

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
BAHASA ARAB BERBASIS *SMART APPS CREATOR*  
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRODAT*  
DI MTs NEGERI 5 CILACAP**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:**

**FUTUKHIL MUFADILAH SABANA  
NIM. 214110403097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Futukhil Mufadilah Sabana

NIM : 214110403097

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “ Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodlat* di MTs Negeri 5 Cilacap” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 24 Februari 2025

Saya yang menyatakan,



Futukhil Mufadilah Sabana

NIM. 214110403097

## PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
[www.ftik.uinsaizu.ac.id](http://www.ftik.uinsaizu.ac.id)

### PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA ARAB  
BERBASIS SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN  
MUFRODAT DI MTs NEGERI 5 CILACAP"**

Yang disusun oleh Futukhil Mufadilah Sabana (NIM. 214110403097) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 10 April 2025

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang

**Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I.**

NIP. 19890116 202012 1 006

**Herman Wicaksono, S.Pd.I, M.Pd**

NIP. 19921004 202321 1 018

Penguji Utama

**Dr. Atabik, M.Ag.**

NIP. 19651205 199303 1 004

Mengetahui:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,



**Dr. Abu Dharin, S.Ag, M.Pd**

NIP. 19741202 201101 1 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Futukhil Mufadilah Sabana

Lampiran : 3 Ekslembar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Futukhil Mufadilah Sabana  
NIM : 214110403097  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodad* di MTs Negeri 5 Cilacap.

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Purwokerto, 24 Februari 2025

Pembimbing



**Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I.**

**NIP.198901162020121006**

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS *SMART APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN *MUFRODAT* DI MTs NEGERI 5 CILACAP

Futukhil Mufadilah Sabana  
214110403097

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik antara sebelum dan sesudah digunakannya aplikasi *Smart Apps Creator* serta mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* peserta didik pada materi *almihnatu*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah *quasi experimental*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Purposive Sampling*. Sampel penelitian ini yaitu kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis lembar tes, uji *Independent Sample T Test* dan perhitungan nilai *N\_Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab antara sebelum dan sesudah digunakannya aplikasi *Smart Apps Creator* dan terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrodat* siswa pada pembelajaran bahasa arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* ( menggunakan buku ). Hal ini dibuktikan dengan hasil output uji *Independent Sample T Test* dengan nilai signifikansi 0,01, dimana nilai sig.  $0,01 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima artinya ada perbedaan penguasaan *mufrodat* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah *treatment*. Hasil uji *N\_Gain* menyatakan bahwa nilai rata-rata *N\_Gain* pada kelas eksperimen adalah 56,55. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* peserta didik.

**Kata kunci : Efektivitas, Media *Smart Apps Creator*, Peningkatan Penguasaan *Mufrodat***

فاعلية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية للغة العربية القائمة على منثى  
التطبيقات الذكية لتحسين إتقان مادة المفردات بمدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية  
الحكومية الخمسة تشيلاتشاب

فتوخيل مفضلة صبانا

٢١٤١١٠٤٠٣٠٩٧

مستخلص البحث

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد دلالة الفرق في قدرة الطلاب على إتقان مفردات اللغة العربية بين ما قبل استخدام تطبيق منثى التطبيقات الذكية وبعده، وتحديد مدى فاعلية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية للغة العربية القائمة على منثى التطبيقات الذكية لتحسين إتقان الطلاب للمفردات في مادة المفردات. هذا البحث عبارة عن بحث كمي مع استخدام أسلوب شبه تجريبي. أسلوب أخذ العينات في هذه الدراسة هو استخدام أسلوب أخذ العينات الانتقائية "وكانت عينات هذه الدراسة هي عينة الصف الثامن "أ" كصف ضابط، والصف الثامن "و كصف تجريبي. وتمثلت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة في الاختبارات والتوثيق. أما تقنيات تحليل البيانات المستخدمة فهي تحليل ورقة الاختبار، واختبار العينة المستقلة ت امتحان، وحساب قيمة ن\_الكسب

أظهرت النتائج أن هناك فرقاً في القدرة على إتقان مفردات اللغة العربية بين ما قبل استخدام تطبيق منثى التطبيقات الذكية وبعده، كما أن هناك فرقاً كبيراً بين إتقان الطلاب للمفردات في تعلم اللغة العربية باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على منثى التطبيقات الذكية وبدون استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على منثى التطبيقات الذكية (باستخدام الكتب). ويتضح ذلك من خلال نتائج مخرجات اختبار العينة المستقلة ت مع < قيمة دلالة صفر نقطة صفر واحد، حيث تكون قيمة الأهمية صفر نقطة صفر واحد صفر نقطة صفر خمسة، فإن ه.أ مقبولة بمعنى أن هناك فرقاً في إتقان المفردات في الفصل الضابطة والفصل التجريبي بعد المعالجة. تشير نتائج اختبار ن\_الكسب إلى أن متوسط قيمة ن\_الكسب في الفصل التجريبي هو ستة وخمسون غيبوبة وخمسة وخمسون بالمائة. استناداً إلى نتائج هذه الدراسة، يمكن استنتاج أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على منثى التطبيقات الذكية فعال بما فيه الكفاية لتحسين إتقان الطلاب لمادة المفردات

الكلمات المفتاحية : الفاعلية، وسائط منثى التطبيقات الذكية، تحسين إتقان المفردات

## **MOTTO**

*“Guru terbaik adalah guru yang tak kenal lelah mencari cara agar  
muridnya mengerti”<sup>1</sup>*

( Andrea Hirata )



---

<sup>1</sup> Andrea Hirata, *Guru Aini*, ( Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2020 ), hal.168

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat yang maha pengasih lagi maha penyayang. Dengan kasih dan rahmatnya, setiap langkah dalam perjalanan ini dimudahkan, setiap kesulitan diberikan jalan keluar, dan setiap harapan diberi kesempatan untuk terwujud. Tanpa izinnya, tiada ilmu yang dapat digapai dan tiada usaha yang membuahkan hasil.

Dalam setiap tetes keringat, dalam setiap doa yang terucap dan dalam setiap langkah yang dilewati, akhirnya perjalanan ini mencapai satu titik pencapaian. Dengan segenap kerendahan hati dan rasa syukur yang tidak terhingga, karya sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Ali Muhamad Rofi dan Ibu Sukinah yang begitu hebat membimbing, mendidik, mendukung dan mendoakan setiap langkah yang saya lewati.
2. Kakak dan adik tersayang, Wiwit Siti Rahayu, S.Pd., Hadianti Ma'rifatun Sholihah, S.Pd., Pangesti Asih Pamuji, S.Pd., Mulia Hamdani, S.sos. yang telah memberikan dukungan dan menjadi sosok yang menginspirasi bagi saya dan adik saya Safi'i Ma'arif yang saya sayangi.
3. Bapak Abdal Chaqil Harimi, M. Pd.I. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dengan sabar dari awal skripsi hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin, Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, taufik dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* di MTs Negeri 5 Cilacap “.

Dengan terselesaikannya penelitian ini, peneliti menyadari bahwa pencapaian ini, tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta kontribusi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, arahan serta masukan yang berharga selama proses penelitian berlangsung dan akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. Suparjo, MA., Wakil Dekan I FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Dr. Dony Khoirul Aziz, M.Pd.I., Sekretaris Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
7. Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd., Koordinator Program Studi PBA UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
8. Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I., Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini.

9. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan ( FTIK ) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmu yang pastinya akan bermanfaat di kemudian hari.
10. Segenap Civitis Akademika UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
11. Bapak Suwarno, S.Pd., M. Sc., Kepala Sekolah MTs Negeri 5 Cilacap
12. Bapak M. Al Hafidz, S.Ag., Guru mata pelajaran Bahasa Arab MTs Negeri 5 Cilacap yang telah membantu dari awal penelitian hingga akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan.
13. Segenap Guru dan Karyawan MTs Negeri 5 Cilacap
14. Segenap Peserta didik MTs Negeri 5 Cilacap
15. Kedua orang tuaku, Bapak Ali Muhamad Rofi dan Ibu Sukinah yang senantiasa mendidik, mendukung, menyayangi, dan mendoakan setiap langkah yang peneliti Lewati. Serta kakak dan adikku yang senantiasa memberikan dukungan, dorongan, kebahagiaan dan menjadi sosok inspiratif bagi saya.
16. Teman-teman kelas PBA B Angkatan 2021, Khususnya Dwi Nisrina Khumairoh, Afifah Islami, Siska Istifariza dan Taufiqta Azzukhrufi A.
17. Rio Basuki, S.T., yang senantiasa memberikan support dan dukungan kepada peneliti dengan penuh rasa tulus dan sabar serta berkenan berjalan beriringan hingga peneliti menyelesaikan studi ini
18. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Hanya ucapan terimakasih yang dapat penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT, senantiasa melimpahkan rahmat, kebaikan dan keselamatan kepada kita semua, baik di dunia maupun di akhirat.

Purwokerto, 24 Februari 2025



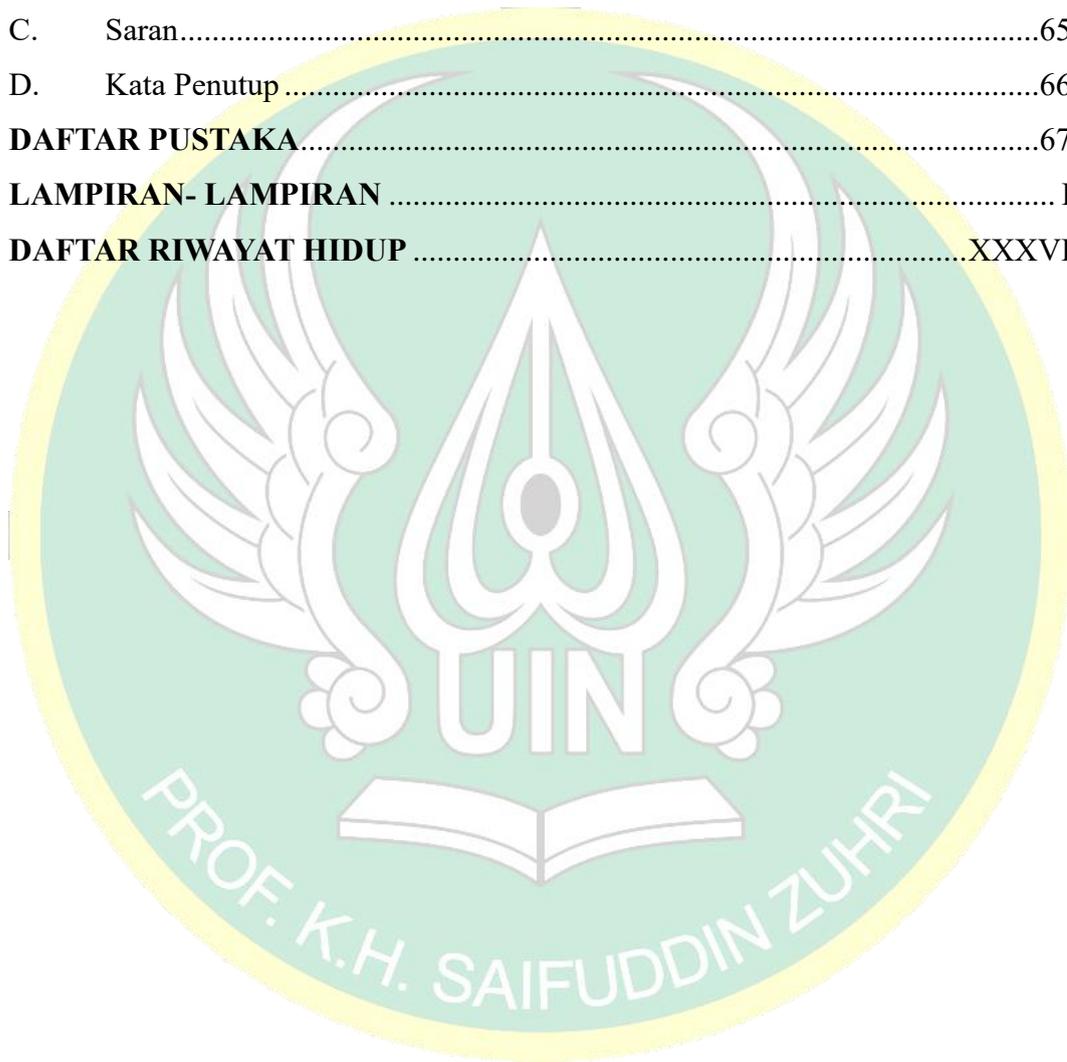
Futukhil Mufadilah Sabana

NIM. 214110403097

## DAFTAR ISI

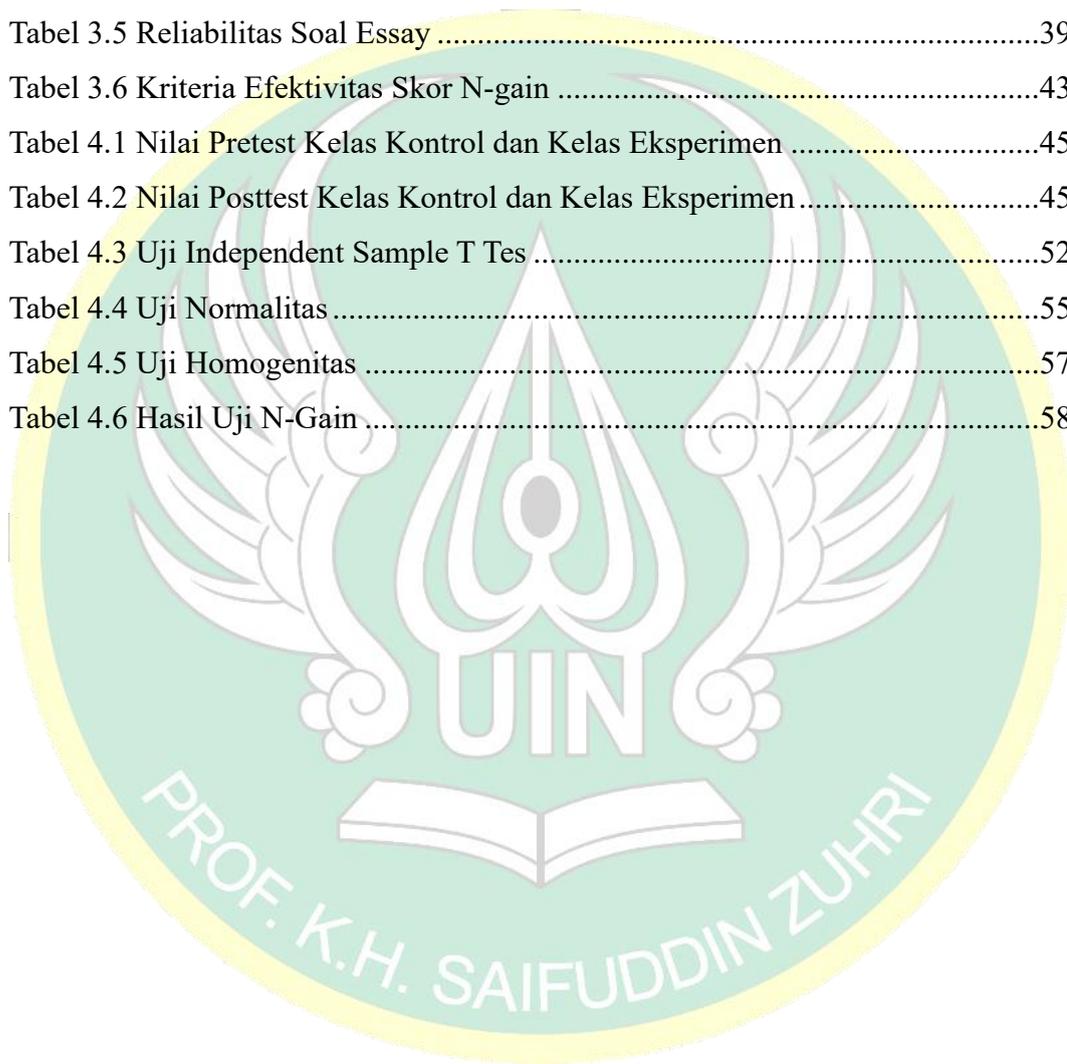
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
مستخلص البحث.....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Definisi Operasional.....	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Pembahasan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
A. Kerangka Teori.....	10
B. Penelitian Terdahulu.....	24
C. Hipotesis.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Variabel dan Indikator Penelitian.....	29
C. Konteks Penelitian.....	30
D. Metode Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	34

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	44
A. Penyajian Data .....	44
B. Analisis Data dan Pembahasan .....	50
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	64
A. Kesimpulan .....	64
B. Keterbatasan Penelitian.....	65
C. Saran.....	65
D. Kata Penutup .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN</b> .....	I
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	XXXVI



