3. 1	Data Responden Mahasiswa S1 Bahasa dan Sastra Arab FADIB UIN Sunan Kalijaga	52
Tabel 3. 2	Tujuan Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah	57
Tabel 3. 3	Susunan Materi Aplikasi Pembelajaran Ilmu Balāghah	59
Tabel 3. 4	Hasil Validasi Ahli Materi	78
Tabel 3. 5	Hasil Validasi Ahli Media	80
Tabel 3. 6	Pre-Tes Pemilihan Sampel Penelitian	88
Tabel 3. 7	Keterangan Nilai Pre-Tes	89
Tabel 3. 8	Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	93
Tabel 3. 9	Hasil Uji Validitas Instrumen	96
Tabel 3. 10	Interpretasi Validitas Instrumen	98
Tabel 3. 11	Interpretasi nilai Validitas	99
Tabel 3. 12	Hasil Pre-Tes dan Post Tes Mahasiswa	101
Tabel 3. 13	Statistik Deskriptif Hasil Pre-Tes dan Post Tes	102
Tabel 3. 14	Hasil Respon Mahasiswa Dalam Rata-Rata Setiap Pernyataan..	107
Tabel 3. 15	Hasil Total Perhitungan Penilaian Angket Respon Mahasiswa...	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Model ADDIE.....	36
Gambar 3. 1	Presentase Anggapan Mahasiswa Tentang Kesulitan Memahami Konsep <i>Balāghah</i> secara Teoritis.....	54
Gambar 3. 2	Presentase Anggapan Mahasiswa Terhadap Kebutuhan Media Tambahan Dalam Pembelajaran Ilmu <i>Balāghah</i>	54
Gambar 3. 3	Presentase Anggapan Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Ilmu <i>Balāghah</i> Dalam Bentuk Berupa Aplikasi.....	56
Gambar 3. 4	Penyusunan Alur Kerja Aplikasi Pembelajaran MyBalaghah.....	64
Gambar 3. 5	Protoipe Tampilan Awal.....	66
Gambar 3. 6	Protoipe Halaman Menu Utama.....	66
Gambar 3. 7	Protoipe Tampilan Menu Hamburger.....	68
Gambar 3. 8	Protoipe Tampilan Awal Petunjuk Aplikasi.....	69
Gambar 3. 9	Protoipe Tampilan Awal Transliterasi.....	69
Gambar 3. 10	Protoipe Tampilan Referensi.....	71
Gambar 3. 11	Protoipe Tampilan Tentang Aplikasi.....	71
Gambar 3. 12	Protoipe Tampilan Menu Materi <i>Bayān</i>	72
Gambar 3. 13	Protoipe Tampilan Menu Materi <i>Ma ‘ānī</i>	72
Gambar 3. 14	Protoipe Tampilan Menu Materi <i>Badī’</i>	74
Gambar 3. 15	Protoipe Tampilan Materi.....	74
Gambar 3. 16	Protoipe Tampilan Menu Latihan.....	76
Gambar 3. 17	Protoipe Tampilan Isi Menu Latihan.....	76
Gambar 3. 18	Revisi Tipografi Logo MyBalaghah.....	84
Gambar 3. 19	Revisi Standardisasi Skema Penilaian.....	86
Gambar 3. 20	Revisi Integrasi Google Forms.....	87
Gambar 3. 21	Reliability Statistics.....	99
Gambar 3. 22	Hasil Uji Normalitas Data Pre-Tes dan Post Tes.....	104
Gambar 3. 23	Hasil Uji Paired Sampel T-Test.....	105
Gambar 3. 24	Data Statistik N-Gain Score.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	122
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 3 Surat Validasi Ahli Materi.....	124
Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Media	125
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi	126
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media.....	127
Lampiran 7 Angket Uji Validitas Instrumen.....	128
Lampiran 8 Soal Pre-Test.....	129
Lampiran 9 Soal Post-Test.....	134
Lampiran 10 Angket Analisis Kebutuhan.....	139
Lampiran 11 Angket Respon Mahasiswa Terhadap Aplikasi.....	140
Lampiran 12 Daftar Nama Mahasiswa	141
Lampiran 13 Hasil Pre-Test	143
Lampiran 14 Hasil Post-Test.....	145
Lampiran 15 Hasil Tes SPSS	147
Lampiran 16 SPSS Correlations dan Reliability	148
Lampiran 17 Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Desain Aplikasi	149
Lampiran 18 Dokumentasi	150
Lampiran 19 Dokumentasi	150



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di tengah akselerasi digital dan arus globalisasi yang masif saat ini, kemahiran dalam bahasa asing (khususnya bahasa Arab) tidak boleh hanya terpaku pada level kognitif utama, seperti aktivitas menerjemahkan atau membaca teks semata. Kemampuan untuk melakukan evaluasi, analisis, dan pemahaman mendalam terhadap sebuah wacana, baik dari segi struktur maupun gaya bahasanya merupakan standar literasi kritis yang wajib dimiliki oleh mahasiswa saat ini.¹ Eksistensi ilmu *Balāghah* menjadi instrumen strategis dalam membekali mahasiswa dengan kompetensi analisis teks, karena bidang ini secara khusus mengeksplorasi teknik penyampaian gagasan yang tidak hanya indah secara verbal, tetapi juga efektif dan sanggup meyakinkan audiens.² Walaupun signifikansinya telah dipahami secara luas, kondisi empiris di berbagai institusi pendidikan Islam, khususnya pada Program Studi Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta membuktikan bahwa pengajaran *Balāghah* masih terbentur oleh berbagai hambatan yang cukup kompleks.³ Sebagaimana hasil studi yang dipaparkan oleh Nur Bayan, instruksi *Balāghah* saat ini cenderung terjebak pada pendekatan teoritis yang mengandalkan kekuatan memori (hafalan), sehingga sering kali mengabaikan aspek kontekstualitas dan sisi praktisnya bagi mahasiswa.⁴

Kurangnya daya tarik dalam studi *Balāghah* di mata mahasiswa kerap dipicu oleh sajian contoh yang bersifat klasik-tekstual, sehingga terasa kurang menyentuh konteks atau fenomena di era modern.⁵ Hambatan lain muncul dari

¹ Ahmad Ali Muzakki et al., "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Antara Inovasi Teknologi Dan Tantangan Penerapan," *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humanior* 2, no. 1 (n.d.): 37–48.

² Muhammad Afthon Ulin Nuha et al., "Innovative Teaching Materials for Balāghah: Enhancing Literary Appreciation through Syawahid Adabiyah in Ilmu Badī," *An Nabighoh* 26, no. 2 (2024): 243–244, <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v26i2.231-250>.

³ Hasil Pra Observasi, Selasa 16 Februari 2026 di program studi BSA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

⁴ Yayan NurBayān, "Pengembangan Bahan Ajar Balāghah Berbasis Pendekatan Adabi," *KARSA Journal of Social and Islamic Culture* 22, no. 1 (2014): 137–49.

⁵ Ashrafah Alaiifi Aulia et al., "Tranformasi Pembelajaran Bahasa Arab: Menavigasi Tantangan dan Peluang di Indonesia Pada Era Digital," *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa* 2, no. 4 (2024): 158–68, <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1885>.

pendekatan pembelajaran yang masih didominasi interaksi satu arah, yang membuat kemampuan analitis mahasiswa terhadap teks sastra modern dengan retorika kompleks menjadi kurang optimal. Padahal, saat ini dunia pendidikan tengah mengalami metamorfosis besar sebagai dampak dari revolusi digital yang masif.

Dunia pendidikan saat ini tengah mengalami transisi dari pola pembelajaran tradisional menuju sistem berbasis media sebagai dampak dari akselerasi teknologi, di mana perangkat Android menjadi salah satu fokus utamanya.⁶ Penelitian yang dilakukan Jufri juga menekankan bahwa aplikasi Android yang dikembangkan dengan alat seperti Smart Apps Creator (SAC) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.⁷ Pola pembelajaran bermedia ini menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa, memperluas jangkauan akses materi, serta mendukung terciptanya interaksi pembelajaran yang lebih personal dan mendalam.⁸ Di tengah tren penggunaan perangkat *mobile* yang masif, media pembelajaran berbasis Android hadir sebagai jawaban atas kebutuhan zaman dalam mengurai kompleksitas kajian *Balāghah*. Akan tetapi, kekeliruan yang umum terjadi adalah penyajian materi digital yang hanya bersifat mentah dari buku teks tanpa integrasi prinsip pedagogi yang kuat. Akibatnya, media tersebut kehilangan esensinya sebagai inovasi karena tidak mampu menawarkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan buku teks tradisional. Untuk mewujudkan penguasaan teori *Balāghah* yang aplikatif, media pembelajaran yang dikembangkan tidak boleh hanya terpaku pada digitalisasi materi semata. Media tersebut harus dibangun di atas landasan prinsip *mobile learning* dan karakteristik

⁶ Oktafia Ika Handarini and Siti Sri Wulandari, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 3 (2020): 498, <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>.

⁷ Jufri Febrian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara* (IAIN Palopo, 2025).

⁸ Wakhidati Nurrohmah Putri and Arif Billah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab berwawasan Sains berbasis Mobile Android," *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (December 29, 2019): 163–179, <https://doi.org/10.18326/lisania.v3i2.163-179>.

ilmu *Balāghah* agar mahasiswa benar-benar mampu melakukan evaluasi teks secara kritis dan komprehensif.⁹

Penerapan pola belajar digital menuntut adanya pertimbangan mendalam terhadap signifikansi literasi digital dalam interaksi belajar-mengajar. Literasi ini dipahami melampaui kemampuan teknis penggunaan gawai; ia melibatkan keterampilan berpikir logis serta pemahaman aktif terhadap konten digital.¹⁰ Oleh karena itu, pengembangan aplikasi *Balāghah* berbasis Android harus mampu memicu perkembangan intelektual mahasiswa melalui fungsi-fungsi interaktif dan fitur penilaian yang memadai. Dengan mempertimbangkan pentingnya *Balāghah* bagi mahasiswa dalam menganalisis beragam diskursus bahasa, riset ini menjadikan integrasi teknologi dan ilmu retorika sebagai landasan utamanya.¹¹

Dalam menjawab tuntutan pembelajar di era digital, urgensi penggunaan aplikasi edukasi berbasis Android kini semakin meningkat. Pemanfaatan gawai seluler sebagai sarana instruksional memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk menempuh proses belajar yang lebih adaptif, otonom, serta berkelanjutan. Berangkat dari fenomena tersebut, studi ini difokuskan pada perancangan "MyBalaghah" sebagai platform digital yang dikonstruksi secara spesifik untuk memfasilitasi penguasaan disiplin ilmu *Balāghah*. Melalui penyediaan fungsionalitas interaktif, platform ini memfasilitasi mahasiswa dalam menginternalisasi konsep *Balāghah* lewat representasi visual dan contoh kontemporer yang lebih sederhana untuk dipahami. Integrasi modul latihan serta bedah teks Arab secara langsung yang dilengkapi dengan respons evaluatif seketika memungkinkan terciptanya ekosistem belajar yang otonom dan personal. Strategi instruksional ini diproyeksikan untuk mengasah ketajaman nalar kritis, sehingga pembelajar tidak sekadar mengenali struktur formal *Balāghah*, namun juga mampu

⁹ Ngindana Zulfa, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

¹⁰ Helty Helty et al., "Pengembangan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): 345–47, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.532>.