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nilai Assessment Tengah Semester Kelas VIII .....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes Tema المهنة .....	33
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Penguasaan Mufrodat.....	36
Tabel 3.4 Reliabilitas Soal Pilihan Ganda.....	38
Tabel 3.5 Reliabilitas Soal Essay .....	39
Tabel 3.6 Kriteria Efektivitas Skor N-gain .....	43
Tabel 4.1 Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	45
Tabel 4.2 Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	45
Tabel 4.3 Uji Independent Sample T Tes .....	52
Tabel 4.4 Uji Normalitas .....	55
Tabel 4.5 Uji Homogenitas .....	57
Tabel 4.6 Hasil Uji N-Gain .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Smart Apps Creator .....	19
Gambar 4. 1 Diagram Rata-Rata Nilai Pretest Posttest.....	45
Gambar 4. 2 Pengerjaan pretest di kelas kontrol.....	47
Gambar 4. 3 Pengerjaan pretest di kelas eksperimen.....	48
Gambar 4. 4Pengerjaan posttest kelas kontrol .....	49
Gambar 4. 5Pengerjaan posttest kelas eksperimen .....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset Individu.....	I
Lampiran 2 Surat Telah Riset Individu .....	II
Lampiran 3 Materi.....	III
Lampiran 4 Surat Validitas Instrumen.....	V
Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Media .....	VI
Lampiran 6 Surat Validasi Ahli Materi .....	VII
Lampiran 7 Media Smart Apps Creator .....	VIII
Lampiran 8 Instrumen Tes Pre-Test dan Post-Test.....	XIII
Lampiran 9 Hasil <i>Pretest</i> .....	XVI
Lampiran 10 Hasil <i>posttest</i> .....	XIX
Lampiran 11 Dokumentasi penelitian .....	XXII
Lampiran 12 Uji Validitas Pilihan Ganda .....	XXV
Lampiran 13 Uji Validitas Essay.....	XXV
Lampiran 14 Uji N_Gain .....	XXVI
Lampiran 15 Rekomendasi Seminar Proposal .....	XXVII
Lampiran 16 Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal.....	XXVIII
Lampiran 17 Surat Keterangan Lulus Komprehensif .....	XXIX
Lampiran 18 Sertifikat BTA-PPI .....	XXX
Lampiran 19 Sertifikat Pengembangan Bahasa .....	XXXI
Lampiran 20 Sertifikat PPL .....	XXXII
Lampiran 21 Sertifikat KKN.....	XXXIII
Lampiran 22 Blanko Bimbingan.....	XXXIV

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses belajar bahasa dapat terhambat oleh berbagai permasalahan. Dalam konteks pengajaran bahasa Arab, hambatan-hambatan ini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu problema linguistik dan problema non linguistik.<sup>1</sup> Menurut Fahrurrozi dan Mahyudin problematika non linguistik yang lazim terjadi dalam pembelajaran bahasa yaitu kurangnya sarana, media dan sumber belajar.<sup>2</sup> Penggunaan media pembelajaran sangat penting dan merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi efektivitas dan daya tarik peserta didik. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, yang mengakibatkan peserta didik mudah merasa bosan dan motivasi belajar akan menurun.<sup>3</sup>

Media pembelajaran adalah berbagai alat yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran atau pembelajaran. Fungsinya adalah untuk memfasilitasi pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan mencapai tujuan yang diinginkan, diperlukan berbagai media pembelajaran. Salah satunya adalah *Smart Apps Creator* ( SAC ), yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar- mengajar. Dengan menggunakan media *Smart Apps Creator* ( SAC ), guru bisa membuat materi pelajaran jadi lebih menarik saat pembelajaran. Penggunaan media tersebut juga tidak terlalu sulit karena tidak membutuhkan keahlian dalam bidang IT. *Smart Apps Creator* adalah software yang dirancang untuk mengembangkan berbagai aplikasi multimedia yang kompatibel dengan berbagai platform, termasuk mobile,

---

<sup>1</sup> Agus Supriadi dkk, “ *Problematika Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah* “, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab, Vol.22, No.02, 2020, hal. 212.

<sup>2</sup> Asep Muhammad Saepul Islam, “ *Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Perspektif Siswa Madrasah* “, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, Vol. 2, (1), 2015, hal.7.

<sup>3</sup> Naidin Syamsuddin, “ *Pengembangan Teknologi Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab* “, Jurnal Konsepti, Vol.10, No. 4, 2022, hal. 414.

desktop, dan web. Keunggulan utama dari perangkat ini adalah kemampuannya untuk mengonversi hasil pengembangan aplikasi kedalam beberapa format, seperti android, iOS, desktop, serta HTML5 yang bisa diakses melalui browser. Dengan fitur tersebut proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena tidak terbatas oleh lokasi dan waktu, sehingga memungkinkan pengguna untuk belajar kapan saja dan dimana saja.<sup>4</sup>

Banyak peserta didik menganggap pembelajaran bahasa Arab sebagai pelajaran yang sulit. Persepsi ini muncul karena bahasa Arab bukanlah bahasa ibu mereka, sehingga proses pembelajaran membutuhkan usaha ekstra karena belum tentu semua peserta didik pernah mempelajarinya. Banyak peserta didik yang kurang berminat mempelajari bahasa Arab dikarenakan sulit dan harus mengasah daya ingat mengenai kosakata bahasa Arab yang dipelajari. Hal ini menjadi salah satu problematika yang harus diatasi oleh pendidik. Pendidik memiliki tanggung jawab penuh untuk mengatasi problem tersebut, adapun upaya yang dapat pendidik lakukan salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab supaya pembelajaran lebih menarik dan mendorong antusiasme peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Bahasa Arab di MTs Negeri 5 Cilacap mengungkapkan beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Arab. Pertama, guru cenderung menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-center*). Selain itu, metode ceramah lebih sering digunakan. Faktor kedua berhubungan dengan siswa, dimana banyak siswa yang merasa bingung atau kesulitan serta kurang paham pada materi yang disampaikan oleh guru.<sup>5</sup> Selain itu, penggunaan media pembelajaran sangat terbatas, dengan guru yang hanya mengandalkan media buku sebagai sumber dalam penyampaian materi, tanpa memanfaatkan media pembelajaran lain yang dapat memancing peserta didik supaya lebih aktif. Kurangnya penggunaan

---

<sup>4</sup> Muhammad faqih, “ Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android “, Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, Vol. 7, 2020, hal 28

<sup>5</sup> Wawancara dengan guru Bahasa Arab MTs Negeri 5 Cilacap. Pada tanggal 5 Desember 2023.

media dalam pembelajaran menyebabkan menurunnya motivasi peserta didik, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil assessment tengah semester pada kelas VIII dengan nilai rata-rata 50,00. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi belajar siswa karena lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang mengandalkan buku saja. Efektivitas penggunaan media *Smart Apps Creator* dalam proses pembelajaran telah terbukti. Hal ini dapat didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustafa, Nur Alisa, dan Andi Arif Pamessang dengan judul penelitian "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab dengan Media *Smart Apps Creator* Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur". Hasil penilaian oleh para ahli menunjukkan bahwa media yang digunakan memperoleh skor 90% dengan predikat "Sangat Valid". Sementara itu, pengujian oleh spesialis material memperoleh kategori "Valid" sebesar 77%, Instruktur mata pelajaran mendapat skor 98% dalam kategori "Sangat Efektif" pada tes pengetahuan terhadap siswa dan 83% hasil uji tuntas siswa termasuk dalam kategori "Sangat Efektif".<sup>6</sup>

Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti video, audio, gambar dan animasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa serta berkontribusi positif terhadap hasil belajar mereka. Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dapat menyajikan materi secara lebih menarik karena mengombinasikan berbagai format media, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Selain itu, media ini juga memberikan umpan balik kepada siswa, yang menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan interaktif.<sup>7</sup> Dalam pemilihan media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang harus

---

<sup>6</sup> Mustafa dkk, *Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu*, Vol.13, No. 1, 2023, hal. 259.

<sup>7</sup> Ni Kadek Emi Ardiani & Anak Agung Gede Agung, "Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel Pada Muatan IPA Materi Sumber Energi", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 2022, hal. 27.

diperhatikan, yaitu: (1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan ( audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) ketersediaan sumber setempat, (5) apakah media siap pakai, ataukah media rancangan, (6) kepraktisan dan ketahanan media,(7) efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.<sup>8</sup> Menurut Mujiono & Sarah (2021) terdapat lima kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) kesesuaian ( appropriateness), (2) tingkat kesulitan, (3) biaya, (4) ketersediaan, (5) kualitas teknis. Berdasarkan kriteria tersebut peneliti memilih penggunaan media *Smart Apps Creator* dikarenakan media tersebut praktis, memiliki tingkat kesulitan yang rendah dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Selain itu, terdapat beberapa alasan untuk menggunakan *Smart Apps Creator* jika dibandingkan dengan aplikasi yang lain. Salah satu keunggulannya adalah kemampuannya dalam menciptakan media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan coding atau pengetahuan pemrograman. Hal ini memungkinkan semua kalangan, termasuk yang tidak memiliki latar belakang teknis, untuk membuat media pembelajaran secara mandiri ( Sutejo & Fadrial, 2021 ).

Penggunaan *Smart Apps Creator* memberikan kemudahan dalam merancang isi media pembelajaran, baik digunakan secara online maupun offline. Aplikasi ini juga fleksibel karena dapat diakses diberbagai tempat. Selain itu, *Smart Apps Creator* mendukung integrasi berbagai elemen seperti gambar, teks, dan audio, sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif.<sup>9</sup>

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Multimedia

---

<sup>8</sup> Mohamad Miftah & Nur Rokhman, “ *Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik* “, Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 2022, hal. 415.

<sup>9</sup> Eva Lestari & Siti Nurul Hidayati, “*Bahan Ajar Berbantuan Smart Apps Creator untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik* “, Pensa E- Jurnal : Pendidikan Sains, 11(2), 2023, hal. 139.

Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodad* di MTs Negeri 5 Cilacap".

## B. Definisi Operasional

Guna memperjelas pemahaman terhadap judul di atas, penulis akan mengklasifikasikan makna dari masing-masing istilah yang digunakan dalam judul yaitu :

### 1. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif yaitu suatu sistem yang berisi gabungan atau kombinasi antara teks, gambar, animasi, seni suara dan video dengan menggunakan komputer atau diinovasi secara digital yang digunakan secara bersamaan serta membutuhkan keterlibatan pemakainya untuk mengarahkan, mengontrol dan memanipulasi sistem tersebut.<sup>10</sup>

### 2. *Smart Apps Creator* ( SAC )

*Smart Apps Creator* merupakan software yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan aplikasi multimedia yang dapat digunakan pada berbagai platform, baik itu mobile, desktop, dan web. Aplikasi yang dikembangkan dengan alat ini dapat diubah menjadi berbagai format yaitu android, iOS, desktop, dan web html5 yang dapat diakses melalui browser. Hal ini memberikan fleksibilitas belajar yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.<sup>11</sup>

### 3. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab merupakan suatu proses interaktif yang melibatkan guru dengan siswa, dimana tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan pengetahuan mengenai bahasa Arab dengan

<sup>10</sup> Aulia Mustika Ilmiani dkk, “*Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*”, Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya, Vol.8, 2020, hal 20.

<sup>11</sup> Sutejo dan Yogi Ersan Fadrial. “ *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di Smk Negeri 2 Pinggir* ”, Journal of Computer Science Community Service, Vol.1, 2021, hal. 116.

menggunakan berbagai metode serta media yang dirasa efektif sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.<sup>12</sup>

#### 4. Penguasaan *Mufrodat*

Kosakata dalam bahasa Arab disebut *mufrodat*. Pembendaharaan kata, atau yang dalam bahasa Arab disebut *mufrodat*, mencakup seluruh kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Ini termasuk daftar kata yang diurutkan menurut abjad dengan makna atau terjemahnya.<sup>13</sup> Jadi penguasaan *mufrodat* tidak hanya terbatas pada kemampuan melafalkan dan menulis kata dengan benar, tetapi juga mencakup pemahaman makna dan penggunaan kata tersebut dengan tepat sehingga dapat mempermudah dalam berkomunikasi atau berinteraksi ketika pembelajaran bahasa Arab dilakukan.

#### 5. MTs Negeri 5 Cilacap

Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Cilacap atau yang di singkat MTs N 5 Cilacap merupakan salah satu sekolah negeri yang berdiri sejak 1997. MTs Negeri 5 Cilacap tersebut merupakan MTs Negeri yang lahir paling muda di kabupaten Cilacap diantara 4 MTs Negeri yang ada di Cilacap. Pada tahun 2014 MTs Negeri 5 Cilacap ini mendapat akreditasi A yang ditetapkan oleh BAP-S/M Provinsi Jawa Tengah dengan nilai 90. Pada tahun tersebut MTs Negeri 5 Cilacap masih bernama MTs Negeri Nusawungu. Pada tahun 2017 MTs Negeri Nusawungu beralih nama menjadi MTs Negeri 5 Cilacap.

Penulis memberikan batasan penelitian ini yaitu pada kelas VIII MTs Negeri 5 Cilacap tahun ajaran 2025/2026. Dari penegasan tersebut, maka maksud dari judul “Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* di MTs Negeri 5 Cilacap” yaitu sebuah penelitian yang dilakukan guna mengetahui apakah penggunaan multimedia

<sup>12</sup> Asna Andriani, “ Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam”, Ta'allum, Vol. 03, No. 01, 2015, hal. 44.

<sup>13</sup> Sulfikar dan Nurul Fawzani, “ Pemanfaatan Instagram dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Mahasiswa “, Jurnal Tahsinia, Vol. 4, No. 1, hal. 23.

interaktif bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada peserta didik kelas VIII.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah digunakannya aplikasi *Smart Apps Creator* pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 5 Cilacap?
2. Apakah penggunaan multimedia interaktif bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 5 Cilacap?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### a. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan signifikansi perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab antara sebelum dan sesudah digunakannya aplikasi *Smart Apps Creator* pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 5 Cilacap?
- b. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat* pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 5 Cilacap?

#### b. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

##### a. Manfaat Teoritik

Secara teoritik, penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan dan menggali wacana terkait implementasi multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dalam pembelajaran bahasa Arab.

## b. Manfaat Praktik

### 1. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi MTs Negeri 5 Cilacap, khususnya dalam hal pemanfaatan media interaktif yang inovatif, salah satunya melalui penggunaan media *Smart Apps Creator*.

### 2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta referensi dan motivasi kepada guru dalam mengembangkan media, dan metode yang lebih bervariasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

### 3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan, memperoleh pengalaman serta keterampilan dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.

### 5. Bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan perspektif kepada pembaca mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang inovatif dalam konteks pengajaran Bahasa Arab.

### 6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi berupa tambahan referensi atau informasi yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang mau melakukan penelitian lanjutan atau penelitian serupa.

## E. Sistematika Pembahasan

Penelitian yang baik disusun secara rinci dan sistematis untuk memberikan gambaran keseluruhan isi skripsi terhadap pembaca. Oleh karena itu, penulisan skripsi ini disusun menjadi lima bab. Rincian penulisan tersebut adalah:

- Bab I : Bab ini menyajikan pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika pembahasan.
- Bab II : Bab ini membahas tentang landasan teori yang menjelaskan berbagai teori yang mendukung dan menjadi acuan penelitian ini, kajian pustaka/penelitian terkait, serta hipotesis penelitian.
- Bab III : Pada bab ini, akan diuraikan secara mendalam mengenai jenis penelitian, variabel serta indikator, dan konteks penelitian yang mencakup tempat dan waktu penelitian dilakukan. Selain itu, dalam bab ini juga membahas tentang populasi dan sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian, Metode pengumpulan data yang diterapkan, serta teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian.
- Bab IV : Bab ini memaparkan hasil penelitian, berupa data yang kemudian dianalisis.
- Bab V : Bab ini berisi penutup yang mencakup kesimpulan, keterbatasan penelitian, saran, serta kata penutup.
- Selanjutnya bagian akhir pada skripsi ini yaitu daftar pustaka yang memuat referensi yang digunakan dalam penelitian serta lampiran-lampiran yang mendukung data dan informasi yang disajikan.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kerangka Teori

#### 1. Multimedia Interaktif

##### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Istilah multimedia berasal dari gabungan dua kata, yaitu “multi” dan “media”. Multi berarti banyak atau beragam. Sedangkan media merujuk pada sarana atau alat. Multimedia merupakan sebuah sarana atau alat yang berisi kombinasi antara teks, grafik, gambar, audio, animasi, dan video yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau materi.<sup>15</sup> Sedangkan interaktif merupakan suatu kontribusi atau respon pengguna dalam penggunaannya.

Menurut pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berperan sebagai sarana atau program yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran. Dalam program tersebut berisi gabungan atau kombinasi antara teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan peserta didik sebagai pengguna interaktifnya. Multimedia interaktif menjadi sebuah teknologi baru yang mempunyai potensi besar dalam transformatif dunia pendidikan, memungkinkan pengguna untuk belajar, memperoleh informasi dan menghibur pemakainya dalam proses pembelajaran. Sebagai salah satu bentuk multimedia pembelajaran, multimedia interaktif adalah cara baru dalam pembelajaran yang paling populer dari berbagai multimedia pembelajaran yang ada.

##### b. Tujuan Penggunaan Multimedia Interaktif

Secara garis besar penggunaan multimedia interaktif yaitu suatu usaha untuk menyajikan suatu materi yang akan diajarkan ke dalam suatu format

---

<sup>15</sup> Rachmat, Antonius dan Alphone Roswanto. Chapter 1 “*Pengantar Multimedia (materi kuliah “Multimedia” IM 2023)* semester Genap 2005/2006.

yang lebih efektif dan efisien saat digunakan serta dapat mudah dipahami dan dimengerti.

c. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif

Multimedia bukan sekedar berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sangat efektif dalam mendukung proses belajar yang bisa dilakukan tanpa kehadiran guru secara langsung. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat, diantaranya:

1. Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat serta motivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias.
2. Membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menyerap informasi dengan lebih baik.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, sehingga komunikasi tidak hanya terjadi secara lisan oleh guru. Hal ini membantu siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan, serta guru tidak terlalu lelah saat proses belajar berlangsung..
4. Siswa lebih berperan aktif dan responsif dalam kegiatan belajar, karena selain mendengarkan penjelasan, mereka juga bisa beraktivitas seperti mengamati dan mengoperasikan materi pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, multimedia interaktif juga memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, prestasi belajar, dan menampilkan data secara lebih menarik dan kredibel. Multimedia ini membantu siswa menafsirkan data dan informasi dengan lebih mudah.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Nanda K. P. P., Eka P. A., dan Saida U., “ Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 4(2), 2021, hal. 125.

## 2. Pembelajaran Bahasa Arab

### a) Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Tujuan utama pembelajaran bahasa Arab di madrasah adalah untuk mengoptimalkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Mata pelajaran ini membantu siswa dalam memahami, meningkatkan, dan membina kemampuan berbahasa Arab serta mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan agama, pengetahuan umum, dan sosial budaya. Pelajaran bahasa Arab selain berfungsi sebagai alat komunikasi juga digunakan dalam ranah keagamaan dan ilmu pengetahuan.<sup>17</sup>

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik, di mana berbagai sumber belajar dimanfaatkan pendidik, baik yang bersifat formal ataupun nonformal, yang sesuai dengan kurikulum.<sup>18</sup> Pembelajaran tidak terpisah atau terlepas dari dua rangkaian kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Beberapa ahli menyamakan istilah pembelajaran dengan belajar-mengajar. Keduanya merujuk pada kegiatan yang bernilai edukatif.

Merujuk pada pengertian di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang di dalamnya mencakup interaksi antara guru sebagai pendidik dan peserta didik yang menimba ilmu. Guru diharapkan berperan sebagai fasilitator dalam menyampaikan pengetahuan menggunakan metode dan media yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Dalam kurikulum madrasah di Indonesia, Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan sebagai mata pelajaran wajib di berbagai jenjang pendidikan islam, mulai dari MI, MTs ,hingga MA. Bahasa Arab pada dasarnya merupakan sistem linguistik yang digunakan oleh

---

<sup>17</sup> Nova Yanti dan Nurul Afrani, *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Langsung di SDS Hubul Wathan Duri*, Jurnal Pendidikan, Vol. 10, 2018, hal. 232.

<sup>18</sup> Asna Andriani, “ *Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam*”, Ta'allum, Vol. 03, No. 01, 2015, hal. 44.

penutur asli untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaan.<sup>19</sup> Selain itu, Bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang mengajarkan 4 ketrampilan diantaranya yaitu menyimak atau mendengarkan (maharah al-istima'), berbicara (maharah al-kalam), membaca (maharah al-qira'ah), dan menulis (maharah al-kitabah).

Dengan demikian pembelajaran Bahasa Arab dapat dimaknai sebagai proses interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan tentang Bahasa Arab secara efektif. Penggunaan metode dan media yang tepat menjadi kunci keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam proses belajar Bahasa Arab diharapkan peserta didik dapat memahami dan menguasai ilmu bahasa dan kemahiran Bahasa Arab dengan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang menata berbagai komponen pembelajaran.

#### b) Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam mempelajari bahasa Arab, terdapat tiga kompetensi yang harus dicapai :

1. Kompetensi kebahasaan : menguasai bunyi, pengucapan, struktur, dan gramatika dasar Bahasa Arab serta memahami kosakata dan penggunaannya.
2. Kompetensi komunikasi : memiliki kemampuan dalam menggunakan Bahasa Arab dengan lancar dalam menyampaikan ide serta dapat menyerap informasi dengan mudah.
3. Kompetensi budaya : memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam Bahasa Arab, termasuk pemikiran, adat, etika, dan seni dari para penuturnya.<sup>20</sup>

Dari ketiga kompetensi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik

---

<sup>19</sup> Teuku Sanwil, “ *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI* “, ( Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal 13-14.

<sup>20</sup> Ahmad Muradi, “ *Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) di Indonesia* “, Al-Maqayis, Vol. 1, No. 1, 2013, hal. 129-130.

dalam menguasai unsur-unsur bahasa Arab seperti pengucapan, kosakata dan ungkapan sehingga dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Arab dengan lancar dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Arab.

c) Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media

Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mendukung serta mempermudah proses belajar-mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Dalam era *Society 5.0*, pendidikan harus berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang semakin terintegrasi dengan teknologi dan digitalisasi. Melihat perkembangan ini, pembelajaran bahasa arab perlu memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Contohnya siswa dapat menggunakan smartphone Android pribadi mereka sebagai alat untuk belajar bahasa Arab. Dengan perangkat tersebut, siswa bisa mengakses materi pembelajaran di mana pun dan kapan pun sesuai kebutuhan mereka dan tanpa terikat waktu. Hal tersebut tidak hanya mempermudah proses belajar peserta didik, namun juga membuat pembelajaran lebih fleksibel dan relevan dengan kebutuhan zaman.<sup>21</sup>

Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sekaligus menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, menyenangkan, serta menghemat waktu dan energi. Di samping itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat memberikan hasil belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi secara efektif dan memastikan peserta didik dapat menerimanya tanpa merasa bosan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, semangat, dan rasa ingin tahu

---

<sup>21</sup> Umi Hijriyah, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Maharat Al Istima Kelas 8 SMP* ”, Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaan, 5(2), 2022, hal. 243.

siswa. Namun, agar media pembelajaran memberikan hasil yang maksimal, penting bagi guru untuk memilih media yang tepat dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan mendukung peningkatan prestasi siswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa arab, guru diharapkan mampu mengembangkan dan mengoptimalkan media pembelajaran sesuai dengan ketrampilan atau maharah yang ingin dicapai. Media pembelajaran Bahasa Arab dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis diantaranya yaitu:

a. Dilihat dari segi fungsi yang berhubungan dengan penginderaan Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis utama yaitu:

1. Media visual

Media visual digunakan untuk membantu penyampaian materi yang berkaitan dengan indra penglihatan. Media visual dibagi menjadi dua jenis :

a) Media proyeksi

Media ini memerlukan bantuan cahaya atau perangkat listrik yang digunakan, seperti proyektor, slide atau layar komputer.

b) Media non proyeksi

Media ini tidak memerlukan listrik atau cahaya untuk digunakan, seperti poster, diagram atau gambar cetak.

2. Media Audio

Media audio digunakan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan mendengar ( *istima'* ) melalui rekaman suara, podcast, atau siaran audio lainnya.

3. Medio audiovisual

Media ini menggabungkan unsur visual dan audio sehingga siswa dapat belajar dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus. Media seperti video pembelajaran, animasi interaktif, atau film pendek bahasa Arab sering

digunakan karena mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mendalam.

b. Media dalam pembelajaran bahasa arab berdasarkan kemahiran berbahasa dapat dibagi ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

1. Media yang digunakan untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata (*mufrodāt*). Berikut adalah beberapa jenis media yang efektif untuk tujuan tersebut :

- a) Benda tiruan yaitu suatu alat yang digunakan sebagai pengganti objek nyata yang sulit ditemukan.
- b) Kartu bergambar
- c) Vidio *mufrodāt*, yang didalamnya berisi beberapa *mufrodāt* yang dikelompokkan berdasarkan jenis tertentu.
- d) Buku *mufrodāt*, berisi kumpulan kosakata yang terorganisir.

2. Media pendukung pembelajaran nahwu dan shorof

Berikut ini adalah berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran nahwu dan shorof:

- a) Sobekan kertas acak

Media ini menggunakan potongan kertas kecil yang masing-masing berisi satu kata, seperti fi'īl, isim, atau harf. Siswa diminta menyusun kata-kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang baik dan benar secara tata bahasa. Pendekatan ini dikenal sebagai strip story. Media ini menggunakan pendekatan komunikatif, sehingga membantu siswa berlatih menyusun kalimat dan meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa arab.

- b) Kardus kecil berbentuk segi empat tiga dimensi

Media ini terdiri dari kotak kardus kecil dengan kosakata yang ditulis pada setiap sisinya, seperti fi'īl, fa'īl, atau maf'ūl. Siswa diminta mengamati kata-kata pada kotak tersebut, kemudian menyusunnya menjadi kalimat yang

benar. Kalimat yang telah dibuat dapat ditulis di kertas atau langsung ditulis di papan tulis untuk dibahas bersama.

c) Papan triplek berkantong

Media ini berupa papan dari triplek atau karton tebal dengan ukuran sekitar 90 x 60 cm. Papan tersebut dilengkapi dengan kantong-kantong kecil untuk menaruh kartu kata. Siswa dapat menggunakan kartu yang terdapat dalam kantong untuk menyusun kalimat berdasarkan aturan nahwu-shorof. Media ini sangat efektif karena dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendorong interaksi aktif antara siswa dan sumber belajar.

3. Alat bantu kegiatan belajar mengajar dalam kemahiran berbahasa arab.

Berbagai media dapat digunakan untuk melatih kemahiran berbahasa arab, tergantung kreativitas guru dalam mengembangkan ide. Berikut ini adalah beberapa contoh media yang efektif.

a) Poster dan benda sekitar

Guru dapat menggunakan poster bergambar atau menunjuk benda disekitar kelas, seperti kursi atau jam, untuk mendorong siswa membuat karangan atau kalimat ( *insya'* ) menggunakan bahasa Arab.

b) Teka-teki silang ( TTS )

TTS digunakan sebagai permainan kata yang melatih siswa dalam mengenal sinonim, antonim, dan penulisan *mufrodat*. Media ini sangat cocok untuk melatih *maharah kitabah*.

c) Film atau vidio cerita pendek

Siswa menonton vidio pendek, lalu diminta menjawab pertanyaan terkait cerita tersebut menggunakan format 5W + 1H atau menceritakan kembali isi vidio. Media ini efektif

untuk meningkatkan keterampilan berbicara ( *maharah kalam* )

d) Jam sebagai media

Guru memutar jarum jam untuk menunjukkan waktu tertentu, lalu meminta siswa menyebutkan waktu tersebut dalam bahasa Arab.<sup>22</sup>

3. *Smart Apps Creator* ( SAC )

a. Pengertian *Smart Apps Creator* ( SAC )

*Smart Apps Creator* adalah salah satu software yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan dengan menggabungkan gambar, video, animasi serta musik . Sehingga diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan lebih aktif dengan digunakannya aplikasi tersebut. <sup>23</sup> Dimana dalam penggunaannya, pengguna dapat dengan mudah memasukan atau mendesain isi pembelajaran sesuai dengan keinginannya. Pengguna diberikan kemudahan dalam menyusun materi pembelajaran yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta dapat diakses secara offline ataupun online sehingga dapat memudahkan siswa dalam menjangkaunya. Penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* sangat mudah dioperasikan karena tidak membutuhkan coding atau *Hyper Text Markup Language* yang disingkat HTML.

*Smart Apps Creator* adalah aplikasi desktop yang memungkinkan pengguna untuk membuat suatu aplikasi mobile, android dan *iOS* tanpa memerlukan keterampilan pemrograman. Selain itu, *Smart Apps Creator* juga dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis aplikasi mobile, seperti multimedia pembelajaran, *game*, *guide*, *marketing*, dan sebagainya. Penggunaan aplikasi tersebut dapat diajarkan kepada pelajar dari tingkat SD sampai SMA, guna meningkatkan kreativitas mereka dalam

---

<sup>22</sup> Damar Gemilang & Hastuti L., “ *Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Arab* “, *Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1 ( 1 ), 2020, hal 55-59.

<sup>23</sup> Qoulan Syadida dan Yeni Erita,” *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar*”, *Journal of Practice Learning and Educational Development*, Vol 2, No. 1, (2022), hal. 19.

mengelola konten dan merancang aplikasi mobile yang menarik.<sup>24</sup> Jadi *Smart Apps Creator* merupakan suatu aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan menggabungkan teks, gambar, audio, video dan animasi sehingga guru dapat dengan mudah membuatnya karena tidak menggunakan koding atau kode pemrograman. Media pembelajaran yang dihasilkan dari *Smart Apps Creator* dapat dengan mudah diakses baik menggunakan laptop maupun smartphone . Berikut ini adalah gambar dari aplikasi *Smart Apps Creator* yaitu sebagai berikut :

**Gambar 2. 1 *Smart Apps Creator***



b. Fungsi *Smart Apps Creator* ( SAC )

*Smart Apps Creator* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai platform pembuatan aplikasi. *Smart Apps Creator* dipilih karena dalam proses pembuatannya tidak memerlukan keahlian khusus dalam koding ataupun bahasa pemrograman. Pengembang atau pengguna hanya memerlukan komputer atau laptop untuk mengaksesnya dengan menggunakan internet. Dengan kemampuan menyisipkan gambar, audio, video dan animasi, *Smart Apps Creator* dapat memungkinkan untuk pembuatan materi yang lebih interaktif dan menarik perhatian peserta didik.

<sup>24</sup> Nasir dkk, "Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis *Smart Apps Creator* ", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 5, No. 3, ( 2022 ), hal. 227.

Berdasarkan pandangan para ahli, peneliti menarik kesimpulan bahwa fungsi dari *Smart Apps Creator* yaitu mempermudah guru dalam membuat media ajar yang lebih interaktif dan menarik perhatian peserta didik.

c. Kelebihan *Smart Apps Creator* (SAC)

Sebagai salah satu perangkat software, *Smart Apps Creator* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

- Semua orang dapat mengoperasikannya secara efisien karena tidak membutuhkan keahlian pemrograman.
- Hasil dari aplikasi ini dapat digunakan di berbagai platform yaitu android, microsoft, web maupun iOS.
- Pengembang dapat berkreasi sesuai imajinasi untuk membuat aplikasi yang menarik untuk digunakan. Baik itu aplikasi pembelajaran ataupun yang lainnya.
- Mendukung interaktivitas
- Mendukung berbagai format penyimpanan serta layanan web terintegrasi sehingga membuat aplikasi lebih fungsional.

d. Kekurangan *Smart Apps Creator* (SAC)

- Hanya bisa membuat Aplikasi sederhana
- Mempunyai keterbatasan fitur<sup>25</sup>
- Aplikasi hanya dapat diakses secara gratis selama 30 hari

4. Penguasaan *Mufrodah*

a. Pengertian *Mufrodah*

Kosakata (*mufrodah*) adalah salah satu bagian penting dalam belajar bahasa. Kosakata (*mufrodah*) merupakan sekumpulan kata tertentu yang membentuk suatu bahasa, dimana kata menjadi satuan linguistik paling kecil dalam bahasa yang memiliki sifat bebas.<sup>26</sup> Seiring dengan bertambahnya

<sup>25</sup> Igo prasetio dan Hari antoni musril, “ Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3”, Jurnal Manajemen Informatika, Vol 8 No. 2, (2021), hal. 93

<sup>26</sup> M. Ilham Muchtar, “ Peningkatan Penguasaan Mufrodah Melalui Pengajian Kitab pada Mahasiswa Ma’had Al- Birr Unismuh Makassar “, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 2, No. 2, ( 2018 ), hal. 18.

pengalaman dan pembelajaran di sekolah, kosakata peserta didik juga akan berkembang.<sup>27</sup>

Dalam KBBI, Kosakata (*mufrodat*) mencakup seluruh himpunan kata dalam suatu bahasa. Kumpulan kata ini sering kali disusun dalam bentuk daftar alfabetis yang dilengkapi dengan arti atau terjemahan. Dalam bahasa Arab, dikenal sebagai istilah *mufrodat*, sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *vocabulary*. Kosakata berperan dalam membentuk ungkapan, wacana, dan kalimat, baik melalui hafalan atau metode lainnya. Namun, mempelajari kosakata tidak sama dengan mempelajari bahasa secara keseluruhan, karena kosakata tidak akan bermakna jika tidak disusun dalam kalimat yang kontekstual dan benar.<sup>28</sup>

Dengan demikian untuk memahami bahasa Arab diperlukan penguasaan kosakata. Keterampilan berbahasa peserta didik dipengaruhi oleh seberapa banyak kosakata yang mereka kuasai. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin besar kemungkinan mereka terampil dalam berbahasa.

#### b. Strategi Pembelajaran *Mufrodat*

Menurut Supriyadi (2002: 21), strategi pembelajaran yaitu upaya yang dipilih guru untuk mempermudah proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, Gerlach dan Ely (2003: 26), menyatakan bahwa strategi pembelajaran didefinisikan sebagai pendekatan yang dipilih guru untuk memilih dan menerapkan metode yang paling sesuai dalam pengajaran. Dalam pembelajaran *mufrodat*, hal ini berarti guru merancang dan melaksanakan berbagai cara untuk menyajikan dan menyampaikan materi pembelajaran *mufrodat* agar siswa dapat menguasainya dengan baik dan mencapai hasil belajar yang diharapkan. Oleh sebab itu, dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, guru perlu

---

<sup>27</sup> Dwi Agustin Irenaningtyas & Ratna Wulan, “Perbedaan Penguasaan Kosakata Anak Pra-Sekolah”, *Jurnal Psikologi*, Vol. 2, No. 2, 2004.

<sup>28</sup> Sulfikar dan Nurul Fawzani, “Pemanfaatan Instagram dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat* Mahasiswa”, *Jurnal Tahsinia*, Vol. 4, No. 1, hal. 23.

mempertimbangkan berbagai tahapan. Berikut ini adalah tahapan dalam proses pembelajaran kosakata diantaranya:

- a. Mendengar kata. Tahap awal dalam pembelajaran kosakata yaitu mendengarkan kata. Pada tahap ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mendengarkan kata-kata yang diucapkan guru maupun media lain, baik secara terpisah maupun dalam kalimat.
- b. Menuturkan kata. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk melafalkan kata-kata yang telah mereka dengar. Kebiasaan ini akan membantu mereka menghafal dan mempertahankan kosakata dalam ingatan untuk jangka waktu yang lama.
- c. Memperoleh makna kata. Pada tahap ini, guru sebaiknya tidak menggunakan terjemahan langsung saat mengajar kosakata karena hal tersebut dapat menghambat komunikasi dalam bahasa target dan membuat siswa lebih cepat lupa makna kata.
- d. Membaca kata. Langkah selanjutnya yaitu guru menulis kosakata dipapan tulis kemudian siswa disuruh membacanya dengan suara nyaring.
- e. Menuliskan kata. Pada tahap ini siswa diminta menuliskan kosakata yang telah dipelajari supaya dapat membantu peserta didik menguasai *mufrodat* tersebut.
- f. Memproduksi kata. Tahap terakhir dari semuanya yaitu siswa diminta merangkai atau menyusun kosakata yang dipelajari menjadi suatu kalimat yang sempurna.<sup>29</sup> Strategi pembelajaran *mufrodat* dibagi menjadi tiga tingkatan :

- 1) Strategi Pembelajaran Tingkat Dasar ( Mubtadi’)

Strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dalam tingkat ini meliputi penggunaan lagu, mendatangkan sampel atau benda asli dari *mufrodat* yang diajarkan, meminta siswa membaca berulang-ulang serta menirukan bacaan yang dibacakan.