¹¹ Ulin Nuha et al., *Innovative Teaching Materials for Balāghah*, 236.

mengeksplorasi pesan tersirat, menguraikan dampak retorik, serta mengapresiasi nilai estetika dalam setiap langgam Bahasa. Oleh sebab itu, inisiasi aplikasi "MyBalaghah" diproyeksikan mampu menghadirkan pembaruan signifikan pada pola instruksional di lingkungan BSA UIN Sunan Kalijaga, sekaligus menjadi instrumen efektif untuk mengoptimalkan kompetensi mahasiswa dalam membedah teks sastra Arab sesuai dengan standar literasi kritis abad ke-21.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran aplikasi "My *Balāghah*" sebagai media pembelajaran ilmu *Balāghah* yang valid dan praktis untuk mahasiswa program studi BSA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Balāghah* berbasis aplikasi pada mahasiswa S1 Bahasa dan Sastra Arab FADIB UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun ajaran 2024/2025?
3. Apa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Balāghah* berbasis aplikasi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran aplikasi "My *Balāghah*" sebagai media pembelajaran ilmu *Balāghah* yang valid dan praktis untuk mahasiswa program studi BSA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Balāghah* berbasis aplikasi pada mahasiswa S1 Bahasa dan Sastra Arab FADIB UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Balāghah* berbasis aplikasi

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori ilmu *Balāghah* dalam konteks pembelajaran digital.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Mahasiswa: Menghadirkan instrumen edukasi *Balāghah* yang adaptif terhadap karakteristik dan preferensi belajar generasi melek teknologi.

- b. Bagi Dosen: Menawarkan opsi perangkat instruksional yang lebih atraktif serta fungsional untuk memperkaya metode pengajaran di kelas.
- c. Bagi Penyusun Kurikulum: Menjadi referensi atau pijakan strategis dalam mengadopsi inovasi digital secara terpadu ke dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Arab.

E. Kajian Pustaka

Penelitian ini mengangkat judul Pengembangan Aplikasi “*My Balāghah*” Sebagai Media Pembelajaran Ilmu *Balāghah* Mahasiswa Program Studi BSA Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta T.A. 2024/2025. Untuk mengetahui ke orisinalitas penelitian ini, maka peneliti melakukan eksplorasi penelitian untuk menemukan beberapa penelitian yang relevan. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan menjadi pijakan dalam penelitian ini:

Penelitian pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nur Khalimatus Sa’diyah pada tahun 2023 yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lectoria Inspire* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Bahrul Maghfiroh Malang”.¹² Pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan kerangka ADDIE diaplikasikan dalam studi tersebut, di mana hasil validasi materi mencapai skor 91% dengan kategori sangat layak. Selain itu, penilaian dari pakar media dan praktisi pembelajaran PAI masing-masing memperoleh 90% serta 94,4%, yang memperkuat status validitas produk. Pada tahapan uji efektivitas, analisis statistik menggunakan SPSS menunjukkan adanya selisih skor signifikan sebesar -5,5832 antara kelompok kontrol dan eksperimen, sehingga disimpulkan bahwa platform *Lectoria Inspire* efektif untuk instruksi Pendidikan Agama Islam. Poin pembeda utama dengan riset saat ini adalah pada subjek dan materi kajian; riset terdahulu dilakukan pada mata pelajaran PAI di tingkat SMA, sementara penelitian ini menitikberatkan pada

¹² Nur Khalimatus Sa’diyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Lectoria Inspire Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Bahrul Maghfiroh Malang*. (UIN Maulana Malik Ibrahim, 2023).

pengembangan media *Balāghah* untuk mahasiswa BSA UIN Sunan Kalijaga. Adapun aspek linearitas ditemukan pada kesamaan metodologi, yakni penggunaan prosedur pengembangan model ADDIE.

Penelitian kedua, merupakan penelitian yang dilakukan oleh Nova Aulia Azizah pada tahun 2019 yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Aplikasi “Smart Tajwid” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Polanharjo Klaten”.¹³ Penelitian tersebut didorong oleh sejumlah problematika, antara lain rendahnya keterampilan tartil Al-Qur'an siswa yang berdampak pada ketidakmaksimalan pembelajaran PAI, minimnya motivasi belajar tajwid, serta keterbatasan media instruksional yang masih bersifat konvensional. Selain itu, siswa merasa kesulitan memahami materi tajwid yang hanya disisipkan dalam kurikulum Akidah Akhlak dengan sumber belajar yang terpaku pada buku paket dan LKS. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan kerangka ADDIE, riset tersebut memproduksi aplikasi "Smart Tajwid" berbasis Android. Berdasarkan hasil uji validasi, media ini meraih predikat sangat layak dengan rincian skor: 95,23% dari ahli media, 91,25% dari ahli materi, 92,85% dari praktisi guru, dan 92,5% pada uji coba skala kecil. Perbedaan mendasar dengan penelitian ini terletak pada target subjek dan substansi materi; riset terdahulu menyasar siswa SMPN 1 Polanharjo untuk materi tajwid, sedangkan penelitian ini ditujukan bagi mahasiswa BSA UIN Sunan Kalijaga untuk materi *Balāghah*. Adapun titik kesamaannya terletak pada implementasi metodologi pengembangan dengan prosedur ADDIE.

Penelitian ketiga, merupakan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis mobile learning yang dilakukan oleh Ngindana Zulfa pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan

¹³ Nova Aulia Azizah, *Pengembangan Aplikasi ‘Smart Tajwid’ Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Polanharjo Klaten*. (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019).

Hasil Belajar Siswa”.¹⁴ Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Devolepment*) dengan menerapkan modul ADDIE. Temuan dalam studi tersebut mengindikasikan bahwa instrumen "*El-Ibtikar*" mengintegrasikan sasaran, konten, serta asesmen bahasa Arab untuk jenjang kelas XII yang diselaraskan dengan standar kurikulum KSKK 2020 serta literatur pendukung lainnya. Proses perancangannya mengandalkan sinergi antara Adobe Animate dan Microsoft PowerPoint, menghasilkan aplikasi berukuran 26,08 MB yang fleksibel untuk digunakan secara luring. Validitas media *mobile learning* ini dalam mendongkrak capaian belajar siswa terkonfirmasi melalui skor respon peserta didik pada fase uji coba luas yang mencapai 80,4% (kategori layak). Perbedaan mendasar dengan penelitian ini terletak pada spesifikasi objeknya; riset terdahulu mengembangkan media bahasa Arab umum, sedangkan fokus saat ini adalah pada materi Balāghah untuk mahasiswa BSA UIN Sunan Kalijaga. Meski demikian, kedua penelitian ini memiliki kesamaan pada implementasi metode *Research and Development* (R&D) dengan kerangka kerja ADDIE.

Penelitian keempat, penelitian yang di lakukan oleh Yaasin Farid adalah mengembangkan buku ajar *Taisiru Al-Balāghah* pada tahun 2019 dengan judul “Desain Buku Ajar *Taisiru Al- Balāghah* : Penelitian *Research And Devolopment* Kelas X di SMA Terpadu Pondok Pesantren Riyadlul Ulum Waddawah Condong Tasikmalaya”.¹⁵ Studi tersebut menerapkan desain penelitian eksperimental dengan hipotesis bahwa penggunaan buku ajar "*Taisiru al-Balāghah*" dapat mengoptimalkan kecakapan berbicara bahasa Arab santri di Pondok Pesantren Riyadlul ‘*Ulum wadda’wah*. Produk yang dihasilkan berupa literatur pedagogis yang mengintegrasikan materi, definisi, serta metode instruksional yang aplikatif bagi tenaga pendidik. Efektivitas buku ini terkonfirmasi melalui peningkatan skor yang signifikan pada perbandingan hasil *pretest* dan

¹⁴ Zulfa, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.

¹⁵ Yaasin Farid, *Desain Buku Ajar Taisiru Al- Balāghah : Penelitian Research And Devolopment Kelas X Di SMA Terpadu Pondok Pesantren Riyadlul Ulum Waddawah Condong Tasikmalaya*. (Universitas Pendidikan Indonesia, 2019).

posttest, yang menunjukkan keberhasilan dalam memfasilitasi guru mencapai target pembelajaran *Balāghah*. Perbedaan mendasar dengan riset ini terletak pada metodologi dan bentuk pengembangannya; penelitian terdahulu menggunakan pendekatan eksperimen untuk menghasilkan buku cetak, sedangkan peneliti saat ini menerapkan prosedur *Research and Development (R&D)* untuk menciptakan platform pembelajaran berbasis aplikasi. Adapun titik singgung antar keduanya terletak pada substansi keilmuan yang dikaji, yakni ilmu *Balāghah*.