---

<sup>29</sup> Febry Ramadani S & R. Umi Baroroh,” *Strategies And Methods Of Learning Arabic Vocabulary* “, *Journal Of Arabic Learning* , Vol.3, No.2, (2020), hal. 297-298.

## 2) Strategi Pembelajaran Tingkat Menengah (Mutawassith)

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan ditingkat menengah yaitu menggunakan gerakan atau peragaan tubuh, menuliskan kata, bermain peran, memberi sinonim dan antonim, asosiasi makna, serta menjelaskan akar kata dan turunannya.

## 3) Strategi Pembelajaran Tingkat Lanjut ( Mutaqaddim)

Dalam tahapan ini, peserta didik akan dilatih untuk memperdalam pemahaman kosakata melalui beberapa aktivitas. Mereka akan belajar mengartikan kata, penggunaan kamus untuk mencari arti kata, merangkai kata-kata dari *mufrod* acak menjadi susunan kalimat yang tepat, memilih contoh *mufrod* yang sesuai untuk siswa, memberikan harokat pada kata, serta menerjemahkan *mufrod* kedalam bahasa ibu.<sup>30</sup>

### c. Media Pembelajaran *Mufrod*

Beberapa media yang bisa digunakan untuk meningkatkan pembendaharaan kata bahasa Arab diantaranya:

#### a. Benda tiruan

Benda tiruan digunakan sebagai pengganti objek nyata ketika kondisi ruang dan waktu tidak memungkinkan untuk menghadirkan objek aslinya. Media ini membantu siswa mengenal kosakata secara visual dan kontekstual.

#### b. Kartu bergambar yang menampilkan objek beserta kosakata bahasa Arab dan terjemahannya. Kartu bergambar digunakan sebagai alat bantu untuk memperkenalkan kosakata. Contohnya jika ingin menggambar kosakata “ mobil “ dalam bahasa arab, guru dapat menunjukkan kartu bergambar mobil lengkap dengan tulisan bahasa arab dan terjemahnya. Media ini efektif untuk memperkuat asosiasi antara gambar dan kosakata.

<sup>30</sup> Hasna Qonita Khansa, “ *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab* “, Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II, (2016), hal.58.

c. *Vidio mufrodat*

Vidio pembelajaran yang berisi kumpulan kosakata berdasarkan tema tertentu dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat*.

d. *Buku mufrodat*

Buku *mufrodat* dirancang khusus untuk membahas kumpulan kosakata bahasa arab yang dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu seperti benda, profesi, atau aktivitas sehari-hari. Buku ini membantu siswa mempelajari dan mengingat kosakata dengan lebih terstruktur.<sup>31</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi karya Aisyah Abiidatul Chaaniyah mahasiswi jurusan pendidikan IPA fakultas tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul skripsi "Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Peserta Didik pada Materi Bumi dan Tata Surya “.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis android yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam dalam meningkatkan hasil belajar serta karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experimental (eksperimen semu) dengan desain nonequivalent control group.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis android terintegrasi nilai-nilai Islam

---

<sup>31</sup> Damar Gemilang & Hastuti Listiana, “ *Teaching Media in the Teaching of Arabic Language*, *Journal of Arabic Teaching*, 1, (1), (2020), hal. 56-57.

terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter religius peserta didik pada materi bumi dan tata surya kelas.<sup>32</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada penggunaan metode quasi experimental serta teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu tes. Adapun perbedaannya terdapat pada aspek populasi dan sampel yang digunakan, tempat penelitian, serta mata pelajaran. Penelitian tersebut dilakukan di SMPN 26 Surabaya pembelajaran IPS materi bumi dan tata surya. Sedangkan penelitian penulis dilakukan di MTs Negeri 5 Cilacap pada pembelajaran bahasa Arab.

2. Laporan Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada Materi Memahami Berbagai Sumber Energi untuk Siswa Kelas Iv Sdn Sukoharjo 3" Yang dilakukan oleh Destya Rahmadani mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia (UNPGRI KEDIRI) pada tahun 2023.

Tujuan penelitian tersebut adalah a) Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi memahami berbagai sumber energi bagi siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3. b) Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3. c) Menilai efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada materi memahami berbagai sumber energi untuk siswa kelas IV SDN Sukoharjo 3.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE.

---

<sup>32</sup> Aisyah Abiidatul Chaaniyah, Skripsi: " Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Peserta Didik Pada Materi Bumi dan Tata Surya" ( Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2023 ), hal 23-106.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil validitas dari ahli media yang mencapai 91%, serta validitas dari ahli materi dengan persentase 88%. Selain itu, media ini juga terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Uji keefektifan pada tahap uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 87,5%, sementara pada tahap uji coba luas, keefektifan media mencapai 91,3%. Media yang dikembangkan terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan uji kepraktisan angket respon guru yang memperoleh persentase sebesar 92%, serta 90% hasil uji kepraktisan angket respon siswa.<sup>33</sup>

Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu sama-sama meneliti pembelajaran di dalam kelas menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian, populasi dan sampel, tempat penelitian serta materi pembelajaran. Jenis penelitian tersebut yaitu penelitian R and D yang dilakukan pada kelas IV SDN Sukoharjo 3 pada pembelajaran sumber energi. Sedangkan jenis penelitian penulis yaitu penelitian quasi experimental (eksperimen semu) yang dilakukan di MTs Negeri 5 Cilacap pada pembelajaran bahasa Arab.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Daimatul Nadwah mahasiswa Fakultas sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dengan judul penelitian "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multiple Level Representation (Mlr) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur Atom".

---

<sup>33</sup> Destya Rahmadani, Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Memahami Berbagai Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo 3, ( Kediri: UN PGRI Kediri, 2023 ), hal 8-92.

Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis MLR dan kelas yang menggunakan PPT dalam pembelajaran materi struktur atom.
- b. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis MLR dan kelas yang menggunakan PPT pada materi struktur atom.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi experimental*. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis MLR terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media PPT.<sup>34</sup>

Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada jenis penelitian, dimana keduanya menggunakan metode yang sama yaitu metode *quasi experimental*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada media pembelajaran interaktif yang dipakai, populasi dan sampel, dan materi pembelajaran. Pada penelitian tersebut menggunakan Multiple Level Representation (MLR). Penelitian tersebut dilakukan di MA Silahul Ulum pada pembelajaran kimia. Sedangkan penelitian penulis menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran bahasa Arab di MTs Negeri 5 Cilacap.

### C. Hipotesis

Istilah “hipotesis” diserap dari bahasa sansekerta, yaitu perpaduan antara kata “hypo” yang bermakna kurang, dan “thesis” yang artinya pendapat. Secara umum, hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan awal yang diajukan sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti, hipotesis

---

<sup>34</sup> Daimatul Nadwah, Skripsi: “ Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multiple Level Representation ( MLR ) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur Atom “, ( Semarang: UIN Walisongo, 2022 ), hal 15-71.

bukanlah kesimpulan akhir, melainkan sebuah pernyataan yang kebenarannya perlu diuji melalui penelitian dan analisis lebih lanjut.<sup>35</sup> Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrodat* siswa pada pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (menggunakan buku).

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrodat* siswa pada pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (menggunakan media buku



---

<sup>35</sup> Iwan Hermawan, "Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode", (Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hal 31.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menganalisis data numerik guna memahami aspek-aspek tertentu yang menjadi fokus penelitian.<sup>36</sup> Metode penelitian eksperimen digunakan untuk meneliti pengaruh suatu tindakan atau perlakuan pada objek penelitian.<sup>37</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi eksperimen*. Sebuah metode penelitian yang melibatkan kelompok pembanding namun dengan keterbatasan pengendalian terhadap faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil. Dalam konteks ini, dua kelompok yang dijadikan objek penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan atau kelas yang menggunakan media buku dalam proses pembelajaran. Sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Smart Apps Creator*. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest*, lalu setelah diberikan perlakuan kedua kelas diberikan *posttest*. Kemudian bandingkan kedua hasil tersebut dan tentukan mana yang lebih efektif.

#### **B. Variabel dan Indikator Penelitian**

Suatu elemen atau faktor yang memiliki kemampuan untuk berubah-ubah nilainya, baik secara kuantitatif maupun kualitatif disebut dengan variabel penelitian. Nilai dari variabel ini dapat mengalami perubahan dalam rentan waktu tertentu pada objek atau individu yang sama, atau bisa juga menunjukkan perbedaan nilai pada waktu yang sama tetapi pada objek atau individu yang berbeda. Hal ini memungkinkan variabel untuk menggambarkan sifat dinamis

---

<sup>36</sup> Moh. Kasiram, “*Metodologi Penelitian Kualitatif- Kuantitatif*“, ( Malang: UIN Maliki Press, 2009), hal.172.

<sup>37</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, ( Bandung: Alfabeta, 2022), hal.15.

dari berbagai fenomena yang diamati, sehingga memungkinkan data untuk dianalisis dengan lebih mendalam dalam penelitian atau eksperimen.<sup>38</sup> Dari pernyataan tersebut, peneliti menentukan variabel sebagai berikut:

1) Variabel bebas

Variabel bebas atau yang biasa disebut variabel *independent* adalah variabel yang berperan sebagai faktor yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat, serta penyebab utama munculnya variasi atau respons pada variabel terikat, sehingga hubungan sebab akibat keduanya dapat diidentifikasi dan dianalisis. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada pembelajaran Bahasa Arab (X).

2) Variabel terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang menunjukkan respons atau hasil yang dipengaruhi oleh perubahan pada variabel bebas. Dengan kata lain, variabel terikat mencerminkan efek atau hasil yang muncul sebagai akibat dari manipulasi atau adanya variabel bebas.<sup>39</sup> Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan *mufrodat* (Y).

### C. Konteks Penelitian

#### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 5 Cilacap yang beralamat di Jln. Diponegoro Banjarsari, Kecamatan Nusawungu, Kabupaten Cilacap. Peneliti menetapkan sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah favorit di kecamatan Nusawungu dan memiliki jumlah murid yang banyak serta memiliki fasilitas yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Namun sayangnya sekolah tersebut belum menerapkan pembelajaran yang lebih efektif.

<sup>38</sup> Syafrizal Helmi Situmorang dan Muslich Lufti. “ Analisis Data Untuk Riset Manajemen dan Bisnis “. ( Medan: USU Press, 2014 ), hal 7-8.

<sup>39</sup> Ilham Agustian, Harius E. S, Antonio I., “Pengaruh sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu “, Jurnal Professional FIS UNIVED,6 (1), 2019, hal 44.

## 2. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini mengambil populasi dari seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri 5 Cilacap. Populasi ini terdiri dari 247 siswa yang terbagi menjadi 7 kelas, mulai dari kelas VIII A hingga VIII G dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Nilai Assessment Tengah Semester Kelas VIII**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata <i>Assessment</i> Tengah Semester
1	8A	32	62,59
2	8B	36	50,13
3	8C	36	45,69
4	8D	36	47,16
5	8E	36	50,88
6	8F	35	44,8
7	8G	36	48,77
	Jumlah rata-rata	247	50,00

Ketujuh kelas tersebut dianggap satu populasi karena semua siswa berada di tingkatan dan semester yang sama yaitu kelas VIII pada semester genap, serta semua peserta didik mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan guru yang sama.

Sampel atau yang biasa disebut contoh merupakan bagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian.<sup>40</sup> Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa dan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 35. Kelas VIII A dipilih sebagai kelas kontrol karena memiliki nilai rata-rata tertinggi pada *assessment* tengah semester, sedangkan kelas VIII F dipilih

<sup>40</sup> Sugiyono, “ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* “, ( Bandung : IKAPI, 2022 ), hal. 129.

sebagai kelas eksperimen karena kelas tersebut memiliki rata-rata paling rendah dari kelas-kelas yang lain.

#### D. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian kuantitatif, peneliti dapat menggunakan bermacam-macam metode. Metode-metode yang akan digunakan disesuaikan dengan tujuan penelitian serta jenis data yang ingin diperoleh. Tes dan dokumentasi merupakan dua metode pengumpulan data yang dipilih peneliti dalam penelitian ini yang didasarkan pada pertimbangan khusus, sementara metode lain seperti wawancara, kuisioner atau angket, dan observasi tidak digunakan. Berikut ini merupakan penjelasan dari metode yang dipilih:

##### 1. Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data yang terdiri dari berbagai pertanyaan yang harus dijawab untuk mengetahui dan mengukur pemahaman, pengetahuan serta ketrampilan dan bakat yang dimiliki peserta didik serta mengetahui motivasi belajar siswa.<sup>41</sup>

Penelitian ini melibatkan dua jenis tes, yang meliputi *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yaitu jenis tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan. Sementara itu, *posttest* digunakan untuk menilai atau mengukur kemampuan peserta didik setelah mendapat perlakuan.

##### 2. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi merupakan salah satu prosedur dalam penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang dapat diolah dan dianalisis sebagai bahan penelitian.<sup>42</sup> Teknik dokumentasi dilakukan dengan menelusuri dan mengumpulkan data dari sumber yang telah tersedia, sehingga dapat digunakan sebagai pendukung hasil penelitian.

---

<sup>41</sup> Hotmaulina Sihotang, “*Metode Penelitian Kuantitatif*”, ( Jakarta: UKI Press, 2023), hal. 105.

<sup>42</sup> Fincensius Luahambowo, “*Peranan Orang Tua dalam Membina Sikap (Attitude) Anak di Desa Hiligito Kecamatan Fanayama Tahun 2020*”, Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2(1),2020.Hal 4.

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai pelengkap terhadap data yang diperoleh. Dokumentasi dilakukan dengan cara menyimpan berbagai aktivitas penelitian, termasuk proses dan hasil yang dicapai, melalui pengambilan gambar serta pengarsipan dokumen yang relevan. Sebagai metode pengumpulan data, dokumentasi berperan dalam merekam bukti visual maupun tertulis, seperti foto, dokumen, atau yang lainnya. Dengan demikian, teknik dokumentasi dapat membantu memastikan bahwa setiap tahap penelitian terdokumentasi dengan baik dan dapat digunakan sebagai referensi dalam analisis dan penyusunan laporan penelitian.<sup>43</sup> Dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini berupa arsip-arsip dokumen penelitian seperti gambar/ foto saat kegiatan penelitian dilakukan, serta data-data yang dihasilkan dari penelitian.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes Tema المهنة**

No	Kompetisi Dasar	Kelas	Materi	Indikator soal
1.	3.9 Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: المهنة	VIII	المهنة	Menjawab arti dari <i>mufrodāt</i> yang dipertanyakan baik dalam bahasa arab maupun bahasa Indonesia.
2.	3.10 Menganalisis gagasan dari teks	VIII	المهنة	Melengkapi kalimat rumpang dan menjawab

<sup>43</sup> Yoki Apriyanti, Evi Lorita, dan Yusuarsono, "Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah", *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6(1), 2019, Hal. 74-75.

naratif sederhana yang berkaitan dengan tema: المهنة			dengan benar sesuai dengan konteks kalimat.
			Menebak <i>mufrodat</i> yang sesuai dengan gambar.
			Menjawab pertanyaan dengan benar
			Menyusun kalimat acak menjadi kalimat yang baik dan benar

### E. Teknik Analisis Data

Pengolahan data mentah menjadi informasi yang terstruktur dan bermakna sangat bergantung pada teknik analisis data. Proses ini bertujuan untuk menjadikan data lebih mudah dipahami serta berguna sebagai landasan dalam menemukan solusi atas permasalahan, terutama yang berkaitan dengan tujuan penelitian.<sup>44</sup> Setelah semua data terkumpul dari responden atau sumber lain, langkah selanjutnya adalah proses analisis data. Proses ini melibatkan beberapa tahapan penting, antara lain: pengelompokan data berdasarkan variabel dan kategori responden, mentabulasi data sesuai variabel yang ditetapkan, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, serta perhitungan data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu, analisis data juga mencakup pengujian hipotesis yang telah dirumuskan.

Teknik analisis data digunakan untuk proses pengolahan dan interpretasi data kuantitatif yang sudah dikumpulkan. Dengan demikian teknik analisis data membantu peneliti untuk menafsirkan hasil penelitian secara lebih akurat dan sistematis.<sup>45</sup> Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, antara lain:

<sup>44</sup> Almira Keumala Ulfah dkk, *Ragam Analisis Data Penelitian ( Sastra, Riset dan Pengembangan )*, ( Madura : IAIN Madura Press, 2022 ), hal 1.

<sup>45</sup> Sugiyono, “ *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, ( Bandung: Alfabeta, 2022), hal.206.

## 1. Instrumen Penelitian

### a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses yang digunakan untuk menilai seberapa akurat dan konsisten alat ukur dalam mengukur suatu hal yang akan diukur.<sup>46</sup> Tingkat validitas instrumen yang tinggi menjamin ketepatan alat ukur dalam mengumpulkan dan memperoleh data. Uji validitas memiliki peran krusial dalam memastikan bahwa setiap pertanyaan yang diajukan mampu menghasilkan data yang relevan dengan variabel yang ingin diukur.<sup>47</sup> Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* atau korelasi *Pearson* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\} \sum X^2 - (\sum X)^2} \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi variabel X dan variabel Y

$n$  = Jumlah sampel

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat variabel Y

$\sum X$  = Jumlah variabel X

$\sum Y$  = jumlah variabel Y

$\sum XY$  = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

Tingkat validitas suatu instrumen diukur dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel pada signifikansi 5 %. Jika nilai  $r$  hitung melebihi  $r$  tabel, instrumen tersebut terbukti valid dan mampu mengukur variabel penelitian secara akurat. Namun jika nilai  $r$  hitung

<sup>46</sup> Esi Rosita, " Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial, Fokus, Vol.4, No.4, 2021, hal. 282.

<sup>47</sup> Livia Amanda dkk, " Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang, Jurnal Matematika UNAND, Vol. VIII, No, 1, 2019, hal. 182.

kurang dari  $r$  tabel, instrumen tersebut di anggap tidak valid.<sup>48</sup>

Analisis validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS 30.0 *for windows*. Agar dapat mengetahui tingkat kevalidan instrumen soal, kita harus membandingkan antara  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$  *Product Moment*. Perhitungan kevalidan tersebut menggunakan taraf signifikansi 5%. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen soal dikatakan valid dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal tersebut dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Penguasaan *Mufrodat***

No soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kriteria pengambilan keputusan	Hasil
1	0,509	0,344	Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan VALID dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan TIDAK VALID	VALID
2	0,370			VALID
3	0,402			VALID
4	0,157			TIDAKVALID
5	0,406			VALID
6	0,381			VALID
7	0,398			VALID
8	0,487			VALID
9	0,381			VALID
10	0,353			VALID
11	0,409			VALID
12	-0,386			TIDAKVALID
13	0,489			VALID
14	0,522			VALID

<sup>48</sup> Najmi Hayati dkk, “ Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota “, Jurnal Al- Hikmah, Vol. 14, No. 2, 2017, hal. 171.

15	0,804			VALID
16	0,784			VALID

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel, diketahui bahwa soal nomor 4 dan 12 memiliki  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , sehingga kedua soal tersebut dinyatakan tidak valid dan selain kedua soal tersebut memiliki  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , sehingga dikatakan valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk melihat seberapa konsisten dan dapat dipercaya suatu alat ukur. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang sama saat digunakan berulang kali pada kondisi yang sama. Maksudnya yaitu hasil yang dihasilkan tetap konsisten dan tidak berubah, meskipun pengukuran dilakukan pada individu yang berbeda dalam waktu yang berbeda, serta lokasi yang berbeda. Setelah suatu instrumen penelitian dipastikan validitasnya, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitasnya. Dalam proses ini, perangkat lunak SPSS digunakan untuk menghitung nilai *Alpha Cronbach*. Instrumen dianggap memiliki tingkat konsistensi dan reliabilitas yang memadai jika nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh lebih besar dari 0,06<sup>49</sup> Rumus dari koefisien *Alpha Cronbach* yaitu:<sup>50</sup>

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

k = Koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*

$\sum s_i^2$  = Jumlah item soal

<sup>49</sup> Esi Rosita, " Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial, Fokus, Vol.4, No.4, 2021, hal. 283,

<sup>50</sup> Tugiman dkk," Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit ", Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, Vol. 9, No. 2, 2022, hal. 1628-1629.

$s_t^2$  = Jumlah varians skor tiap item

1) Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

**Tabel 3.4**

**Reliabilitas Soal Pilihan Ganda**

*Reliability*

*Scale: ALL VARIABLES*

		N	%
<b>Cases</b>	<b>Valid</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>
	<b>Excluded<sup>a</sup></b>	<b>0</b>	<b>.0</b>
	<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's</i>	
<i>Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.682	14

Setelah dilakukan pengujian reliabilitas terhadap instrumen penelitian, di peroleh koefisien reliabilitas sebesar 0,682 ( lihat tabel 3.4). Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik, karena melebihi standar reliabilitas yang di ditetapkan, yaitu 0,60. Hal ini di dukung dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Isa Anshari, dkk dengan judul penelitian “Analisis Validasi dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI“ disebutkan bahwa

terdapat dua dasar yang digunakan dalam analisis reliabilitas yaitu:

- a) Instrumen tes dianggap reliabel jika nilai *Cronbach alpha* lebih dari 0,6.
- b) Sebaliknya, jika nilai *Cronbach alpha* kurang dari 0,6, maka instrumen tes dinyatakan tidak reliabel.

## 2) Reliabilitas Soal Essay

**Tabel 3.5**  
**Reliabilitas Soal Essay**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.828	2

Hasil perhitungan pada tabel 3.5 menunjukkan bahwa instrumen memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,828. berdasarkan pernyataan tersebut dapat dinyatakan bahwa item soal dengan koefisien  $0,70 < r_{xy} < 0,90$  adalah reliabel dengan katagori tinggi. Perlu diperhatikan bahwa hasil uji reliabilitas soal essay menunjukkan nilai 0,828, dimana hasil tersebut melampaui ambang batas minimal uji reliabilitas, yang menunjukkan bahwa soal essay ini valid dan layak di gunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik pada materi *mufrodat*.<sup>51</sup>

## 2. Uji Prasyarat

Sebelum menguji hipotesis, penting untuk memastikan data memenuhi syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat ini umumnya

<sup>51</sup> Muhammad Isa Anshari, dkk, “ Analisis Validasi dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI “, Jurnal ilmu pendidikan , 6(1), 2024, hal. 968.

mencangkup pemeriksaan normalitas dan homogenitas data sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Penelitian ini menguji normalitas data menggunakan uji statistik *Shapiro-Wilk*. Menurut Dahlan ( 2009 ) uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menganalisis data dengan jumlah sampel di bawah 50. Analisis di lakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 30.0, dengan tingkat signifikansi 0,05. Keputusan normalitas di ambil berdasarkan nilai sig. pada *output* SPSS, jika di atas 0,05 data berdistribusi normal jika di bawah 0,05 data tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Langkah penting sebelum melakukan uji *independent sampel t test* yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas menentukan apakah varians sampel sama atau tidak. Uji ini hanya di gunakan jika data terdistribusi normal. Tujuan utama dari uji homogenitas adalah untuk memastikan bahwa perbedaan yang ditemukan dalam analisis statistik seperti uji t, ANAVA ( Analisis Varian), atau ANCOVA ( Analisis Kovarian), sebenarnya disebabkan oleh perbedaan antar kelompok dan bukan oleh variasi dalam kelompok itu sendiri.<sup>52</sup> Dalam penelitian ini, Uji levene yang di implementasikan melalui SPSS, di gunakan untuk mengevaluasi homogenitas varians data. Keputusan mengenai homogenitas di dasarkan pada nilai signifikansi yang di bandingkan dengan ambang batas 0,05. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  asumsi homogenitas terpenuhi; jika

---

<sup>52</sup> Usmadi, “ *Pengujian Persyaratan Analisis ( Uji Homogenitas dan Uji Normalitas )* “, Vol. 7, No. 1, 2020, hal. 51.

kurang dari itu, homogenitas tidak terpenuhi..<sup>53</sup> Adapun rumus uji levene yaitu sebagai berikut :<sup>54</sup>

$$W = \frac{(N-k)}{(k-1)} + \frac{\sum_{i=1}^k N_i (z_i - z_{..})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{N_i} (z_{ij} - z_i)^2}$$

Keterangan :

$N$  = Jumlah Perlakuan

$k$  = Banyak kelompok

$z_{..}$  = Rata-rata menyeluruh dari  $z_{ij}$

$z_i$  = Rata- rata kelompok  $z_i$

$z_{ij} = \|Y_{ij} - Y_i\|$

$Y_i$  = Rata- rata kelompok ke- i

### 3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan statistik yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Proses pengujian hipotesis ini penting karena memungkinkan peneliti untuk membuktikan atau membantah asumsi awal mereka berdasarkan bukti-bukti ilmiah yang diperoleh selama penelitian. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *t test*.<sup>55</sup> Untuk menguji hipotesis, digunakan uji *Independent Sample T Test* dengan tingkat signifikan 0,05. Hipotesis penelitian ini yaitu:

<sup>53</sup> Rendra Agung Prabowo dkk, “ Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket “, Journal on Education, Vol. 05, No. 04, 2023, hal. 2652-2653

<sup>54</sup> Wendi Nilpa Apriana dan Aji Fauziana Ridwan, “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SDN Cijambe “, Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals, Vol. 1, No. 1, 2023, hal. 20.

<sup>55</sup> Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, ( Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 180.

- a) Jika hasil dari uji t yaitu  $\text{sig} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrodat* siswa pada pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (menggunakan buku).
- b) Jika hasil dari uji t yaitu  $\text{sig} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrodat* siswa pada pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (menggunakan media buku).

Cara menghitung uji *independent samples test* :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Sumber : ( Sugiyono, 2010, hlm.138 )

Keterangan :

$x_1$  = Rata-rata kelompok 1

$x_2$  = Rata-rata kelompok 2

$s_1$  = Standar deviasi kelompok 1

$s_2$  = Standar deviasi kelompok 2

$n_1$  = Banyaknya sampel kelompok 1

$n_2$  = Banyaknya sampel kelompok 2

#### 4. Uji N-gain

Uji N-gain diterapkan untuk menilai penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* serta mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan

perlakuan sekaligus menilai efektivitasnya. Rumus N-gain menurut Hoke adalah sebagai berikut:<sup>56</sup>

$$g = \frac{\text{skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{skor maksimum} - \text{skor } pretest}$$

Uji N\_Gain menghasilkan data yang dapat diklasifikasikan kedalam beberapa tingkatan efektivitas sebagai berikut:

**Tabel 3.6**

**Kriteria Efektivitas Skor N-gain**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Tafsiran</b>
$g < 40$	Tidak efektif
$40 \leq g \leq 55$	Kurang efektif
$56 \leq g \leq 75$	Cukup efektif
$g \geq 76$	Efektif

<sup>56</sup> Dian Purnamawati dkk, “ Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi “, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, Vol.06 (2), (2017), hal. 213

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif bahasa arab berbasis *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan penguasaan *mufrodad* siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 5 Cilacap pada bulan januari 2025 tepatnya pada tanggal 8-24 januari 2025. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 67 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol yaitu kelas VIII A dengan jumlah siswa 32 dan media yang digunakan adalah buku (konvensional). Sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas VIII F dengan jumlah siswa 35 dengan media yang digunakan yaitu multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator*. Penelitian ini menggunakan instrumen tes. Instrumen tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang sama diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini memperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

#### **A. Penyajian Data**

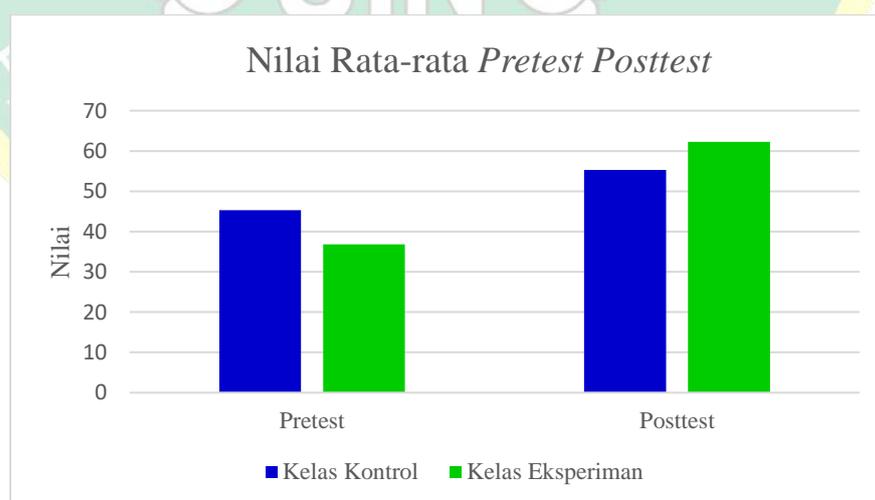
Salah satu data yang digunakan dari tes adalah data *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan dalam penelitian yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikannya *treatment* (perlakuan). Selain itu tes tersebut juga digunakan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dan essay dengan jumlah soal 16. Soal pilihan ganda sebanyak 14 soal dan soal essay sebanyak 2 soal. Berikut merupakan hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol serta kelas eksperimen. Dalam penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data nilai *pretest* dan *posttest* agar mengetahui perbandingan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dari penelitian :

a. Data *Pretest* dan *Posttest***Tabel 4.1****Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Dev
Kontrol	32	45	25	70	45.31	12.044
Eksperimen	35	50	20	70	36.86	11.054

**Tabel 4.2****Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Dev
Kontrol	32	40	35	75	55.31	11.842
Eksperimen	35	35	45	80	62.29	9.575

**Gambar 4. 1 Diagram Rata-Rata Nilai *Pretest Posttest***

Data *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu 45,31, sementara data eksperimen sebelum dilaksanakan *posttest* adalah 36,86. Setelah dilakukan *treatment*, kedua kelas mengalami kenaikan hasil tes. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol adalah 55,31 sedangkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 62,29. Pengerjaan *pretest* pada kelas kontrol dilaksanakan pada Kamis, 9 Januari 2025. Sedangkan pengerjaan *pretest* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Jum'at, 10 Januari 2025. Pada Kamis, 23 Januari 2025 merupakan pertemuan terakhir di kelas kontrol. Pada pertemuan tersebut, peserta didik mengerjakan *posttest* yang sudah disiapkan oleh peneliti.. Sedangkan pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Jum'at, 24 Januari 2025. Berikut ini merupakan dokumentasi dari pengerjaan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1. Pengerjaan *pretest*

- a. Pengerjaan *pretest* kelas kontrol yang di lakukan oleh kelas VIII A

Pengerjaan *pretest* di kelas VIII A di laksanakan pada kamis, 09 Januari 2025. Pada pertemuan ini, peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian berinteraksi dan menyapa peserta didik serta menanyakan kabar mereka menggunakan pengantar Bahasa Arab. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti meminta peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu agar kegiatan belajar berjalan dengan lancar. Setelah berdoa peneliti memeriksa kehadiran peserta didik satu persatu. Kemudian peneliti menyampaikan bahwa pada pertemuan kali ini peserta didik akan mengerjakan *pretest*. Pengisian *pretest* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman peserta didik sebelum di berikan perlakuan atau *treatment* dalam pembelajaran. Dengan adanya *pretest* ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang akan di pelajari, sehingga hasilnya dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran selanjutnya.



**Gambar 4. 2 Pengerjaan *pretest* di kelas kontrol**

b. Pengerjaan *pretest* pada kelas eksperimen

Pada hari jumat 10 Januari 2025, peneliti memasuki kelas VIII F yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini. Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. Setelah itu, peneliti menanyakan kabar mereka menggunakan pengantar bahasa Arab, kemudian peneliti mengajak seluruh peserta didik untuk berdo'a bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan pengecekan kehadiran peserta didik. Karena ini merupakan pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu agar lebih mudah menyesuaikan diri dengan suasana kelas serta membangun kedekatan dengan peserta didik. Untuk menciptakan suasana yang lebih akrab, peserta didik juga diminta untuk memperkenalkan diri satu persatu agar peneliti dapat mengenal nama mereka dengan lebih baik. Setelah sesi perkenalan selesai, peneliti menjelaskan bahwa dalam penelitian ini akan di gunakan media berbasis SAC dalam pembelajaran. Para peserta didik tampak antusias mendengar penjelasan tersebut. Peneliti menginformasikan bahwa peserta didik akan mengerjakan *pretest* menggunakan ponsel masing-

masing yang mereka bawa. *Pretest* ini bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum di berikan materi pembelajaran dengan lebih lanjut.



**Gambar 4. 3 Pengerjaan *pretest* di kelas eksperimen**

## 2. Pengerjaan *posttest*

### a. Pengerjaan *posttest* pada kelas kontrol

Pada hari kamis 23 Januari 2025 seperti biasa peneliti mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengulas dan meninjau kembali materi yang sudah di pelajari pada pertemuan sebelumnya untuk memastikan pemahaman peserta didik. Setelah sesi ulasan selesai, peserta didik diperintahkan untuk mengerjakan soal *posttest* yang telah di sediakan guna mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah di pelajari.



**Gambar 4. 4 Pengerjaan *posttest* kelas kontrol**

b. Pengerjaan *posttest* kelas eksperimen

Pada hari jumat 24 Januari 2025 merupakan pengerjaan *posttest* di kelas eksperimen. Sebelum pengerjaan *posttest*, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta didik terkait materi yang sudah di sampaikan di pertemuan sebelumnya guna mengingat kembali pembelajaran yang telah di berikan. Selanjutnya, peneliti membagikan kode akses kepada peserta didik untuk mengisi *posttest* secara daring melalui aplikasi *Quizizz*. Penggunaan aplikasi ini bertujuan untuk membuat dan menjadikan proses evaluasi lebih menarik dan interaktif. Setelah menerima kode tersebut, peserta didik di minta untuk mengerjakan *posttest* dengan fokus dan tenang agar dapat memperoleh hasil yang optimal.



**Gambar 4. 5** Pengerjaan *posttest* kelas eksperimen

## **B. Analisis Data dan Pembahasan**

1. Perbedaan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab yang Signifikan antara Sebelum dan Sesudah Digunakannya Aplikasi *Smart Apps Creator*

- a. *Data Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel 4.1, diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol adalah 45.31, dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 70. Sementara itu, rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 36.86, dengan nilai terendah 20 serta nilai tertinggi 70.<sup>57</sup>

Berdasarkan tabel 4.2 di peroleh data nilai peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas kontrol adalah 55.31 dengan nilai tertinggi 75 sedangkan nilai terendah yaitu 35. Sementara itu, setelah di berikan *treatment*, rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 62.29 dengan nilai tertinggi 80 serta nilai terendah 45.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Hasil *Pretest* dengan Peserta Didik Kelas VIII A dan VIII F Mts Negeri 5 Cilacap Pada Tanggal 9-10 Januari 2025.