Penelitian kelima, merupakan penelitian yang dilakukan Suci Utami berfokus pada pengembangan buku ajar ilmu *Ma'ānī Balāghah* pada tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Buku ajar ilmu *ma'any Balāghah* dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Angkatan 2022 pada pembelajaran ilmu *ma'any Balāghah*”.¹⁶ Dengan mengadopsi prosedur ADDIE dalam kerangka *Research and Development (R&D)*, riset tersebut berhasil memvalidasi buku teks semantik dan retorika berbasis pendekatan kontekstual. Penilaian para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yakni sebesar 88,4% dari pakar materi serta 98,9% dari ahli media, meskipun terdapat catatan untuk melakukan penyempurnaan pada aspek desain visual buku. Titik pembeda utama dengan penelitian saat ini mencakup cakupan substansi dan jenis luaran yang dihasilkan; jika studi sebelumnya hanya membatasi pada kajian *Ma'ānī* dalam format buku cetak, riset ini justru mengintegrasikan seluruh pilar *Balāghah* (*Ma'ānī*, *Bayān*, dan *Badī'*) ke dalam platform aplikasi digital. Namun demikian, kedua penelitian ini berbagi landasan metodologis yang sama, yaitu penggunaan model pengembangan dengan alur ADDIE.

Penelitian keenam, penelitian yang dilakukan oleh Hanik Mahliatussikah pada tahun 2021, *e-journal* yang dimuat dalam *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, dengan judul “*Development of Interactive*

¹⁶ Suci Utami, *Pengembangan Buku Ajar Ilmu Ma'any Balāghah Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Angkatan 2022 Pada Pembelajaran Ilmu Ma'any Balāghah*. (Universitas Jambi, 2025).

Learning Media “Lectora Inspire” for Balāghah Learning”.¹⁷ Melalui penerapan metodologi *Research and Development* (R&D), studi tersebut membuktikan bahwa platform "Lectora Inspire" sangat efektif dalam memacu gairah serta keterlibatan aktif mahasiswa pada mata kuliah *Balāghah*. Media interaktif ini dianggap mampu menjawab tuntutan gaya belajar masa kini dengan mendorong kemandirian mahasiswa dalam proses instruksional. Adapun diferensiasi utama dengan riset yang sedang dilakukan terletak pada format aksesibilitas dan subjek penelitian; riset terdahulu masih terbatas pada penggunaan perangkat desktop atau web, sementara penelitian ini menghadirkan aplikasi seluler yang dapat diakses secara fleksibel dan luring oleh mahasiswa BSA UIN Sunan Kalijaga. Kesamaan antara keduanya tetap terletak pada penggunaan kerangka dasar teori Pengembangan (R&D).

Sintesis dari berbagai studi tersebut menegaskan bahwa instruksi bahasa Arab, khususnya pada ranah *Balāghah*, menuntut adanya strategi yang lebih relevan secara situasional, partisipatif, serta diperkuat oleh integrasi teknologi guna mengoptimalkan capaian pembelajaran.



¹⁷ Hanik Mahliatussikah, “Development of Interactive Learning Media ‘Lectora Inspire’ for Balāghah Learning:” vol. 612 (*International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)*, Malang, Indonesia: *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 2021), <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.024>.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan berbagai perspektif teoretis yang berfungsi sebagai fondasi konseptual bagi riset ini. Secara garis besar, terdapat empat pilar utama yang saling berkelindan dalam studi ini, antara lain:

1. Aplikasi Android

a. Pengertian Aplikasi

Secara terminologi, aplikasi merupakan representasi dari perangkat lunak yang dirancang secara khusus untuk mengeksekusi fungsi tertentu pada perangkat komputer maupun ponsel pintar. Secara etimologis, kata ini berakar dari istilah bahasa Inggris, *application*, yang mengandung makna implementasi atau penerapan. Produk digital ini dikonstruksi oleh pengembang melalui bahasa pemrograman tertentu guna memfasilitasi pengguna dalam berbagai aktivitas, seperti korespondensi, pengolahan dokumen, hingga manajemen sistem. Dalam perkembangannya, aplikasi dikategorikan menjadi tiga kelompok utama, yakni platform berbasis desktop, aplikasi web yang memerlukan akses internet, serta aplikasi seluler (*mobile*) yang dioptimalkan untuk perangkat bergerak.¹⁸

Rancang bangun perangkat lunak yang terorganisir umumnya melewati lima fase utama, di mana setiap fasenya dapat dikembangkan lebih lanjut melalui langkah-langkah tambahan sesuai urgensi pengembangan. Proses ini mencakup aktivitas inventarisasi data, formulasi strategi, tahap produksi, implementasi operasional, hingga siklus pemeliharaan sistem. Secara fungsional, aplikasi diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori spesifik, meliputi solusi korporasi (*enterprise*), infrastruktur sistem, pengolah informasi kerja, platform hiburan, instrumen edukasi, sarana pengembangan media, hingga perangkat rekayasa produk.¹⁹

¹⁸ M. Adlan Al Hawari Nasution et al., "Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android," *Jurnal Media Infotama* 19, no. 2 (2023): 530, <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>.

¹⁹ Putra, *Pengertian Aplikasi: Fungsi, Sejarah, Klasifikasi, Jenis & Contoh*, Salamadian, September 26, 2022, <https://salamadian.com/pengertian-aplikasi/>. Diakses 18 September 2025

Dalam ranah inovasi media, perangkat lunak berperan sebagai instrumen untuk mendiseminasikan konten digital secara sistematis, komunikatif, serta mudah dijangkau. "MyBalaghah" sendiri diklasifikasikan sebagai aplikasi seluler (*mobile application*), yakni sebuah perangkat lunak yang dirancang secara khusus untuk dioperasikan pada gawai komputasi portabel, seperti ponsel pintar atau tablet. Pengembangan platform ini memiliki relevansi yang kuat dengan paradigma *Mobile Learning* (M-Learning), yaitu sebuah model instruksional yang memberdayakan teknologi seluler guna menciptakan proses belajar yang adaptif serta terlepas dari batasan geografis maupun temporal (*location-independent*).²⁰

Platform digital memegang peranan krusial sebagai instrumen edukasi berkat sejumlah keunggulan operasional yang dimilikinya dalam ranah pedagogis:

a) Sinergi Multimedia dan Interaktivitas

Efektivitas sebuah aplikasi bersandar pada integrasi elemen audiovisual serta tekstual guna menyederhanakan abstraksi konsep yang rumit, seperti dalam kaidah *Balāghah*.²¹ Lebih jauh lagi, perangkat ini membuka ruang bagi keterlibatan diskursif yang tinggi; mahasiswa tidak sekadar menjadi audiens pasif, melainkan terlibat aktif melalui modul latihan serta respons evaluatif seketika, yang secara empiris mampu mendongkrak antusiasme serta partisipasi dalam belajar.

b) Mobilitas dan Ketersediaan Akses

²⁰ Bambang Warsita, "Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif," *Jurnal Teknodik*, September 6, 2018, 63, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>.

²¹ Dania Ayu Wulandari et al., "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6, no. 5 (2019): 581, <https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>.

Atribut utama dari platform seluler terletak pada aspek portabilitas serta kemudahan aksesibilitasnya.²² Karakteristik ini sangat mendukung pola *self-regulated learning*, di mana mahasiswa BSA memiliki otoritas penuh untuk mendalami materi, ilustrasi, maupun simulasi Balāghah secara lintas ruang dan waktu, tanpa terikat pada batasan fisik ruang kelas.

b. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi berbasis kernel Linux yang dirancang khusus untuk perangkat seluler layar sentuh, seperti ponsel pintar (smartphone) dan tablet. Karakteristik utama Android terletak pada sifatnya yang sumber terbuka (open source), yang memberikan platform fleksibel bagi para pengembang untuk merancang, membangun, dan mendistribusikan aplikasi secara mandiri guna diimplementasikan pada berbagai jenis perangkat keras.²³

Momentum pertumbuhan Android meningkat secara signifikan pada tahun 2007, saat Google mulai mematenkan teknologi ini untuk industri telepon seluler. Langkah strategis Google tersebut menarik perhatian global, mengingat reputasi perusahaan sebagai raksasa teknologi mesin pencari yang kini merambah ke industri sistem operasi seluler. Hal ini mendorong banyak produsen ponsel dunia untuk mengadopsi Android sebagai basis perangkat mereka.²⁴

Antarmuka pengguna pada Android dikonstruksikan dengan prinsip manipulasi langsung melalui interaksi sentuhan yang intuitif. Pengguna dapat mengoperasikan objek di layar melalui berbagai gestur yang menyerupai tindakan di dunia nyata, seperti mengetuk (tapping), menggeser

²² Ni'mah Naafi'atul Ulfah et al., "Pengembangan mobile Learning (M-Learning) Berbasis Moodle Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Ditingkat Smk," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025) 800, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24824>.

²³ Arif Akbarul Huda, *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, CV Andi Offset (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2013) 3.

²⁴ Ciu Bung Seng, *Android: Dasar Pengoperasian, Optimasi Sampai Modifikasi* (Jakarta: Jasakom, 2011) 2.

(swiping), serta mencubit (pinching). Sebagai platform terbuka, Google mendistribusikan kode sumber Android di bawah Lisensi Apache, yang memberikan keleluasaan bagi pihak ketiga untuk memodifikasi dan mengembangkan sistem tersebut. Fleksibilitas dan keterbukaan ini menjadikan Android sebagai platform paling populer di kalangan pengembang aplikasi seluler secara global.²⁵

c. Sejarah Android

Android pada mulanya dikembangkan oleh Android Inc., sebelum akhirnya diakuisisi oleh Google pada tahun 2005 sebagai langkah strategis untuk merambah pasar perangkat seluler. Melalui akuisisi tersebut, Google mengambil alih seluruh proses pengembangan serta tim pengembang asli Android. Visi utama Google adalah mentransformasikan Android menjadi sistem operasi sumber terbuka (open source) yang dapat diakses secara cuma-cuma. Sebagian besar kode sumber Android didistribusikan di bawah Lisensi Apache, yang memberikan kebebasan bagi publik untuk mengunduh dan memanfaatkan kode sumber tersebut secara menyeluruh.

Sifat keterbukaan ini memberikan keuntungan kompetitif bagi para produsen perangkat (vendor), karena mereka memiliki keleluasaan untuk memodifikasi serta melakukan penyesuaian sistem sesuai dengan karakteristik produk mereka. Hal ini memungkinkan setiap perusahaan menciptakan diferensiasi yang unik di tengah persaingan pasar. Model pengembangan yang sederhana dan fleksibel inilah yang menjadi daya tarik utama bagi para vendor untuk mengadopsi platform Android ke dalam perangkat mereka.²⁶

Dalam upaya memperkuat standarisasi teknologi seluler, pada tahun 2007 dibentuklah Open Handset Alliance (OHA). Konsorsium ini merupakan aliansi strategis dari berbagai perusahaan teknologi global,

²⁵ Ibid., 3.