<sup>58</sup> Hasil *Posttest* dengan Peserta Didik Kelas VIII A dan VIII F Mts Negeri 5 Cilacap Pada Tanggal 23-24 Januari 2025.

Berdasarkan hasil *pretest*, dapat diketahui bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa Arab pada peserta didik tergolong rendah. Hasil *pretest* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 36.86. Hal ini dikarenakan peserta didik belum mempelajari mengenai materi yang berhubungan dengan soal *pretest* tersebut. Setelah diberikan *treatment* dengan cara penyampaian materi pembelajaran bahasa Arab khususnya pembelajaran *mufrodat* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*, penguasaan kosakata bahasa Arab peserta didik mengalami peningkatan. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2 dimana dalam tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* yaitu 62.29. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 36.86 menjadi 62.29. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan kemampuan penguasaan kosakata bahasa arab yang signifikan antara sebelum dan setelah digunakannya aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC).

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan sesudah diketahui bahwa data yang diperoleh terdistribusi dengan normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t test. Penelitian dilakukan dengan Uji *Independent Sampel T Test* dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Hipotesis yang akan diteliti yaitu:

- a) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrodat* siswa pada pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (menggunakan buku).
- b) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan pembelajaran yang konvensional

atau menggunakan media buku. Berikut ini merupakan hasil uji *Independent Sample T Test* yaitu:

**Tabel 4.3**

**Uji Independent Sample T Test**

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar bahasa arab	Equal variances assumed	3.119	.082	-2.661	65	.005	.010	-6.973	2.621	-12.208	-1.739
	Equal variances not assumed			-2.635	59.692	.005	.011	-6.973	2.646	-12.267	-1.680

Hasil uji hipotesis yang terdapat pada tabel 4.3 menyatakan bahwa nilai sig 0,010. Nilai sig,  $0,010 < 0,05$  sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan uji *independent sample t test* dalam penelitian ini, diketahui bahwa nilai signifikansinya yaitu 0,010, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Begitupun juga dengan hasil penelitian dari asy'ari dan nonong rahimah menunjukkan bahwa nilai uji *independent sample t test* yaitu 0,006, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>59</sup> Menurut penelitian yang dilakukan oleh Galih W. Pradana, dkk, untuk uji *independent sample t test* memperoleh hasil 0,034, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>60</sup>

<sup>59</sup> Asy'ari, dan Nonong Rahimah, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 3 Banjarmasin", Jurnal Ilmiah Kependidikan, 18(2), 2023, Hal.59.

<sup>60</sup> Galih W. Pradana, Muhammad Farid Ma'ruf, Dan Deby Febriyan Eprilianto, "Penerapan Student T-Test untuk Menilai Efektifitas Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah

Berdasarkan data tersebut, menurut priyatno (2019:193) , bahwa jika nilai signifikansi data kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dalam penelitian ini, nilai uji *independent sample t test* yaitu 0,010 yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan *mufrodat* siswa pada pembelajaran Bahasa Arab yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan tanpa menggunakan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (menggunakan buku). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lilik Lailatus Sholihah dan Siti Nurul Hidayati dengan judul penelitian “Penerapan Media *Smart Apps Creator* dalam Pembelajaran Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa“. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *Smart Apps Creator*.<sup>61</sup>

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azza Dwi Latifah dan Farida Istianah, S.Pd., M.Pd., yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Transformasi Energi Kelas IV Sekolah Dasar“. Dalam penelitian ini, hasil uji non-parametrik Wilcoxon menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang berarti penggunaan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi transformasi energi.<sup>62</sup> Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang

---

*Desentralisasi Fiskal di Jurusan Administrasi Publik Unesa*”, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 10(2), 2022, Hal 188-189.

<sup>61</sup> Lilik Lailatus Sholihah dan Siti Nurul Hidayati, “Penerapan Media *Smart Apps Creator* dalam Pembelajaran Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa “, Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 5(2), 2023, hal 119-120.

<sup>62</sup> Azza Dwi Latifah dan Farida Istianah, S.Pd., M.Pd., “Pengembangan Media Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Transformasi Energi Kelas IV Sekolah Dasar “, JPGSD, 12(3), 2024, hal. 291.

dilakukan Gina Mutiara Rosdalina, dkk dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis Android Pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Negeri 2 Serang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh nilai p 0,001, dimana nilai tersebut lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05). Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* memiliki pengaruh yang lebih tinggi terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional di MTs Negeri 2 Serang.<sup>63</sup>

2. Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrodath*

a. Uji Normalitas

Normal atau tidaknya suatu data dapat dilihat melalui uji normalitas.<sup>64</sup> Data yang akan diuji normalitasnya yaitu data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk uji normalitas dalam penelitian ini karena jumlah responden kurang dari 50. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 30.0. Data dapat dikatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 dan data dikatakan tidak normal jika nilai signifikansi (sig) < 0,05.

---

<sup>63</sup> Gina Mutiara Rosdalina, Umalihayati, & Popi Dayurn, “Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis Android Pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Negeri 2 Serang “, *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 2023, hal 9.

<sup>64</sup> Putri Agustin dan Rita Intan Permatasari, “Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) Pada PT. Mayora Indah Tbk”, *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 2020, 179-180.

**Tabel 4.4**  
**Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
	<i>Pretest Kontrol</i>	.155	32	.048	.940	32
<i>Posttest Kontrol</i>	.131	32	.174	.938	32	.064
<i>Pretest Eksperimen</i>	.104	32	.200*	.951	32	.152
<i>Posttest Eksperimen</i>	.120	32	.200*	.958	32	.236

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi secara normal. Hal tersebut dikarenakan nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldoko Listiaji Putra dkk, yang berjudul “Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Negeriku di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media google earth dalam pembelajaran memberikan hasil yang telah di uji menggunakan uji normalitas. Hasil analisis data pada siswa yang menggunakan media google aearth di kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,253, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data hasil belajar siswa di kelas eksperimen memiliki sebaran yang normal atau berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji yang sama di lakukan pada data siswa yang

belajar menggunakan media konvensional di kelas kontrol. Dalam uji tersebut di peroleh nilai signifikansi 0,391. Nilai tersebut dinyatakan lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa di kelas kontrol juga memiliki distribusi normal. Berdasarkan uji shapiro-wilk, suatu data di katakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05.<sup>65</sup> Dengan demikian, baik pada kelas eksperimen dengan media google aearth maupun kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional, hasil pengujian keduanya menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah beberapa populasi memiliki varians yang sama atau berbeda. Uji ini merupakan prasyarat dalam uji analisis *independent sample t-test*, karena kesamaan varians menjadi salah satu asumsi dasar dalam uji statistik parametrik. Jika dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama, maka uji homogenitas tidak diperlukan, karena data sudah dianggap homogen.<sup>66</sup> Namun dalam penelitian ini, kelompok data memiliki varians yang berbeda, maka dari itu, dilakukanlah uji homogenitas. Uji ini hanya dapat dilakukan apabila data terdistribusi normal. Uji levene digunakan sebagai uji homogenitas dalam penelitian ini. Uji levene digunakan untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi. Data hasil uji levene dikatakan homogen jika nilai signifikansi  $> 0,05$ . Dalam penelitian ini, uji homogenitas melibatkan dua kelompok data yang berbeda. Kelompok data ini yaitu data siswa kelas eksperimen dan data siswa kelas kontrol.

---

<sup>65</sup> Aldoko Listiaji Putra dkk, "Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar", Jurnal Review Pendidikan Dasar, 5 (3), 2019, hal. 7.

<sup>66</sup> Usmadi, " Pengujian Persyaratan Analisis ( Uji Homogenitas dan Uji Normalitas ) ", Vol. 7, No. 1, 2020, hal. 51-54.

**Tabel 4.5**  
**Uji Homogenitas**

*Test of Homogeneity of Variance*

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil belajar bahasa arab	<i>Based on Mean</i>	3.119	1	65	.082
	<i>Based on Median</i>	3.170	1	65	.080
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	3.170	1	64.998	.080
	<i>Based on trimmed mean</i>	3.154	1	65	.080

*a. Lilliefors Significance Correction*

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS 30.0. Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil signifikansi sebesar 0,082. Hal tersebut dapat dilihat pada kolom bagian *based on mean*. Syarat bahwa instrumen dapat dikatakan homogen jika nilai sig. > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut homogen. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh”. Dalam penelitian tersebut uji homogen sebesar 0,938 > 0,05 hal tersebut menyatakan bahwa kedua kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen dengan media kartu domino dan kelas eksperimen yang menggunakan media TTS bersifat homogen atau sama.<sup>67</sup> Pernyataan tersebut juga sejalan dengan penelitian yang

<sup>67</sup> Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar, “Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh”, Lantanida Journal,6(1),2018, hal.54.

berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar” yang di lakukan oleh Arlan Oxianto dkk. Hasil analisis data penelitian tersebut, dalam aplikasi SPSS menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) yang di peroleh 0,318, dengan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,575. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,575 > 0,05$ ), maka data tersebut dapat di katakan homogen, yang berarti terdapat kesamaan varians dalam penelitian ini.<sup>68</sup> Berdasarkan data tersebut menurut ( Widiyanto,2010:51) dasar atau pedoman pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi  $<0,05$  maka varians di katakan tidak sama (tidak homogen), namun jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka varians data di katakan sama atau homogen.

c. Uji N\_Gain

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji N-Gain**

<b>Kelas</b>	<b>Mean</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>
Eksperimen	56.55	0	100
Kontrol	28.65	-13	78

Berdasarkan hasil perhitungan N\_Gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 56,55 % dengan nilai N\_Gain score minimum 0% dan maximum 100%. Sedangkan untuk hasil perhitungan N\_Gain score kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol adalah 28,65% dengan nilai N\_Gain score minimum -13 % dan maximum 78%.

Berdasarkan data analisis deskriptif dapat dilihat mengenai hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran kelas eksperimen menggunakan multimedia *Smart Apps*

<sup>68</sup>Arlan Oxianto, Andi Rahman dan Eni Heldayani, “ *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Spin The Wheel Terhadap Hasil Belajar*”, Jurnal Basicedu,8 (4), 2024, hal.2842.

*Creator*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media buku (konvensional). Hasil data *pretest* dan *posttest* yang didapat selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Ketika data tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *uji independent sampel t test*. Berdasarkan hasil *uji independent sampel t test* dengan nilai signifikansi 0,010 lebih kecil dari nilai alpha 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sedangkan nilai *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan karena nilai rata-rata kedua kelas tersebut dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal tersebut dikarenakan kedua kelas sama-sama belum mempelajari materi yang disampaikan oleh peneliti.

Keefektifan penggunaan multimedia *Smart Apps Creator* (SAC) dapat dilihat setelah dilakukannya uji N\_Gain. Berdasarkan hasil nilai N\_Gain dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufrodat*. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai N\_Gain kelas eksperimen yaitu 56.55%. Sedangkan nilai N\_Gain kelas kontrol yaitu sebesar 28.65%. jika nilai presentase N\_Gain  $56 \leq g \leq 75$  maka dapat dikatakan cukup efektif. Sedangkan jika presentase N\_Gain  $40 \leq g \leq 55$  maka dikatakan tidak efektif. Sehingga dikatakan bahwa penggunaan media konvensional tidak efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat*. Hasil nilai N\_Gain tersebut bisa dilihat pada tabel 4.6.

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan penguasaan kosakata bahasa arab peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikannya *treatment*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan fitrah dinanti dkk yang menyatakan bahwa salah satu strategi untuk meningkatkan pembelajaran bahasa arab yaitu dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Hasil penelitian ini juga

sesuai dengan penelitian yang dilakukan Isnaeni dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran matematika berbasis android berbantuan *Smart Apps Creator* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.<sup>69</sup> Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ratnasari dan Isa Ansori dengan judul “Media *Smart Apps Creator* Berbasis *Problem Based Learning* Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif”, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Apps Creator* Berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sangat layak dan efektif dalam pembelajaran muatan bahasa Indonesia.<sup>70</sup>

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspita Setyaningrum, yang berjudul “Pengembangan *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tegal”. Dalam penelitiannya ia menyatakan bahwa uji keefektifan media *Smart Apps Creator*, berdasarkan respon peserta didik, menunjukkan hasil dengan persentase rata-rata sebesar 92%, yang tergolong dalam kategori baik atau memiliki efektifitas yang tinggi.<sup>71</sup> Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lika Apreasta dkk, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Keterampilan Menyimak di Kelas IV SDN 05 Kota Baru“. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 05 Kota Baru dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal oleh siswa, yang

---

<sup>69</sup> Isnaini Mahuda dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah”, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 2021, hal. 1755.

<sup>70</sup> Dyah Ratnasari dan Isa Ansori, “Media *Smart Apps Creator* Berbasis *Problem Based Learning* Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 2024, hal. 18.

<sup>71</sup> Puspita Setyaningrum, “Pengembangan *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tegal”, *Jurnal Jendela Cakrawala*, 1(01), 2024, hal. 39.

memperoleh rata-rata nilai sebesar 77,77%. Nilai tersebut masuk dalam kategori efektif, yang berarti media pembelajaran interaktif tersebut mampu membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak serta mencapai tujuan pembelajaran.<sup>72</sup>

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahavera Nila Wardani dkk, yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Materi Perubahan Bentuk Energi Pada Kelas IV SDN Kuwik 2”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* terbukti efektif, dengan akumulasi persentase keefektifan mencapai 89%. Implementasi media ini mampu menarik perhatian siswa, karena mereka dapat berperan aktif dalam penggunaannya. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai materi perubahan bentuk energi.<sup>73</sup> Selanjutnya, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azza Dwi Latifah dan Farida Istianah, S.Pd., M.Pd., yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Smart Apps Creator* ( SAC) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Transformasi Energi Kelas IV Sekolah Dasar“. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai *N\_Gain* yang diperoleh adalah 0,735 yang mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi transformasi energi.<sup>74</sup> Selain itu, penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilham Aziz dkk, yang

---

<sup>72</sup> Lika Apreasta, Martiya Nurni Khairita, dan Era Susmika, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Keterampilan Menyimak di Kelas IV SDN 05 Kota Baru”, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10 (03), 2024, hal. 287-288.

<sup>73</sup> Mahavera Nila Wardani, Muhamad Basori, dan Wahid Ibnu Zaman, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Materi Perubahan Bentuk Energi Pada Kelas IV SDN Kuwik 2, *Jurnal Pendidikan Berkarakter*“, 7(2), 2024, hal.86.

<sup>74</sup> Azza Dwi Latifah dan Farida Istianah, S.Pd., M.Pd., “Pengembangan Media Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Transformasi Energi Kelas IV Sekolah Dasar“, *JPGSD*, 12(3), 2024, hal. 291.

berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi SAC ( *Smart Apps Creator* ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata yang Bermakna Pada Siswa Kelas 1 SDN 3 Ngrencak“. Dalam penelitian ini, efektivitas multimedia interaktif sebesar 89% dengan kategori sangat efektif, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun huruf alfabet menjadi kata yang bermakna.<sup>75</sup> Selanjutnya, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gina Mutiara Rosdalina dkk, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis Android Pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Negeri 2 Serang“. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai *N\_Gain* sebesar 0,63 yang berarti media pembelajaran *Smart Apps Creator* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.<sup>76</sup>

Media *Smart Apps Creator* dapat memuat gambar hidup, suara yang memberikan daya tarik tersendiri, video, dan daya tarik lainnya yang dapat membuat peserta didik tertarik. Hal ini dapat didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fikri Arnandi, dkk dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Smart Apps Creator* Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar“ menyatakan bahwa media *Smart Apps Creator* membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan serta mengukur sejauh mana pemahaman mereka. Dengan menggunakan aplikasi berbasis android yang dikembangkan melalui *Smart Apps Creator*, media ini menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat dan antusiasme

---

<sup>75</sup> Ilham Aziz, Rian Damariswara, dan Sutrisno Sahari, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata yang Bermakna Pada Siswa Kelas 1 SDN 3 Ngrencak “, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(1), 2024, hal 30.

<sup>76</sup> Gina Mutiara Rosdalina, Umalihayati, & Popi Dayurn, “Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis Android Pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Negeri 2 Serang “, *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 2023, hal 10.

mereka dalam belajar matematika. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.<sup>77</sup> Dari data penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufrodad* pada siswa kelas VIII F MTs Negeri 5 Cilacap tahun pelajaran 2025-2026.



---

<sup>77</sup> Fikri Arnandi, Nurfadilah Siregar, dan Dona Fitriawan, “*Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar*”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 2022, Hal. 354.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perbedaan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab yang Signifikan antara Sebelum dan Sesudah Digunakannya Aplikasi *Smart Apps Creator*

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Arab setelah penggunaan aplikasi *Smart Apps Creator* pada kelas eksperimen. Sebelum penerapan aplikasi, rata-rata skor kelas eksperimen adalah 36,86. Setelah menggunakan aplikasi tersebut, rata-rata skor meningkat menjadi 62,29. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat* (kosakata) peserta didik pada materi *almihnatu* (المهنة). Selain itu, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis *Smart Apps Creator* mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan media buku. Perbedaan ini dilihat dari rata-rata skor yaitu 55,31 untuk kelas kontrol dan 62,29 untuk kelas eksperimen.

2. Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrodat*

Keefektifan penggunaan media *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan penguasaan *mufrodat* dapat dianalisis melalui uji *N\_Gain*, yang mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Smart Apps Creator*. Berdasarkan hasil uji *N\_Gain* diketahui bahwa tingkat keefektifan penggunaan media *Smart Apps Creator* mencapai 56,55%. Presentase ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *Smart Apps Creator* tergolong cukup efektif dalam membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai *mufrodat* dengan lebih baik.

Keunggulan utama dari media *Smart Apps Creator* terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif melalui kombinasi gambar, suara, dan video. Berbagai fitur yang tersedia bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat kosakata yang dipelajari dibandingkan menggunakan metode konvensional yang hanya menggunakan buku saja.

Dengan demikian disimpulkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan media *Smart Apps Creator* memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan *mufrodah* peserta didik.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari adanya kekurangan serta keterbatasan penelitian. Keterbatasan penelitian ini yaitu Penelitian ini hanya fokus terhadap efektivitas penggunaan multimedia interaktif bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan penguasaan *mufrodah*. Jadi penelitian hanya berfokus pada materi *mufrodah* dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian lanjutan dalam bentuk penelitian pengembangan media dalam pembelajaran bahasa Arab.

## **C. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya bagi guru untuk terus berinovasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Guru diharapkan mampu mengembangkan banyak ide dan inovasi dalam pemilihan serta penggunaan media pembelajaran. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menyerap materi pelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menciptakan variasi dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat meningkatkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator*

agar lebih menarik lagi dan membuat peserta didik menyukai serta tidak beranggapan bahwa belajar bahasa Arab adalah sesuatu yang sulit.

#### **D. Kata Penutup**

Demikian skripsi yang telah dibuat, tentunya masih banyak sekali kekurangan yang mungkin akan di temukan oleh para pembaca. Oleh sebab itu, penulis sangat menghargai segala bentuk kritik dan saran yang konstruktif demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pembaca, terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang terkait, serta memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

Akhir kata, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal.



## DAFTAR PUSTAKA

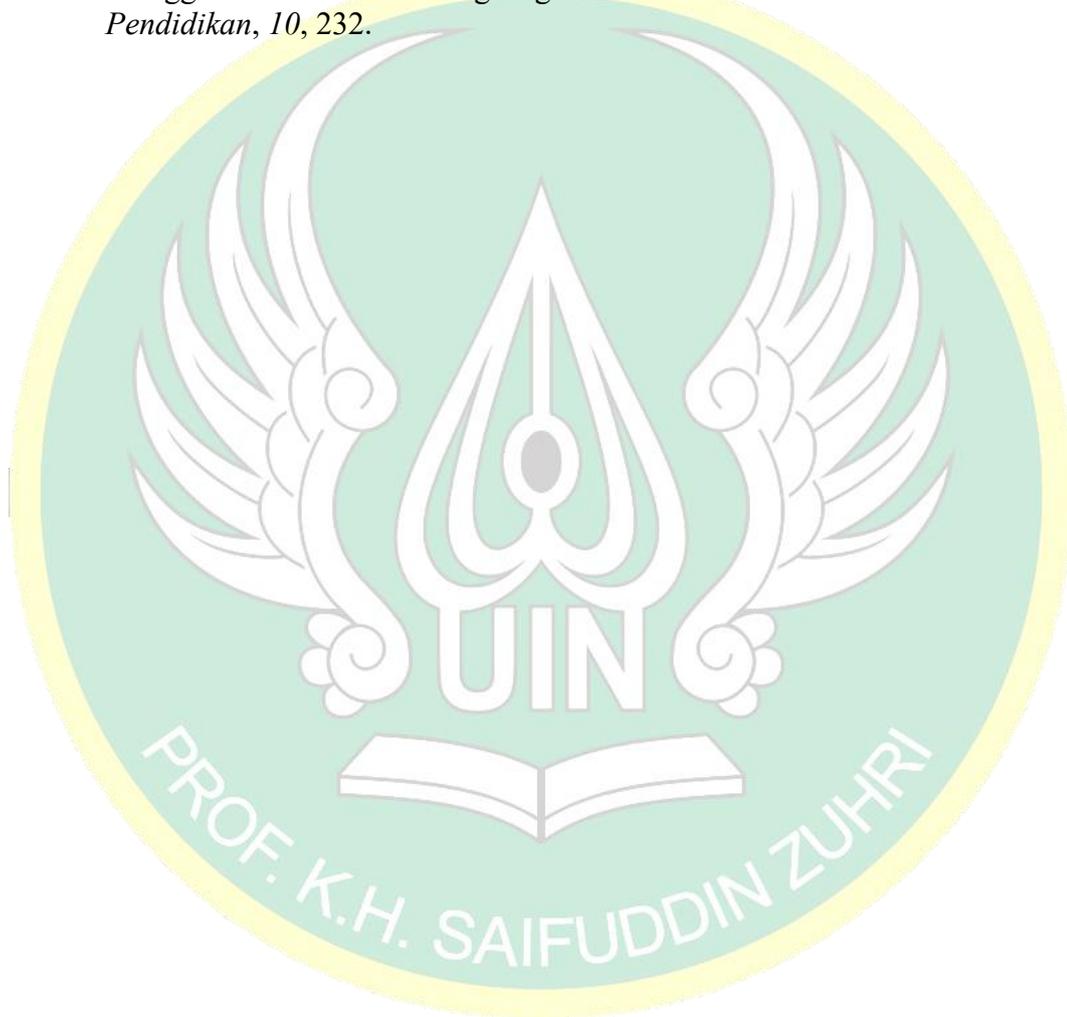
- Agustian, Ilham, H. E. S, dan A. I. 2019. “Pengaruh sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu “. *Jurnal Professional FIS UNIVED*,6 (1), 44.
- Agustin, Putri & Rita Intan Permatasari. 2020. “Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) Pada PT. Mayora Indah Tbk”. *Jurnal Ilmiah M-Progress*.10(2), 179-180.
- Amanda, Livia, dkk. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, VIII(1), 182.
- Andriani, A. (2015). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam”. *Ta'allum*, 03(01), 44.
- Anshari, Muhammad Isa,dkk. 2024. “ Analisis Validasi dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI “. *Jurnal ilmu pendidikan* , 6(1), 968
- Apreasta, Lika, Martiya Nurni Khairita, & Era Susmika. 2024. “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Keterampilan Menyimak di Kelas IV SDN 05 Kota Baru”, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10 (03).
- Apriana, W. N. dan A. F. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SDN Cijambe. *Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals*, 1(1), 20.
- Apriyanti Y., Evi Lorita, & Yusuarsono. 2019. “Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah”. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6(1), 74-75.
- Ardiani, Ni Kadek Emi, & Anak Agung Gede Agung. 2022. “Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel Pada Muatan IPA Materi Sumber Energi”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 27.
- Arnandi, Fikri, Nurfadilah Siregar, & Dona Fitriawan. 2022. “Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar “. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3)
- Asy'ari, dan Nonong Rahimah. 2023. “ Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 3 Banjarmasin”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18(2), 59.
- Aziz, Ilham, Rian Damariswara, & Sutrisno Sahari. 2024. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas 1 SDN 3 Ngrencak “. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1).
- Chaaniyah, Aisyah Abiidatul.2023.Skripsi: “ *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Peserta Didik Pada Materi Bumi dan Tata Surya*”. ( Surabaya: UIN Sunan Ampel), 23-106.

- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 7, 28.
- Febria. 2015. “ Perancangan Alat Ukur Kualitas Perangkat Lunak Menggunakan Komponen ISO/IEC 9126 “. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 4 (2), 107.
- Gemilang, D. & Listiana, H. (2020). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language. *Journal of Arabic Teaching*, 1(1), 56–57.
- Hartono. (2017). *Statistik untuk penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Hasil *Pretest* dengan Peserta Didik Kelas VIII A dan VIII F Mts Negeri 5 Cilacap Pada Tanggal 9-10 Januari 2025.
- Hasil *Posttest* dengan Peserta Didik Kelas VIII A dan VIII F Mts Negeri 5 Cilacap Pada Tanggal 23-24 Januari 2025.
- Hayati, Najmi, dkk. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al- Hikmah*, 14(2), 171.
- Hermawan, Iwan. 2019. ” *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode* “. ( Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan). hal 31.
- Hijriyah, Umi. 2022 .“ Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Maharat Al Istima Kelas 8 SMP ”. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(2), 243.
- Hirata, Andrea. 2020. *Guru Aini*. Yogyakarta: Bentang Pustaka
- Ilmiani, Aulia Mustika, dkk. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 20.
- Irenaningtyas, D. A. & R. W. (2004). Perbedaan Penguasaan Kosakata Anak Pra-Sekolah. *Jurnal Psikologi*, 2(2).
- Islam, A. M. S. (2015). Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Perspektif Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(1), 7.
- K, A. W. dan Z. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. In *Pandiva Buku*.
- Kasiram, M. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif- Kuantitatif*. UIN Maliki Press.
- Khansa, H. Q. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 58.
- Latifah, Azza Dwi , & Farida Istianah, S.Pd., M.Pd.. 2024. “Pengembangan Media Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Transformasi Energi Kelas IV Sekolah Dasar “. *JPGSD*, 12(3),291.
- Lestari, Eva, & Siti Nurul Hidayati. 2023. “Bahan Ajar Berbantuan *Smart Apps Creator* untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik “. *Pensa E- Jurnal : Pendidikan Sains*, 11(2), 139.
- Luahambowo, Fincensius.2020.“Peranan Orang Tua dalam Membina Sikap (Attitude) Anak di Desa Hiligito Kecamatan Fanayama Tahun 2020”. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1).4.
- Mahuda, Isnaini dkk. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan

- Kemampuan Pemecahan Masalah". *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1755.
- Mardhiah, Ainun & Said Ali Akbar. 2018."Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh". *Lantanida Journal*,6(1).
- Miftah, Mohamad & Nur Rokhman. 2022. "Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik ". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 415.
- Muchtar, M. I. (2018). Peningkatan Penguasaan *Mufrodad* Melalui Pengajian Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al- Birr Unismuh Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 18.
- Muradi, A. (2013). Tujuan Pembelajaran Bahasa Asing (Arab) di Indonesia. *Al-Maqayis*, 1(1), 129-130.
- Mustafa dkk. (2023). *Pengembangan Media Interaktif digital Bahasa Arab dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Lawu*. 13(1), 259.
- Nadwah , Daimatul. 2022. Skripsi: " *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multiple Level Representation ( MLR ) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur Atom* ". ( Semarang: UIN Walisongo), 15-71.
- Nasir, dkk. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 227.
- Oxianto, Arlan, Andi Rahman, & Ani Hedayani. 2024. " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Basicedu*, 8 (4).
- Prabowo, Rendra Agung, dkk. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 05(04), 2652–2653.
- Pradana, Galih W., Muhammad Farid Ma'ruf, & Deby Febriyan Eprilianto. 2022. " Penerapan Student T-Test untuk Menilai Efektifitas Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Desentralisasi Fiskal di Jurusan Administrasi Publik Unesa". *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 188-189.
- Prasetio, I. dan H. antoni musril. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(2), 93.
- Pratama, N. K. P., Eka P. A, dan Saida U.. 2021 ." Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 125.
- Purnamawati, D. dkk. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 06(2), 213.
- Putra, Aldoko Listiaji, dkk. 2019 ."Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Pada Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar". *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 5 (3).
- Rachmat,Antonius dan Alphone Roswanto. Chapter 1 " Pengantar Multimedia ( materi kuliah " Multimedia" IM 2023) Semester Semester Genap 2005/2006.

- Rahmadani, Destya. 2023. Skripsi: "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Memahami Berbagai Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV SDN Sukoharjo 3*". (Kediri: UN PGRI Kediri), 8-92.
- Ratnasari, Dyah, & Isa Ansori. 2024. "Media Smart Apps Creator Berbasis Problem Based Learning Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif ". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 18.
- Rosdalina, Gina Mutiara, Umalihayati, & Popi Dayurn. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Android Pada Pembelajaran TIK Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Negeri 2 Serang ". *Journal Of Social Science Research*, 3(4).
- Rosita, E. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial. *Fokus*, 4(4), 282.
- S, F. R. & R. U. B. (2020). Strategies And Methods Of Learning Arabic Vocabulary. *Journal Of Arabic Learning*, 3(2), 297-298.
- Sanwil, T. (2021). *Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Setyaningrum, Puspita. 2024. "Pengembangan *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tegal ". *Jurnal Jendela Cakrawala*, 1(01).
- Sholihah, Lilik Lailatus, & Siti Nurul Hidayati. 2023. "Penerapan Media Smart Apps Creator dalam Pembelajaran Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ". *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(2), 119-120.
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. UKI Press).
- Situmorang, S. H. dan Muslich Lufti. (2014). *Analisis Data untuk Riset Manajemen dan Bisnis*. USU Press.
- Sugiyono. (2022a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. IKAPI.
- Sugiyono. (2022b). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfikar dan Nurul Fawzani. (n.d.). Pemanfaatan Instagram dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodlat Mahasiswa. *Jurnal Tahsinia*, 4(1), 23.
- Sumardi, M. (1974). *Pengajaran Bahasa Asing ( Sebuah Tinjauan Dari Segi Metodologis )*. Bulan Bintang.
- Supriadi, Agus, dkk. (2020). Problematika Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 22(02), 212.
- Sutejo dan Yogi Ersan Fadrial. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir. *Journal of Computer Science Community Service*, 1, 116.
- Syadida, Q. dan Y. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 19.
- Syamsuddin, N. (2022). Pengembangan Teknologi Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Konseptif*, 10(4), 414.
- Tugiman, dkk. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(2), 1628–1629.

- Usmadi. (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis ( Uji Homogenitas dan Uji Normalitas )*. 7(1).
- Ulfah , Almira Keumala, dkk. 2022. *Ragam Analisis Data Penelitian ( Sastra, Riset dan Pengembangan )*. ( Madura : IAIN Madura Press ). 1.
- Wardani , Mahavera Nila, Muhamad Basori, & Wahid Ibnu Zaman. 2024. “ Pengembangan Media Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Materi Perubahan Bentuk Energi Pada Kelas IV SDN Kuwik 2 ”. *Jurnal Pendidikan Berkarakter* , 7(2), 86.
- Yanti, N. dan N. A. (2018). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Langsung di SDS Hubul Wathan Duri. *Jurnal Pendidikan*, 10, 232.



# LAMPIRAN- LAMPIRAN

## Lampiran 1

### Surat Izin Riset Individu



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.6716/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/11/2024  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

28 November 2024

Kepada  
Yth. Kepala MTs N 5 Cilacap  
Kec. Nusawungu  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- |                    |  |
|--------------------|--|
| 1. Nama            | : Futukhil Mufadilah Sabana  |
| 2. NIM             | : 214110403097   |
| 3. Semester        | : 7 (Tujuh)  |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Bahasa Arab   |
| 5. Alamat          | : Karangpakis Rt7/Rw6, Nusawungu, Cilacap  |
| 6. Judul           | : Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat di MTs N 5 Cilacap |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- |                      |                                       |
|----------------------|---------------------------------------|
| 1. Objek             | : Siswa                               |
| 2. Tempat / Lokasi   | : MTs N 5 Cilacap                     |
| 3. Tanggal Riset     | : 29-11-2024 s/d 29-01-2025           |
| 4. Metode Penelitian | : Penelitian Kuantitatif (Eksperimen) |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Madrasah



Abu Dharin



### Lampiran 3

### Materi

Para profesional	: أصحاب المهنة	koki	:	طباخاً
Sayur-sayuran	: خضروات	Penyiar	:	مذيعاً
Tukang kayu	: نجاراً	Tukang Sapu	:	كناساً
Bermacam-macam	: مختلف	anak muda	:	الناشئين
jagal	: جزّاراً	polisi	:	شُرطيّاً
Lingkungan	: بيئة	Mencari	:	يبحث عن
Masyarakat	: مجتمع	Pabrik	:	المصنع
Barang-barang dagangan	: البضائع	Dokter	:	طبيب ج أطباء
Mengobati	: يعالج	Sopir	:	سائق ج سائقون
Pasien	: مريض ج مرضى	Wartawan	:	صحافي ج صحافيون
Beristirahat	: يستريح	Arsitek	:	مهندس ج مهندسون
Menyelesaikan	: ينتهي	Mudah	:	يسيرة
Bus	: الحافلة	Sawah	:	مزرعة ج مزارع
Membawa	: يحمل	Mengolah	:	يخزّن
Taksi	: سيارة الأجرة	Buah-buahan	:	فاكهة ج فواكه
Berita	: خبر ج أخبار	Padi, beras	:	رُزّ ج أرز
Profesi, pekerjaan	: مهنة ج مهن	Menyediakan sarana	:	يوفر
pilot	: طيار	Mengemudikan	:	يسوق
Siswa	: طالب ج طالبات	Yang lain	:	آخر
Pedagang	: تاجر ج تجار	Bahagia	:	سعيدة
Kehidupan	: حياة	Menginginkan	:	يريد
Keburukan	: شراً	Untuk tempat tinggal	:	ليستكن
Menjual	: يبيع	Petani	:	فلاح ج فلاخون

#### Tugas

Ujilah hafalan mufradatmu.  
Hafalkan 10 mufradat baru dalam waktu 10 menit!

النشاط الأول

المفردات انظر واستمع واعد

الحرف والمهنة

 <p>طبيب أسنان</p>	 <p>معلمة</p>	 <p>عالم</p>	 <p>خياط</p>
 <p>شرطي</p>	 <p>ممرضة</p>	 <p>ميكانيكي سيارات</p>	 <p>ساعي البريد</p>
 <p>طبيب</p>	 <p>حلاق</p>	 <p>حداد</p>	 <p>عامل لحام</p>
 <p>خباز</p>	 <p>رائد فضاء</p>	 <p>جزار</p>	 <p>سباك</p>
 <p>قاضي</p>	 <p>صحفي</p>	 <p>سائق الحافلة</p>	 <p>عامل القمامة</p>

## Lampiran 4

### Surat Validitas Instrumen

**LEMBAR EXPERT JUDGEMENT**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN TES PADA PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Al Hafidz S.Ag

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrument penelitian berupa lembar soal yang akan digunakan untuk penelitian berjudul “ Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodad* di MTs N 5 Cilacap “.

Yang dibuat oleh :

Nama : Futukhil Mufadilah Sabana  
NIM : 214110403097  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan instrument lembar penilaian produk tersebut ( gunakan tanda ( ✓ ) pada kolom penilaian yang tersedia.