²⁶ Wahana Computer, *Step By Step Menjadi Programmer Android* (Semarang: Wahana Computer, 2013) 2.

seperti Google, HTC, Intel, LG, Motorola, Nvidia, Qualcomm, dan Samsung, yang memiliki tujuan bersama untuk mengembangkan standar terbuka bagi perangkat bergerak. Perkembangan aliansi ini semakin solid pada 9 Desember 2008 dengan bergabungnya 14 anggota baru, termasuk perusahaan-perusahaan besar seperti ASUS, Sony Ericsson, Toshiba, dan Vodafone. Kehadiran para mitra baru ini semakin memperluas jangkauan dan mempercepat inovasi dalam proyek pengembangan Android di tingkat global.²⁷

d. Android Dalam Dunia Pendidikan

Sistem operasi Android kini telah bertransformasi dari sekadar instrumen hiburan dan produktivitas kerja menjadi platform edukasi yang multifungsi. Dukungan ekosistem pengembang yang masif memungkinkan integrasi teknologi Android dalam dunia pendidikan untuk mewujudkan model collaborative learning (pembelajaran kolaboratif). Konsep ini mengonstruksi lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif antarpengguna dalam menyelesaikan tugas secara kolektif serta saling memberikan umpan balik konstruktif guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih sempurna.

Implementasi Android dalam pendidikan memungkinkan adaptasi model pembelajaran berbasis riset yang lazim diterapkan di lembaga pendidikan maju di Eropa dan Amerika. Dalam pola ini, setelah penyampaian materi fundamental oleh pendidik, mahasiswa diarahkan untuk melakukan eksplorasi atau riset kelompok yang relevan dengan topik tersebut. Kehadiran diversitas perspektif dan latar belakang pemikiran yang berbeda dari setiap anggota kelompok menjadi katalisator dalam mempercepat internalisasi materi. Sinergi antarmahasiswa ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep-konsep yang kompleks, tetapi juga

²⁷ Stephanus Hermawan S, *Mudah Membuat Aplikasi Android* (Yogyakarta: Andi Offset, 2019) 2.

mampu menghasilkan luaran pembelajaran yang lebih inovatif dan komprehensif.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah media berakar dari bahasa Latin *medius* yang mengandung makna "perantara", "pengantar", atau "posisi di tengah".²⁸ Dalam leksikon bahasa Indonesia, kata *medium* sering diidentikkan dengan sesuatu yang bersifat moderat atau penghubung. Sementara itu, dalam tradisi linguistik Arab, media diterjemahkan sebagai *wasā'il* (وسائل), yang merujuk pada instrumen penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan. Istilah pembelajaran merupakan derivasi dari kata dasar "belajar" yang mendapatkan afiksasi *pe-an*, sehingga merujuk pada sebuah proses, cara, atau tindakan sistematis untuk membuat subjek didik melakukan aktivitas belajar. Merujuk pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran dikonstruksikan sebagai sebuah proses interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar tertentu. Dalam konteks edukasi, media pembelajaran dikonseptualisasikan sebagai wahana yang mampu mempermudah diseminasi informasi, sekaligus berfungsi sebagai stimulan bagi aspek kognitif, afektif, dan konatif peserta didik agar terlibat aktif dalam interaksi instruksional. Dengan kata lain, media merupakan sarana pendukung guna mengefektifkan penyajian materi ajar kepada pembelajar.²⁹

Beberapa pakar pendidikan memberikan batasan mengenai definisi media pembelajaran guna memberikan gambaran yang lebih komprehensif, di antaranya:

²⁸ Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan, 2010), 1.

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (PT. Rajagrafindo Persada, 2007), 3.

- 1) Robert Gagne menekankan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dirancang secara sistematis untuk menyajikan informasi dan menstimulasi proses belajar. Menurut Gagne, efektivitas media bergantung pada keselarasan desainnya dengan tujuan instruksional, sehingga mampu mengoptimalkan tahapan pemahaman, retensi informasi, serta kemampuan transfer pengetahuan dalam diri pembelajar.³⁰
- 2) Soetomo mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen atau bahan fisik yang diintegrasikan ke dalam aktivitas instruksional. Keberadaan media ini berfungsi sebagai katalisator yang memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi serta memperoleh pengetahuan secara lebih efisien selama interaksi edukatif berlangsung.³¹
- 3) Nana Sudjana dan Ahmad Rivai memandang media pembelajaran sebagai segala bentuk alat atau materi yang dimanfaatkan untuk merepresentasikan konsep, ide, dan informasi dalam proses belajar mengajar. Fungsi fundamental dari media ini adalah sebagai alat bantu visual maupun auditif yang memungkinkan peserta didik untuk memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih mudah sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap materi tersebut.³²
- 4) Sadirman menitikberatkan peran media sebagai saluran komunikasi edukatif yang menghubungkan pesan, informasi, dan motivasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media dimaksudkan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam mentransformasikan

³⁰ *Ibid.*, 3.

³¹ Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar* (Surabaya: Usaha Nasional, 1993) 197.

³² Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 7th ed. (Sinar Baru Algensindo, 2007) 1.

pesan-pesan instruksional guna mencapai target kompetensi yang telah ditetapkan.³³

Sintesis dari berbagai pandangan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran memegang peranan strategis dalam menentukan kualitas proses pendidikan. Media bukan sekadar alat pelengkap, melainkan elemen kunci yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Dengan pemanfaatan media yang tepat, hambatan komunikasi dalam pembelajaran dapat diminimalisir, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah menginternalisasi pengetahuan dan mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai instrumen komunikatif yang memediasi kesenjangan antara konsep teoretis yang bersifat abstrak dengan persepsi riil mahasiswa. Merujuk pada pemikiran Kemp dan Dayton dalam Susilana, signifikansi penggunaan media dalam ekosistem pendidikan mencakup beberapa poin krusial sebagai berikut:³⁴

- 1) Standardisasi Instruksional: Menjamin adanya keseragaman dalam penyampaian materi kepada seluruh peserta didik.
- 2) Estetika Pembelajaran: Menciptakan proses transformasi ilmu yang lebih menggugah dan atraktif.
- 3) Interaktivitas Berbasis Teori: Mendorong partisipasi aktif mahasiswa melalui penerapan prinsip-prinsip pedagogis yang dinamis.
- 4) Efisiensi Temporal: Mengoptimalkan durasi yang diperlukan untuk mencapai target pembelajaran.

³³ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Raja Grafindo Persada, 1993) 127.

³⁴ E. Kemp, "Health Literacy, Digital Health Literacy and the Implementation of Digital Health Technologies in Cancer Care: The Need for a Strategic Approach," *Health Promotion Journal of Australia* 32, (2021): 104–14, <https://doi.org/10.1002/hpja.387>.

- 5) Eskalasi Mutu: Meningkatkan kualitas hasil dan proses edukasi secara keseluruhan.
- 6) Fleksibilitas Akses: Memungkinkan kegiatan belajar berlangsung secara otonom tanpa terikat batasan ruang maupun waktu.
- 7) Transformasi Afektif: Mengonstruksi persepsi dan perilaku positif mahasiswa terhadap materi serta dinamika belajar di kelas.
- 8) Reposisi Peran Pendidik: Menggeser fungsi pengajar ke arah yang lebih produktif, yakni sebagai fasilitator yang suportif.³⁵

Sebuah media pembelajaran, termasuk dalam bentuk aplikasi, dinilai mencapai taraf keberhasilan apabila telah memenuhi tiga parameter utama dalam riset pengembangan (R&D) sebagai berikut:³⁶

- 1) Validitas (Aspek Legitimasi): Perangkat ini wajib melewati fase justifikasi teoretis melalui *expert judgment* guna menjamin bahwa substansi keilmuan (*Balāghah*) serta arsitektur teknisnya telah selaras dengan kaidah akademik dan prinsip desain instruksional yang baku.
- 2) Praktisitas (Keterpakaian): Media harus memiliki tingkat kegunaan yang tinggi bagi pengguna (baik mahasiswa maupun dosen), bersifat efisien, serta ekonomis dalam hal manajemen waktu maupun biaya operasionalnya di lapangan.³⁷
- 3) Efektivitas (Daya Guna): Instrumen ini harus menunjukkan bukti empiris dalam merealisasikan target pembelajaran, yang mencakup akselerasi pemahaman kognitif, stimulasi motivasi, serta

³⁵ Syaiful Imran, *Kontribusi Media Pembelajaran | Ilmu Pendidikan*, September 2, 2016, <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kontribusi-media-pembelajaran>. diakses 20 September 2025.

³⁶ David Darwin et al., "Development of Android-Based Learning Media: A Literature Review," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 3 (2023): 587–589, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1978>.

³⁷ Nieveen, N., *Prototype to Reach Product Quality*. Dlm. van Den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (Pnyt.) *Design Approaches and Tools in Educational and Training*, (Dordrecht: Kluwer Academic Publisher, 1999).

optimalisasi capaian belajar mahasiswa Program Studi BSA pada mata kuliah Ilmu *Balāghah*.³⁸

c. Jenis Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama berdasarkan karakteristik dan cara penyajiannya guna mengoptimalkan proses transfer pengetahuan:

- 1) Media Cetak (Buku Teks): Merupakan instrumen instruksional yang menyajikan materi dalam format teks dan ilustrasi statis untuk mendukung pemahaman konsep secara mandiri.³⁹
- 2) Media Visual: Meliputi gambar, poster, grafik, dan diagram yang berfungsi sebagai stimulan penglihatan guna memperjelas informasi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.⁴⁰
- 3) Media Audio: Jenis media yang mengandalkan indra pendengaran, seperti rekaman suara, musik, atau podcast, untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan.⁴¹
- 4) Media Audiovisual: Perangkat yang menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak, seperti video tutorial dan animasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya.⁴²
- 5) Media Proyeksi (OHP & LCD): Alat bantu yang digunakan untuk memvisualisasikan materi pembelajaran ke layar lebar agar dapat diakses secara klasikal oleh audiens dalam jumlah banyak.⁴³
- 6) Media Elektronik/Digital: Mencakup penggunaan CD-ROM, DVD, atau perangkat penyimpanan digital lainnya sebagai sarana distribusi materi pembelajaran berbasis komputer.⁴⁴

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 234.

³⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 31.

⁴⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Prenada Media, 2016)

121.

⁴¹ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*,

49.

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 50.

⁴³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 125.

⁴⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 153.

- 7) Media Interaktif: Merupakan perangkat lunak seperti simulasi atau gim edukasi yang menuntut partisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung kepada pengguna.⁴⁵
- 8) Media Grafis Konvensional (Papan Tulis): Instrumen yang memungkinkan pendidik untuk memvisualisasikan penjelasan secara spontan dan berinteraksi langsung dengan peserta didik di ruang kelas.⁴⁶
- 9) Benda Nyata dan Alat Peraga: Penggunaan objek fisik atau model tiga dimensi yang memberikan representasi nyata terhadap proses atau fenomena yang sedang dipelajari.⁴⁷
- 10) E-learning: Sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet untuk menyelenggarakan pendidikan secara jarak jauh dan fleksibel.⁴⁸

Setiap jenis media pembelajaran membawa karakteristik unik berupa kelebihan dan keterbatasan tertentu, sehingga proses seleksinya wajib mempertimbangkan keselarasan antara konteks instruksional, target capaian, serta profil mahasiswa untuk menjamin efektivitas hasil belajar yang bermakna. Merujuk pada berbagai kategorisasi tersebut, media yang dikembangkan dalam penelitian ini diklasifikasikan ke dalam jenis media pembelajaran interaktif. Karakteristik interaktif ini diwujudkan melalui integrasi fitur asisten virtual berbasis AI dan kuis interaktif yang memungkinkan terjadinya umpan balik seketika bagi pengguna.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan sebuah intervensi edukatif dalam proses transfer pengetahuan. Secara

⁴⁵ Bambang Warsita, "Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif," 65.

⁴⁶ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, 35.

⁴⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 91.

⁴⁸ Warsita, "Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif", 68.

umum, media pembelajaran yang efektif harus memenuhi beberapa kriteria fundamental sebagai berikut:⁴⁹

- 1) Relevansi: Media wajib selaras dengan cakupan materi serta profil kebutuhan mahasiswa guna mendukung pencapaian kompetensi instruksional yang telah ditargetkan.
- 2) Daya Tarik: Desain yang kreatif dan estetis berperan strategis dalam menstimulasi motivasi belajar. Integrasi unsur visual dan audiovisual yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.
- 3) Kejelasan dan Kedalaman: Informasi harus disampaikan secara sistematis dengan bahasa yang lugas namun mencakup seluruh substansi materi agar mudah diinternalisasi oleh mahasiswa tanpa menimbulkan ambiguitas.
- 4) Interaktivitas: Media yang baik memungkinkan adanya keterlibatan aktif dari pengguna. Interaksi timbal balik antara mahasiswa dan media akan memperkuat pemahaman konsep secara lebih mendalam.
- 5) Fleksibilitas: Media harus memiliki mobilitas tinggi agar dapat dimanfaatkan dalam berbagai setting pembelajaran, baik secara formal di ruang kelas maupun secara mandiri di luar jam pelajaran.
- 6) Akomodatif terhadap Diversitas Gaya Belajar: Media yang ideal mampu memfasilitasi kebutuhan tipe pembelajar visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga tercipta lingkungan belajar yang inklusif bagi setiap individu.
- 7) Fungsi Evaluatif: Media harus menyediakan instrumen untuk mengukur sejauh mana capaian pemahaman mahasiswa, misalnya melalui fitur kuis, tes, atau penugasan interaktif yang terintegrasi.

- 8) Aksesibilitas: Di era digital, kemudahan akses melalui berbagai perangkat dan platform menjadi syarat mutlak agar proses belajar dapat dilakukan secara praktis tanpa hambatan teknis yang berarti.
- 9) Dukungan Kolaboratif: Media sebaiknya menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan sesama rekan dalam mendalami materi pembelajaran.
- 10) Adaptabilitas dan Pengembangan Berkelanjutan: Karakteristik media mencakup kemampuan untuk terus diperbarui dan ditingkatkan kualitasnya sejalan dengan tren perkembangan teknologi serta dinamika kebutuhan pendidikan.

Secara keseluruhan, atribut-atribut di atas berfungsi sebagai parameter bagi pendidik maupun pengembang dalam merancang serta memilih media pembelajaran yang paling representatif untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

3. Media Pembelajaran Interaktif

Evolusi teknologi dan dinamika kebutuhan akademik mahasiswa menuntut transformasi media pembelajaran menuju format yang lebih adaptif. Media pembelajaran interaktif kini menjadi pilar utama dalam pendidikan modern yang mendefinisikan ulang pola interaksi instruksional antara pendidik dan peserta didik melalui pemanfaatan teknologi informasi yang masif.⁵⁰

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Beberapa ahli memberikan batasan teoretis mengenai media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- 1) Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sebuah sistem yang mengintegrasikan berbagai format media, seperti teks, grafik, animasi, audio, hingga elemen visual lainnya ke dalam satu kesatuan yang kohesif guna menyampaikan pesan-pesan pendidikan secara lebih kaya.⁵¹

⁵⁰ Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 4.

⁵¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 1.

- 2) Mulyasa memandang media ini sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya dialog aktif antara mahasiswa dengan substansi materi. Karakteristik utama dari media ini adalah kemampuannya memfasilitasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, merespons pertanyaan, serta memperoleh umpan balik (feedback) seketika dari sistem yang digunakan.⁵²
- 3) Suprijono turut mempertegas bahwa media interaktif berfungsi sebagai instrumen yang mengundang keterlibatan langsung mahasiswa. Media ini memberikan ruang bagi pembelajar untuk melakukan eksplorasi mandiri, simulasi, maupun latihan pemecahan masalah secara terstruktur.⁵³

Secara komprehensif, media pembelajaran interaktif dapat dimaknai sebagai perangkat edukasi berbasis multimedia yang meramu berbagai elemen (mencakup teks, gambar, suara, dan video) untuk menciptakan pengalaman belajar dua arah. Melalui media ini, mahasiswa tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi pasif, melainkan terlibat secara intensif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Munir, sebuah media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai media interaktif apabila memiliki karakteristik utama sebagai berikut:⁵⁴

- 1) Partisipasi Aktif Pengguna: Media dirancang untuk melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima pesan yang pasif.

⁵² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan)* (Remaja Rosdakarya, 2015), 15.

⁵³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem* (Pustaka Pelajar, 2013), 10.

⁵⁴ Munir, *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Alfabet, 2012)110-118.

- 2) Otonomi dan Pilihan Konten: Tersedianya menu navigasi yang memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk memilih jalur atau materi pembelajaran sesuai dengan minat dan kecepatan belajarnya.
- 3) Umpan Balik Seketika (*Immediate Feedback*): Kemampuan sistem untuk memberikan respons langsung terhadap aktivitas pengguna, baik berupa koreksi jawaban maupun apresiasi atas capaian belajar.
- 4) Adaptabilitas: Media mampu menyesuaikan tingkat kesulitan atau penyajian informasi berdasarkan kemampuan individu penggunanya.
- 5) Interaksi Multimedia: Adanya integrasi berbagai elemen media (teks, gambar, audio, dan video) yang bekerja secara harmonis untuk menyampaikan pesan edukatif.
- 6) Optimalisasi Teknologi: Pemanfaatan perangkat keras (komputer/smartphone) dan perangkat lunak untuk menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis dan modern.
- 7) Monitoring Kemajuan: Tersedianya fitur untuk melacak dan merekam progres atau nilai yang diperoleh mahasiswa selama menggunakan media.
- 8) Fleksibilitas (Keserbagunaan): Media dapat digunakan secara luwes dalam berbagai situasi, baik untuk pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di luar kampus.

4. Smart Apps Creator

a. Pengenalan Smart Apps Creator (SAC)

Smart Apps Creator (SAC) merupakan perangkat lunak (software) inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan aplikasi mobile berbasis Android dan iOS tanpa menuntut penguasaan bahasa pemrograman (no-code programming). Keunggulan teknis dari perangkat ini terletak pada kemampuannya untuk mengeksport hasil karya ke dalam berbagai format

distribusi digital, termasuk HTML5, .exe (untuk Windows), serta .apk (untuk Android).⁵⁵

Sebagai platform pengembangan berbasis visual, SAC memungkinkan pengguna untuk merancang aplikasi multimedia interaktif meskipun tidak memiliki latar belakang keahlian teknik informatika yang mendalam. Filosofi desain SAC menitikberatkan pada kemudahan operasional, sehingga pendidik maupun pengembang pemula dapat menciptakan konten digital yang menarik secara estetis dan fungsional dengan proses yang lebih sederhana.

Melalui antarmuka pengguna (user interface) yang intuitif, SAC memungkinkan integrasi berbagai aset multimodal secara dinamis. Pengguna dapat menggabungkan elemen teks, citra statis, video, audio, hingga animasi serta fitur interaktif lainnya untuk membangun sebuah ekosistem aplikasi yang unik. Selain itu, tersedianya berbagai templat dan komponen siap pakai (ready-to-use) secara signifikan mempercepat siklus pengembangan produk dari tahap perancangan hingga tahap siap pakai.

Implementasi Smart Apps Creator mencakup spektrum yang luas dalam dunia digital, di antaranya: Pengembangan media pembelajaran interaktif, penyusunan instrumen kuis dan evaluasi digital, pembuatan katalog produk dan e-book interaktif, dan perancangan permainan edukatif (educational games).

Aplikasi yang dihasilkan melalui platform ini memiliki fleksibilitas akses yang tinggi karena dapat dioperasikan pada berbagai perangkat seluler, baik ponsel pintar maupun tablet. Dalam konteks pendidikan, SAC memberikan peluang besar bagi pengajar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang partisipatif dan dinamis. Kemampuannya dalam mengeliminasi kompleksitas teknis menjadikan Smart Apps Creator sebagai solusi efektif

⁵⁵ Isnaini Mahuda et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.

bagi siapa pun yang ingin menghadirkan inovasi teknologi interaktif tanpa hambatan keterbatasan kemampuan coding.

b. Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator

Sebagai salah satu perangkat lunak pengembangan aplikasi no-code, Smart Apps Creator (SAC) memiliki karakteristik teknis yang mencakup keunggulan spesifik serta beberapa batasan operasional. Berikut adalah rinciannya:⁵⁶

1) Kelebihan Smart Apps Creator

Beberapa keunggulan utama yang menjadikan SAC sebagai platform pilihan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah:

- a) Kemudahan Operasional (User-Friendly): SAC menawarkan antarmuka yang intuitif dengan sistem navigasi yang sederhana. Pengguna dapat merancang aplikasi melalui metode drag-and-drop (seret dan letakkan) tanpa harus menulis baris kode pemrograman secara manual.
- b) Inklusivitas bagi Non-Programmer: Platform ini mendemokratisasi pembuatan aplikasi karena tidak menuntut keahlian coding tingkat lanjut. Hal ini memungkinkan pendidik atau peneliti dari berbagai disiplin ilmu untuk memproduksi media digital secara mandiri.
- c) Efisiensi Waktu Pengembangan: Proses produksi media menjadi lebih cepat dan efisien berkat ketersediaan alat bantu desain yang praktis, sehingga siklus pengembangan produk dapat diselesaikan dalam durasi yang lebih singkat.
- d) Fungsionalitas Interaktif yang Variatif: SAC memungkinkan integrasi berbagai fitur interaktif seperti kuis, simulasi

⁵⁶ Hikmah Nur Fitriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Nahwu Di Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta” (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2023).

permainan, serta aktivitas interaksi visual lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.

- e) Kompatibilitas Lintas Platform: Produk akhir yang dihasilkan memiliki fleksibilitas format distribusi yang luas, mencakup file sistem Android (.apk), iOS, aplikasi desktop (.exe), hingga format berbasis web (HTML5).
- f) Aksesibilitas Daring dan Luring: Aplikasi yang dikembangkan melalui SAC mendukung penggunaan secara hibrida. Tersedianya fitur untuk menyematkan konten dari web (seperti peta atau video YouTube) maupun konten internal memungkinkan aplikasi tetap fungsional baik saat terkoneksi internet maupun dalam kondisi luring (offline).

2) Kekurangan Smart Apps Creator

Di samping kelebihanannya, terdapat beberapa aspek yang menjadi keterbatasan dari penggunaan platform ini:

- a) Masa Lisensi Uji Coba: SAC hanya menyediakan akses penuh secara cuma-cuma selama 30 hari dalam versi percobaan (trial). Untuk penggunaan berkelanjutan secara profesional, pengguna diharuskan melakukan pembelian lisensi resmi.
- b) Ketersediaan Fitur Tingkat Lanjut: Jika dibandingkan dengan platform pengembangan aplikasi berbasis coding murni atau engine lain yang lebih kompleks, fitur-fitur yang tersedia di SAC masih cenderung terbatas pada fungsi-fungsi standar.
- c) Pengaturan Bahasa Sistem: Hingga versi saat ini, SAC belum menyediakan fitur untuk mengubah bahasa pengantar pada pengaturan default sistem (yang masih menggunakan Bahasa Inggris), meskipun hal ini tidak memengaruhi konten materi yang dimasukkan oleh pengembang.

- d) Optimalisasi untuk Media Sederhana: SAC lebih direkomendasikan untuk pengembangan aplikasi atau media pembelajaran dengan struktur dan logika pemrograman yang tidak terlalu kompleks. Untuk aplikasi yang memerlukan pengolahan data besar atau fitur sistemik yang rumit, platform ini memiliki ruang lingkup yang terbatas.

5. Pembelajaran Ilmu Balāghah

Ditinjau dari aspek leksikal, istilah *Balāghah* (البلاغة) berakar dari derivasi kata *balagha–yablughu–bulūghan* (بلغ – يبلغ – بلوغاً) yang secara esensial bermakna *al-wusūl* (الوصول) atau sampainya suatu maksud pada sasarannya, serta *al-intihā'* (الإنهاء) yang merujuk pada titik puncak atau batas akhir pencapaian.⁵⁷

Dalam ranah komunikasi linguistik, terminologi ini merepresentasikan kapasitas untuk mendiseminasikan gagasan secara presisi, estetik, dan selaras dengan realitas situasi maupun kondisi audiens (*maqām al-khitāb*). Secara definitif, ilmu *Balāghah* dikonseptualisasikan sebagai disiplin yang mengkaji teknik artikulasi makna melalui formulasi struktur kalimat yang adaptif terhadap konteks pembicaraan serta level intelektual mitra tutur, dengan tetap mengedepankan gaya bahasa yang persuasif dan impresif. Dengan demikian, cakupan *Balāghah* melampaui aspek estetika semata; ia menitikberatkan pada integrasi antara ketepatan diksi dan efektivitas fungsional dalam berinteraksi.⁵⁸ Dalam pandangan Imam Muhammad Diyab, *Balāghah* dikonseptualisasikan sebagai sebuah representasi yang merefleksikan kualitas diskursus sekaligus integritas komunikatornya. Keunggulan sebuah tuturan bersandar pada harmonisasi antara aspek linguistik dengan tuntutan situasi (*muqtadhal al-hāl*). Inti dari *muqtadhal al-hāl* sendiri merupakan bentuk

⁵⁷ أحمد بن إبراهيم بن مصطفى الهاشمي, *جواهر البلاغة في المعاني والبيان والبدیع* (المكتبة العصرية, 1943) 36-38.

⁵⁸ Abdul Qahir al-Jurjani, *Asrār Al-Balāghah* (Wazarah al-Ma`arif, 1954).

sinkronisasi kontekstual antara pesan yang disampaikan dengan karakteristik mitra tutur. Sementara itu, kefasihan seorang penutur dimaknai sebagai kapasitas artikulatorif yang memungkinkannya memformulasikan berbagai gagasan secara eksplisit melalui diksi yang presisi guna mencapai target komunikasi yang diinginkan.⁵⁹

Ilmu *Balāghah* memegang posisi yang sangat utama dalam diskursus bahasa Arab karena fungsinya yang multifaset, antara lain:

- a. Eksplorasi Estetika Qur'ani: Menyingkap dimensi keindahan serta kekuatan retorika Al-Qur'an, yang menempatkan disiplin ini sebagai instrumen hermeneutika atau alat bantu utama dalam kajian tafsir.⁶⁰
- b. Dekonstruksi Makna Kontekstual: Memfasilitasi pemahaman terhadap nuansa semantik dan pesan-pesan tersirat, baik yang terkandung dalam karya sastra maupun narasi ilmiah.⁶¹
- c. Akselerasi Kompetensi Komunikatif: Mengonstruksi kemahiran dalam berartikulasi dan menulis secara persuasif, yang sangat krusial dalam aktivitas dakwah, dunia pendidikan, hingga dialektika publik.⁶²
- d. Instrumen Analisis Lintas Disiplin: Berfungsi sebagai kerangka analitis dalam studi linguistik Arab, baik klasik maupun kontemporer, yang mencakup spektrum wacana media, politik, hingga kritik sastra modern.⁶³

Penguasaan retorika *Balāghah* membekali seorang komunikator, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, dengan kapasitas untuk memproduksi diskursus yang memiliki resonansi emosional sekaligus kedalaman intelektual bagi audiensnya. Dalam cakupan pedagogi bahasa Arab, *Balāghah* merepresentasikan kulminasi dari

⁵⁹ محمد دياب, *دروس البلاغة*, (1 st ed. دار ابن حزم, 2012), 20-21.

⁶⁰ Muchammad Agiel Kholid Putra, "Ilmu Balāghah Dan Kontribusi Perkembangan Tafsir," *MIJ (Maliki Interdisciplinary Journal)* 2, no. 2 (2024).

⁶¹ أمامة أسعد, "أهمية علم البلاغة," *موضوع*, 23. 2023, https://mawdoo3.com/2023/02/23/أهمية_علم_البلاغة.

⁶² Fuad Salim et al., "Analisis Retorika Dalam Tafsir Shafwah Al-Tafasir Terhadap Surah AlBayyinah," *IJHSS: Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences* 5, no. 2 (2024), <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/IJHSS>.

⁶³ Khairil Malik et al., "Rhetoric and Balāghah: The Significance of Zamakhshari's Contributions to Linguistic Studies," *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 11, no. 1 (2025): 10, <https://doi.org/10.30821/ihya.v11i1.23753>.

kemahiran berbahasa (*mahārah al-kalām* dan *al-kitābah*) yang menyinergikan dimensi linguistik, nilai estetika, serta fungsi pragmatis secara simultan.

Secara sistematis keilmuan, disiplin *Balāghah* diklasifikasikan ke dalam tiga pilar utama:

a. Ilmu *Ma‘ānī*

Disiplin Ilmu *Ma‘ānī* berfokus pada identifikasi karakteristik tuturan bahasa Arab yang selaras dengan tuntutan situasi komunikatif atau *muqtadhal al-hāl*. Cabang ini secara spesifik menganalisis konfigurasi sintaksis serta fungsionalitas kalimat dalam konteks tertentu. Kajian Ilmu *Ma‘ānī* terbagi ke dalam dua domain utama, yaitu kalimat *Khabar* (Pernyataan Informatif) dan *Insyā’* (Konstruksi Performatif). Dalam perspektif logika linguistik, *Khabar* didefinisikan sebagai unit tuturan yang memiliki probabilitas untuk dinilai benar (*shiddiq*) atau dusta (*kadzib*) oleh pendengarnya berdasarkan realitas objektif yang ada. Sebagai ilustrasi, perhatikan pernyataan berikut:

سَافِرٌ زَيْدٌ: *Zaid telah bepergian*

عَلِيٌّ مُقِيمٌ: *Ali itu orang yang bermukim*

Berbeda dengan kategori sebelumnya, *Insyā’* merupakan bentuk artikulasi bahasa yang secara logis tidak dapat diberi label benar atau dusta. Hal ini dikarenakan sifat tuturan tersebut tidak berfungsi untuk memberikan laporan faktual yang dapat divalidasi kebenarannya, sehingga atribusi jujur maupun bohong menjadi tidak relevan untuk disematkan kepada penuturnya. Sebagai gambaran, perhatikan ekspresi berikut.⁶⁴

سَافِرِ يَا زَيْدُ! *Pergilah hai Zaid!*

⁶⁴ دياب, دروس البلاغة, 27-40.

أَقِمْ يَا عَلِيُّ: *Tinggallah hai Ali!*

b. Ilmu Bayân

Secara leksikal, terminologi al-Bayân berakar dari konsep al-inkisyâf (الانكشاف) yang bermakna keterbukaan atau penyingkiran tabir, serta al-wudhûh (الوضوح) yang merepresentasikan aspek kejelasan atau transparansi makna. Dalam kaidah linguistik Arab, derivasi kata ini mencakup proses sesuatu menjadi terang (*bâna al-syai'*) hingga kapasitas untuk menerangkan sesuatu secara gamblang (*abâna al-syai'*). Lebih lanjut, istilah *al-tabyîn* diidentikkan dengan *al-îdhâh* (الإيضاح), yaitu sebuah upaya aktif untuk memanifestasikan ide agar dapat ditangkap secara utuh dan presisi oleh lawan bicara. Dalam ranah retorika, *al-Bayân* bukan sekadar kejelasan informatif, melainkan seni mengekspresikan satu maksud melalui berbagai variasi gaya bahasa yang memiliki tingkat kejelasan (*clarity*) yang berbeda-beda.⁶⁵ Berdasar pada firman Allah Swt QS. Ibrahim: 4

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ ، لِيُبَيِّنَ لَهُمْ

"Kami tidak mengutus seorang rasulpun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat member penjelasan dengan terang kepada mereka."

Bayân juga sering kali diidentikkan dengan konsep al-fashâhah atau kefasihan artikulasi. Ungkapan komparatif dalam tradisi Arab seperti "*fulānun abyānu min fulānin*" (فلان أبين من فلان) merepresentasikan bahwa subjek tersebut memiliki tingkat transparansi tutur kata yang lebih tinggi,

⁶⁵ أحمد بن إبراهيم بن مصطفى الهاشمي, *جواهر البلاغة في المعاني والبيان والبدعي*, 244.

lebih fasih, serta lebih gamblang dalam menyampaikan maksudnya dibandingkan orang lain. Eksistensi istilah *al-Bayān* tidak hanya terbatas pada cakupan sastra, namun juga terekam secara eksplisit dalam khazanah diskursus kenabian (Hadis). Salah satu narasi yang paling masyhur adalah sabda Rasulullah SAW:

إن من البيان لسحرا

"*sesungguhnya di antara penjelasan yang fasih itu benar-benar bagaikan sihir*".

Secara terminologis, Ilmu *al-Bayān* dikonseptualisasikan sebagai disiplin retorika yang mengkaji teknik penyampaian satu substansi gagasan melalui beragam formulasi gaya bahasa yang memiliki tingkat kejelasan berbeda-beda. Esensi dari ilmu ini adalah kemampuan dalam melakukan diversifikasi artikulasi; yakni bagaimana sebuah maksud yang sama dapat diekspresikan dengan berbagai cara, asalkan tuturan tersebut telah memenuhi standar kebenaran gramatikal serta selaras dengan tuntutan konteks komunikatif (*muqtadhal al-hāl*). Struktur kajian utama dalam Ilmu *al-Bayān* terbagi ke dalam tiga pilar utama yaitu *Tasybīh*, *Majāz*, dan *Kināyah*.

Contoh:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

“الأسد في الميدان”
“*Singa di medan perang*”
(Singa di medan perang) bertindak sebagai analogi figuratif yang merepresentasikan heroisme serta keberanian seorang prajurit. Dalam konteks inilah, Ilmu Bayān memegang peranan krusial sebagai instrumen untuk menyingkap spektrum makna konotatif serta dimensi simbolis yang terkandung di balik sebuah ungkapan retorik.⁶⁶

⁶⁶ Mardjoko Idris, *Ilmu Bayān Kajian Retorika Berbahasa Arab*, 3rd ed. (Karya Media, 2018).

c. Ilmu *Badī*

Ilmu *Badi* secara etimologi berarti yang menciptakan dengan tidak ada contoh sebelumnya, kata al-Badī berasal dari akar kata "*bada'a, abda'a asy-syaia*" yang berarti "*ikhtara' ahu*" membuat dengan tidak ada contoh sebelumnya, kata *al-Badī* juga bermakna *isim fa'il* (yang melakukan pekerjaan) berdasar pada firman Allah *ta'ala* *بديع السماوات والأرض* "Allah lah yang menciptakan langit dan bumi".⁶⁷ Sedangkan menurut istilah ilmu badī yaitu ilmu yang mengajarkan kepada kita bagaimana kita dapat menghias sebuah tuturan berbahasa arab, baik dari aspek kata maupun maknanya, sehingga tuturan tersebut lebih enak dibaca dan didengar oleh pembaca dan pendengarnya.

Secara garis besar ilmu *Badī* terbagi menjadi dua: *Muhassinât Lafdziyah* (Keindahan Lafadz) dan *Muhassinât Maknawiyah* (Keindahan Makna).⁶⁸

Untuk mencapai penguasaan kompetensi *Balāghah* yang komprehensif, diperlukan pendekatan sistematis yang melampaui sekadar hafalan teoretis. Berikut adalah beberapa strategi yang dapat diterapkan.⁶⁹

- a. Pendekatan Sekuensial (Bertahap): Pembelajaran hendaknya dimulai dari pengenalan konsep dasar estetika bahasa, kemudian secara gradual berpindah ke analisis gaya bahasa yang lebih kompleks. Mahasiswa perlu memahami fondasi utama dalam *Ma'ānī*, *Bayān*, dan *Badī* secara berurutan guna membangun struktur pemahaman yang kokoh.
- b. Latihan Analitis Berkelanjutan: Konsistensi dalam melatih ketajaman rasa bahasa melalui identifikasi perangkat *balāghah* dalam teks mutlak

⁶⁷ أحمد بن إبراهيم بن مصطفى الهاشمي, *جواهر البلاغة في المعاني والبيان والبديع*, 360.

⁶⁸ Mardjoko Idris, *Ilmu Badī Kajian Keindahan Berbahasa*, 1st ed. (Penerbit Karya Media, 2017).

⁶⁹ Effendy, A. F., *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Misykat, 2017) 165-172.

diperlukan. Latihan rutin dalam membedah struktur kalimat dan rahasia keindahan bahasa akan memperkuat intuisi linguistik mahasiswa.

- c. Implementasi Kontekstual: Penerapan Ilmu *Balāghah* dilakukan secara langsung pada teks-teks autentik, seperti ayat Al-Qur'an, Hadis, maupun syiir Arab. Dengan menganalisis gaya bahasa dalam konteks komunikasi nyata, mahasiswa dapat memahami bagaimana estetika bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif dan persuasif.
- d. Integrasi Media Interaktif: Pemanfaatan teknologi digital, seperti aplikasi MyBalaghah, video tutorial, dan perangkat simulasi, berfungsi untuk memperkaya pengalaman belajar. Media interaktif mampu mentransformasikan materi *balāghah* yang abstrak menjadi visualisasi yang lebih menarik dan mudah dicerna.
- e. Repetisi Materi Strategis: Melakukan peninjauan kembali terhadap konsep-konsep yang dianggap sulit secara berkala. Pengulangan ini penting untuk memastikan bahwa kaidah-kaidah *kebalāghahan* yang kompleks tetap terekam dalam memori jangka panjang mahasiswa.
- f. Bimbingan dan Konsultasi Pakar: Diskusi intensif dengan dosen atau ahli bahasa sangat krusial untuk mengonfirmasi ketepatan analisis sastra. Melalui bimbingan langsung, mahasiswa dapat mengatasi ambiguitas dalam memaknai gaya bahasa yang rumit.
- g. Kolaborasi dalam Kelompok Belajar: Membangun komunitas belajar untuk bertukar perspektif dalam menganalisis karya sastra. Diskusi kelompok memungkinkan terjadinya dialektika pemikiran yang memperkaya wawasan mahasiswa terhadap keragaman gaya bahasa Arab.
- h. Optimalisasi Sumber Belajar Multidimensional: Memanfaatkan variasi referensi, mulai dari kitab klasik hingga literatur kontemporer dan sumber belajar daring. Penggunaan sumber yang beragam memberikan perspektif yang lebih luas mengenai perkembangan dan penerapan Ilmu *Balāghah* di era modern.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran MyBalaghah yang diimplementasikan pada mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Arab (BSA) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Pengembangan Aplikasi MyBalaghah Penelitian ini berhasil memproduksi aplikasi pembelajaran bernama "MyBalaghah" yang dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap Analisis: Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa 61,4% mahasiswa menganggap Ilmu *Balāghah* sebagai materi yang sulit dipahami. Hal ini berbanding lurus dengan tingginya urgensi kebutuhan media, di mana 86,4% mahasiswa menyatakan sangat setuju terhadap pengembangan aplikasi ini.

Tahap Desain & Pengembangan: Aplikasi disusun menggunakan perangkat lunak Smart Apps Creator 3 (SAC 3) dengan mengintegrasikan fitur asisten virtual berbasis kecerdasan buatan (Gemini AI) untuk mendukung interaksi dua arah. Konten materi mencakup bidang *Ma'ānī, Bayān*, dan *Badī'* yang disajikan dalam dua bahasa (Arab dan Indonesia) serta dilengkapi dengan evaluasi interaktif seperti pilihan ganda dan menjodohkan. Validasi Ahli: Hasil uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh persentase 95,56% dengan predikat "Sangat Layak", sedangkan ahli media memberikan nilai 74% dengan kategori "Layak". Implementasi: Aplikasi diterapkan pada 28 mahasiswa angkatan 2024/2025 melalui metode pembelajaran mandiri.

2. Efektivitas dan Respon Pengguna Efektivitas aplikasi MyBalaghah dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa dibuktikan melalui dua parameter utama: Uji Statistik: Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,050$). Peningkatan kemampuan ini diperkuat oleh perolehan N-Gain Score sebesar 0,7252

(73%), yang menempatkan aplikasi MyBalaghah pada kategori "Efektif" dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa. Penilaian Afektif: Berdasarkan angket respon pengguna, mahasiswa memberikan penilaian yang "Sangat Positif" dengan skor rata-rata 4,5. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa sangat terbantu, termotivasi, dan puas terhadap kemudahan operasional yang ditawarkan aplikasi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Produk Aplikasi MyBalaghah memiliki keunggulan utama pada aspek aksesibilitasnya yang fleksibel, di mana aplikasi dapat dioperasikan pada perangkat Android dan Windows baik secara daring maupun luring (*offline*). Selain itu, integrasi teknologi AI menjadi nilai tambah dalam memudahkan konsultasi materi secara instan. Di sisi lain, aplikasi ini masih memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya adalah belum mendukung sistem operasi iOS, ukuran file yang cukup besar mencapai 121 MB, serta cakupan materi yang masih terbatas pada konsep-konsep dasar Ilmu Balāghah guna menjaga ringkasnya penyajian konten.

B. Saran

Guna menyempurnakan pengembangan media pembelajaran ini di masa mendatang, terdapat beberapa poin strategis yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya. Pertama, terkait kendala kompatibilitas, pengembang disarankan untuk melakukan ekspansi platform agar aplikasi tidak hanya terbatas pada sistem operasi Android dan Windows, melainkan juga dapat didukung oleh sistem operasi iOS sehingga dapat menjangkau seluruh pengguna perangkat Apple. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah mengembangkan aplikasi berbasis web (*web-based application*) yang lebih universal.

Kedua, untuk mengatasi permasalahan besarnya ukuran file yang mencapai 121 MB, peneliti selanjutnya perlu melakukan optimasi pada aset-aset multimedia seperti penambahan visual dan audio. Selain itu, penerapan sistem penyimpanan materi berbasis awan (*cloud storage*) dapat dipertimbangkan agar aplikasi menjadi lebih ringan dan tidak membebani ruang penyimpanan internal pada perangkat mahasiswa.

Terakhir, dari sisi konten pedagogis, pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan materi Ilmu Balaghah ke tingkat yang lebih mendalam dan kompleks, melampaui konsep-konsep dasar yang ada saat ini. Penambahan fitur interaktif seperti kuis berbasis permainan (*gamification*), video tutorial yang lebih variatif, serta forum diskusi dalam aplikasi dapat menjadi inovasi penting untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar mahasiswa secara berkelanjutan.



DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Abrar Sulhadi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Nahwu Berbasis Android Aplikasi Arruz Untuk Penguasaan Kamus Nahwu Di Jurusan Sastra Arab Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alfan Afifi Kurniawan. 2019. *An-Nahwu Sahl: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Mukatstsaf II Berbasis Android Bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Arab*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arif Akbarul Huda. 2013. *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri, CV Andi Offset*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arif S. Sadiman. 1993. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Azizah, Nova Aulia. 2019. *Pengembangan Aplikasi 'Smart Tajwid' Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Polanharjo Klaten*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Benny A. Pribadi. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Ciu Bung Seng. 2011. *Android: Dasar Pengoperasian, Optimasi Sampai Modifikasi*. Jakarta: Jasakom.
- Dick, Walter, Lou Carey, and JO Carey. 2001. *The Systematic Design of Instruction (5th)*. New York: Longmann.
- E. Mulyasa. 2015. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, A. F. 2017. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.

- Farid, Yaasin. 2019. *Desain Buku Ajar Taisiru Al- Balaghah : Penelitian Research And Devolopment Kelas X Di SMA Terpadu Pondok Pesantren Riyadlul Ulum Waddawah Condong Tasikmalaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hake, Richard R., and John Reece. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores**. Indiana.
- Hidayati, Nur Laili. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Maharah Istima' Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Pekalongan*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Hikmah Nur Fitriani. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Nahwu Di Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Idris, Mardjoko. 2017. *Ilmu Badi' Kajian Keindahan Berbahasa*. 1st ed. Karya Media.
- Idris, Mardjoko. 2018. *Ilmu Bayan Kajian Retorika Berbahasa Arab*. 3rd ed. Karya Media.
- Jufri Febrian. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Pada Siswa Kelas IV SDN 228 Pembasean Kabupaten Luwu Utara*. Palopo: IAIN Palopo.
- Jurjani, Abdul Qahir al-. 1954. *Asrār Al-Balāghah*. Wazarah al-Ma`arif,
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana and Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. 7th ed. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nieveen, N. 1999. *Prototype to Reach Product Quality*. Dlm. van Den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (Pnyt.) *Design Approaches and Tools in Educational and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Noor, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan.

- Nurrohman, Taufik. 2024/2025. *Desain Pengembangan Aplikasi Berbasis Audiovisual (Dubbing) Anime Jepang-Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Psikologi Siswa Dalam Berbicara Bahasa Arab*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Rostina Sundayana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sa'diyah, Nur Khalimatus. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Bahrul Maghfiroh Malang*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, <http://etheses.uin-malang.ac.id/56248/7/200101220021.pdf>.
- Soetomo. 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Stephanus Hermawan S. 2019. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sudaryono. 2021. *Statistik II: Statistik Inferensial Untuk Penelitian*. Andi.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Proseur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. 15th ed. Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. 7th ed. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.
- Utami, Suci. 2025. *Pengembangan Buku Ajar Ilmu Ma'any Balaghah Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Angkatan 2022 Pada Pembelajaran Ilmu Ma'any Balaghah*. Jambi: Universitas Jambi.
- Wahana Computer. 2013. *Step by Step Menjadi Programer Android*. Semarang: Wahana Computer.
- Wina Sanjaya. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Prenada Media.

أحمد بن إبراهيم بن مصطفى الهاشمي . 1943. *جواهر البلاغة في المعاني والبيان والبديع*. المكتبة العصرية.

أسعد, أمامة. ٢٠٢٣. “أهمية علم البلاغة.” موضوع,

https://mawdoo3.com/أهمية_علم_البلاغة.

دياب, محمد. 2012. *دروس البلاغة*. 1st ed. دار ابن حزم.

B. ARTIKEL

Ashrafah Alaifi Aulia, Dini Febria Arifina, Mhd Hasan Basri Batu Bara, Yuyun Jelita Jabat, and Sahkholid Nasution. “Tranformasi Pembelajaran Bahasa Arab : Menavigasi Tantangan dan Peluang di Indonesia Pada Era Digital.” *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa* 2, no. 4 (2024/2025): 158–68. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1885>.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US, (2009). <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

Darwin, David, Zainal Rafli, and Samsi Setiadi. “Development of Android-Based Learning Media: A Literature Review.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 3 (2023): 581–92.

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Literasi Nusantara, 2019.

Handarini, Oktafia Ika, and Siti Sri Wulandari. “Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 3 (2020): 496–503. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>.

Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

Hawari Nasution, M. Adlan Al, Siswanto Siswanto, and Eko Suryana. “Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android.” *Jurnal Media Infotama* 19, no. 2 (2023): 528–37. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>.

- Helty, Helty, Alvie Rahmadani, and Muhammad Syayidi. "Pengembangan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024/2025): 345–47. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.532>.
- Kemp, E. "Health Literacy, Digital Health Literacy and the Implementation of Digital Health Technologies in Cancer Care: The Need for a Strategic Approach." *Health Promotion Journal of Australia* 32, (2021): 104–14. <https://doi.org/10.1002/hpja.387>.
- Mahliatussikah, Hanik. "Development of Interactive Learning Media 'Lectora Inspire' for Balaghah Learning:" 612 (2021). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.024>.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Malik, Khairil, Nicolas Habibi, and Ideal Patrah. "Rhetoric and Balaghah: The Significance of Zamakhshari's Contributions to Linguistic Studies." *Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 11, no. 1 (2025): 10. <https://doi.org/10.30821/ihya.v11i1.23753>.
- Muzakki, Ahmad Ali, Rodhy Harisca, and Husain Ibnu Abdilah. "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital: Antara Inovasi Teknologi Dan Tantangan Penerapan." *Qolamuná : Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humanior* 2, no. 1 (n.d.): 37–48.
- Ni'mah Naafi'atul Ulfah, Beni Habibi, and Tri Mulyono. "Pengembangan mobile Learning (M-Learning) Berbasis Moodle Sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Tingkat Smk." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24824>.
- Nurbayan, Yayan. "Pengembangan Bahan Ajar Balaghah Berbasis Pendekatan Adabi." *KARSA Journal of Social and Islamic Culture* 22, no. 1 (2014): 137–49.

- Putra, Fawwaz Hanis Radika, Rici Tri Harpin Pranata, and Fahmi Fuad Cholagi. *Penerapan Cognitive Load Theory Dalam Pengelolaan Konten Edukasi Digital Di Instagram Ppsdm Anri*. 5, no. 1 (2025).
- Putra, Muchammad Agiel Kholid. "Ilmu Balaghah Dan Kontribusi Perkembangan Tafsir." *MIJ (Maliki Interdisciplinary Journal)* 2, no. 2 (2024/2025).
- Salim, Fuad, Abuzar Alghifari, and Beko Hendro. "Analisis Retorika Dalam Tafsir Shafwah Al-Tafasir Terhadap Surah AlBayyinah." *IJHSS: Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences* 5, no. 2 (2024/2025). <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/IJHSS>.
- Ulin Nuha, Muhammad Afthon, Ahmad Fikri Amrullah, Rizka Widayanti, Ida Fauziatun Nisa', and Murdiono Murdiono. "Innovative Teaching Materials for Balaghah: Enhancing Literary Appreciation through Syawahid Adabiyah in Ilmu Badi'." *An Nabighoh* 26, no. 2 (2024/2025): 231–50. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v26i2.231-250>.
- Warsita, Bambang. "Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif." *Jurnal Teknodik*, September 6, 2018, 062–073. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>.
- Wulandari, Dania Ayu, Hari Wibawanto, Agus Suryanto, and Agus Murnomo. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6, no. 5 (2019): 577. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>.
- Zulfa, Ngindana. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/54653/>.

C. ENSIKLOPEDIA

- Imran, Syaiful. 2016. *Kontribusi Media Pembelajaran | Ilmu Pendidikan*. <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kontribusi-media-pembelajaran>.
- Putra. 2022. Pengertian Aplikasi: Fungsi, Sejarah, Klasifikasi, Jenis & Contoh." *Salamadian*. <https://salamadian.com/pengertian-aplikasi/>.