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak Layak

Catatan (bila perlu)

---

---

---

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mestinya

Nusawungu, 30 November 2024  
Validator,  
  
M. Al Hafidz S. Ag  
NIP. 196707072022211003

## Lampiran 5

### Surat Validasi Ahli Media

**LEMBAR EXPERT JUDGEMENT**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA MENGENAI MEDIA PADA**  
**PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Musliman, S.Kom.

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrument penelitian berupa mayang akan digunakan untuk penelitian berjudul “ Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodad* di MTs N 5 Cilacap “.

Yang dibuat oleh :

Nama : Futukhil Mufadilah Sabana

NIM : 214110403097

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan instrument lembar penilaian produk tersebut ( gunakan tanda ( ✓ ) pada kolom penilaian yang tersedia.

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak Layak

Catatan (bila perlu)

---

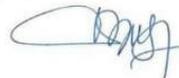
---

---

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mestinya

Nusawungu, 02 Januari 2025

Validator,



Musliman, S.Kom.  
NIP. 196707072022211003

## Lampiran 6

### Surat Validasi Ahli Materi

**LEMBAR EXPERT JUDGEMENT**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI PADA PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Al Hafidz, S.Ag.

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrument penelitian berupa materi yang akan digunakan untuk penelitian berjudul “ Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodlat* di MTs N 5 Cilacap “.

Yang dibuat oleh :

Nama : Futukhil Mufadilah Sabana  
NIM : 214110403097  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan instrument lembar penilaian produk tersebut ( gunakan tanda ( ✓ ) pada kolom penilaian yang tersedia.

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak Layak

Catatan (bila perlu)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mestinya

Nusawungu, 2 Januari 2025  
Validator,  
  
M. Al Hafidz, S.Ag.  
NIP. 196707072022211003

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 7

Media Smart Apps Creator





### Penduan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

1. Klik salah satu "Ikon" untuk membuka menu yang dituju
2. Klik menu " Home " untuk kembali ke awal
3. Klik menu " Back " untuk kembali kehalaman sebelumnya
4. Klik menu " Next " untuk membuka halaman selanjutnya
5. Klik menu " Audio " untuk mendengarkan penjelasan

Navigation icons: Back (red arrow pointing left), Home (blue house icon), Next (red arrow pointing right).

SmartAppsCreator

H. SAIFUDDIN



## TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memperkenalkan kosa kata baru kepada peserta didik.
2. Melatih peserta didik agar dapat melafalkan kosa kata tersebut dengan baik dan benar.
3. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufrodat tersebut dalam berekspresi secara lisan maupun tulisan sesuai dengan konteks yang benar

Back  NEXT

SmartAppsCreator

H. SAIFUDDIN

# Mufrodat



مُدْرِس  
Guru



فَلَّاح  
Petani

Back



NEXT

SmartAppsCreator



بَائِع  
Pedagang



مُوظَّف  
Pegawai



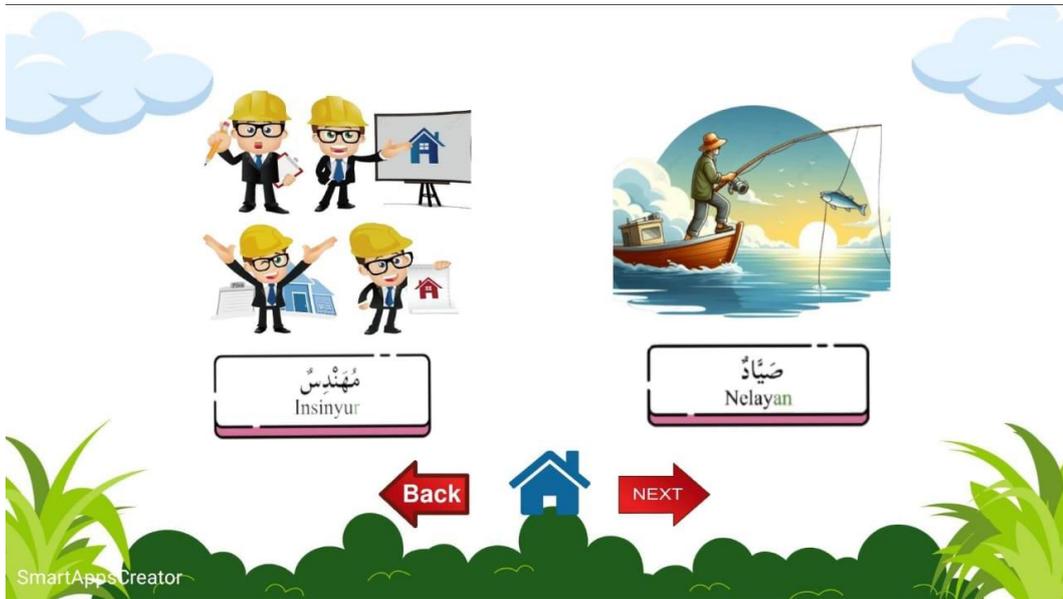
طَبِيب  
Dokter

Back



NEXT

SmartAppsCreator



## Lampiran 8

### Instrumen Tes Pre-Test dan Post-Test

← PROFESI ( أَلْمِهْنَةُ )		tindakan :	3. PILIHAN GANDA	30 sec • 1 pt
1. PILIHAN GANDA	30 sec • 1 pt		عِنْدِي عَمٍّ، إِسْمُهُ يُوسُفُ . هُوَ بِنِي الْفَنَائِي . فَمِهْنَةُ عَمِّي ؟ Apa profesi paman?	<input type="radio"/> مَدْرَسَةٌ <input type="radio"/> مَهْنَدِسْ <input type="radio"/> بَائِعْ <input type="radio"/> طَبِيبْ
2. PILIHAN GANDA	30 sec • 1 pt		هَذَا أُخِي . اسْمُهُ حَسَنٌ . هُوَ مُوَطَّفٌ <u>Arti dari kata yang bergaris bawah adalah.....</u>	<input type="radio"/> Pegawai <input type="radio"/> Insinyur <input type="radio"/> Pedagang <input type="radio"/> Nelayan
كانَ..... فِي الْمَرْعَةِ لِيُرْزَعِ الرُّزُّ وَالذَّرَّةُ Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah.....				
<input type="radio"/> شَرْطِي الْفُرُورِ <input type="radio"/> الْفَقْرَضَةُ <input type="radio"/> الْفَلَاخُ <input type="radio"/> طَالِبْ				
أَيْنَ يَعْمَلُ الْمَدْرَسُ ؟ <input type="radio"/> الْمَدْرَسُ يَعْمَلُ فِي السُّوقِ <input type="radio"/> الْمَدْرَسُ يَعْمَلُ فِي الْمَدْرَسَةِ <input type="radio"/> الْمَدْرَسُ يَعْمَلُ فِي الْمَطْبَخِ <input type="radio"/> الْمَدْرَسُ يَعْمَلُ فِي الْمَسْتَشْفَى				



<p>5. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>" ما معنى " طيبب "....."</p> <p><input type="radio"/> Guru</p> <p><input type="radio"/> Dokter</p> <p><input type="radio"/> Pedagang</p> <p><input type="radio"/> Arsitek</p>	<p>7. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>Karim adalah seorang guru. Kata yang bergaris bawah dalam bahasa arab disebut.....</p> <p><input type="radio"/> مُدْرَسَةٌ</p> <p><input type="radio"/> مُدْرَس</p> <p><input type="radio"/> طَالِبَةٌ</p> <p><input type="radio"/> طَالِب</p>
<p>6. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>Perhatikan gambar berikut! Bahasa arab dari gambar tersebut yang tepat adalah.....</p>  <p><input type="radio"/> صَيَّاد</p> <p><input type="radio"/> مُدْرَس</p> <p><input type="radio"/> الْمَهْنَةُ</p> <p><input type="radio"/> بَائِع</p>	<p>8. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>Bahasa arab dari " petani " adalah.....</p> <p><input type="radio"/> فَيْلِخ</p> <p><input type="radio"/> فَالِغ</p> <p><input type="radio"/> فُلَّاح</p> <p><input type="radio"/> فُلَّاح</p>
<p>9. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>Mufradat yang tepat untuk gambar tersebut adalah.....</p>  <p><input type="radio"/> طَيِّب</p> <p><input type="radio"/> صَيَّاد</p> <p><input type="radio"/> الْفَرَضَةُ</p> <p><input type="radio"/> طَالِبَةٌ</p>	<p>13. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>لتنظيم - في الشارع - السيارات - شُرطِي الفُرور susunan kalimat yang benar adalah.....</p> <p><input type="radio"/> شُرطِي الفُرور في الشارع السِيَّارات لتنظيم</p> <p><input type="radio"/> شُرطِي الفُرور السِيَّارات لتنظيم في الشارع</p> <p><input type="radio"/> شُرطِي الفُرورالسِيَّارات في الشارع لتنظيم</p> <p><input type="radio"/> شُرطِي الفُرور في الشارع لتنظيم السِيَّارات</p>
<p>10. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>يَعَالِج .....الغُرْضِي فِي الْمَسْتَشْفَى kata yang tepat untuk melengkapi kalimat diatas adalah....</p> <p><input type="radio"/> الطَّيَّاح</p> <p><input type="radio"/> الطَّيِّب</p> <p><input type="radio"/> الْفَرَضَةُ</p> <p><input type="radio"/> الْفَلَّاح</p>	<p>14. PILIHAN GANDA <span style="float: right;">30 sec • 1 pt</span></p> <p>Ibuku seorang guru, dia mengajar murid-murid di sekolah. terjemah yang benar adalah.....</p> <p><input type="radio"/> أَبِي يَعَالِجِ الْغُرْضِي فِي الْمَسْتَشْفَى</p> <p><input type="radio"/> أُمِّي مُدْرَسَةٌ هِيَ تُعَلِّمُ التَّلَامِيذَ فِي الْمَدْرَسَةِ</p> <p><input type="radio"/> أُمِّي فَلَاحَةٌ هِيَ تُزْرَعُ الرَّزَّ فِي الْمَزْرَعَةِ</p> <p><input type="radio"/> أَبِي مُهَنْدِسٌ هُوَ يَبْنِي الْبِنَى فِي الْمَدِينَةِ</p>

Nama:

Kelas:

Buatlah satu kalimat dengan menggunakan salah satu mufrodah berikut ini!

- A. مَدْرَسَةٌ
- B. طَيِّبٌ
- C. نَاطِقٌ

Blank space for writing the answer to the first question.

المَرَضُ - أَبِي -  
فِي الْمَسْتَشْفَى -  
يَعَالِجُ

Susunlah menjadi kalimat yang benar!

Blank space for writing the answer to the second question.



## Lampiran 9

### Hasil Pretest

**ERREN JUNKARNAEN H.** PDF Hapus

Jan 10, 2025, 08:03 am Android Chrome Mobile

5 Benar 9 Salah

36% Nilai 5/14 Poin 4380 Performa

**ERREN JUNKARNAEN H.**

✓ Benar 5s waktu | 1 point

2. أين يَعمَلُ المُدرِّسُ ؟

Tanggapan

✓ المُدرِّسُ يَعمَلُ في المُدرِّسَةِ

Jawaban yang benar

المُدرِّسُ يَعمَلُ في المُدرِّسَةِ

✗ Salah 4s waktu | 0 point

1. كان..... في المزرعة ليُزرع الرُّبُّ والذَّرَّةَ .

Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah.....

Tanggapan

✗ شُرطِي المُرور

Jawaban yang benar

المُفَلَّح

✗ Salah 4s waktu | 0 point

3. عندي عَم . اِسْمُهُ يُوْسُف . هُوَ يَبْنِي المَباني . فَمِهْنَتُهُ عَمي ؟

Apa profesi paman?

Tanggapan

✗ بائِع

Jawaban yang benar

مُهَنْدِس



ERREN JUNKARNAEN H.



✓ Benar



5s waktu | 1 point

4. هَذَا أُخِي . اسْمُهُ حَسَن . هُوَ فَيُؤَطِّفُ

Arti dari kata yang bergaris bawah adalah.....

Tanggapan

✓ Pegawai

Jawaban yang benar

Pegawai



ERREN JUNKARNAEN H.



✓ Benar



10s waktu | 1 point



6. Perhatikan gambar berikut!  
Bahasa arab dari gambar tersebut yang tepat adalah.....

Tanggapan

✓ بائع

Jawaban yang benar

بايع

✓ Benar



3s waktu | 1 point

5. " ما معنى "طبيب"..... "

Tanggapan

✓ Dokter

Jawaban yang benar

Dokter

✗ Salah



3s waktu | 0 point

7. Karim adalah seorang guru. Kata yang bergaris bawah dalam bahasa arab disebut.....

Tanggapan

✗ مُدْرِسَةٌ

Jawaban yang benar

✓ Benar



21s waktu | 1 point

8. Bahasa arab dari " petani " adalah.....

Tanggapan

✓ فَلَّاحٌ

Jawaban yang benar

فلاح

✗ Salah



9s waktu | 0 point

10. يُعَالِجُ.....الْفَرْضَى فِي الْمَسْتَشْفَى .  
kata yang tepat untuk melengkapi kalimat diatas adalah....

Tanggapan

✗ الطَّيَّاحُ

Jawaban yang benar

الطَّيِّبُ

✗ Salah



7s waktu | 0 point



9. Mufrodlat yang tepat untuk gambar tersebut adalah.....

Tanggapan

✗ طَبِيبٌ

Jawaban yang benar

صَيْادٌ

✗ Salah



2s waktu | 0 point

11. دَخَلَ.....الْفَضْلُ لِيَعْلَمَ التَّلَامِيذَ .  
kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah

Tanggapan

✗ الطَّيِّبُ

Jawaban yang benar

الْمُدْرِسُ

X Salah 6s waktu | 0 point

12. القاعة- المهندس-الجديدة - لبناء- في المدرسة.  
susunan kalimat yang tepat adalah

Tanggapan

X المهندس لبناء القاعة في  
الجديدة المدرسة

Jawaban yang benar

المهندس في المدرسة لبناء القاعة الجديدة

X Salah 6s waktu | 0 point

13. لتنظيم - في الشارع - السيارات - شرطي المرور.  
susunan kalimat yang benar adalah.....

Tanggapan

X شرطي المرور في الشارع  
السيارات لتنظيم

Jawaban yang benar

شرطي المرور في الشارع لتنظيم السيارات

X Salah 6s waktu | 0 point

14. Ibuku seorang guru, dia mengajar murid-  
murid di sekolah.

terjemah yang benar adalah.....

Tanggapan

X أبي يعالج المرضى في  
المستشفى

Jawaban yang benar

أمي مدرّسة هي تُعلّم التلاميذ في المدرسة

Nama: ERREN Jurnamaen Hanafi

Kelas: VIII F

Buatlah satu kalimat dengan menggunakan salah satu mufrodah berikut ini!  
A. مَدْرَسَةٌ  
B. طَبِيبٌ  
C. يَأْتِي

مَدْرَسَةٌ

المدرّسة - أبي -  
في المستشفى -  
يعالج  
Susunlah menjadi kalimat yang benar!

في المستشفى مشفى المرضى فقال  
أبي

## Lampiran 10

### Hasil Posttest

 **Dhini Ameliani** PDF Hapus

Jan 24, 2025, 07:48 am Android | Chrome Mobile

✓ 11 Benar ✗ 3 Salah

71% → **79%** 11/14 9730

Peningkatan Akurasi ↗ 8% Poin Performa

✓ Benar ✉ 6s waktu | 1 point

2. أَيْنَ يَعْمَلُ الْمُدْرِّسُ ؟

Tanggapan

✓ **المُدْرِّسُ يَعْمَلُ فِي المَدْرَسَةِ**

**Jawaban yang benar**

المُدْرِّسُ يَعْمَلُ فِي المَدْرَسَةِ

✓ Benar ✉ 15s waktu | 1 point

1. كَانَ..... فِي المَرْزَعَةِ لِيُزْرِعَ الرُّبَّ وَالذَّرَّةَ .  
Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah.....

Tanggapan

✓ **الفَلَّاحُ**

**Jawaban yang benar**

الفَلَّاحُ

✓ Benar ✉ 20s waktu | 1 point

3. عِنْدِي عَمَلٌ . إِسْمُهُ يُوسُفُ . هُوَ يَبْنِي المَبَانِي . فِمِهْنَتُهُ عَمَلٌ ؟  
Apa profesi paman?

Tanggapan

✓ **مُهَنْدِسٌ**

**Jawaban yang benar**

مُهَنْدِسٌ

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

✓ Benar 10s waktu | 1 point

4. هَذَا أَخِي . اسْمُهُ حَسَن . هُوَ مُوظَّف .  
Arti dari kata yang bergaris bawah  
adalah.....

Tanggapan

✓ Pegawai

Jawaban yang benar

Pegawai

✓ Benar 7s waktu | 1 point

5. " ما معنى "طبيب"..... "

Tanggapan

✓ Dokter

Jawaban yang benar

Dokter

✓ Benar 7s waktu | 1 point

8. Bahasa arab dari " petani " adalah.....

Tanggapan

✓ فلاح

Jawaban yang benar

فلاح

✓ Benar 10s waktu | 1 point



9. *Mufrod*at yang tepat untuk gambar tersebut adalah.....

Tanggapan

✓ صياد

Jawaban yang benar

صياد

✓ Benar 6s waktu | 1 point



6. Perhatikan gambar berikut!  
Bahasa arab dari gambar tersebut yang tepat adalah.....

Tanggapan

✓ بائع

Jawaban yang benar

بائع

✓ Benar 4s waktu | 1 point

7. Karim adalah seorang guru. Kata yang bergaris bawah dalam bahasa arab disebut.....

Tanggapan

✓ مُدَرِّس

Jawaban yang benar

مُدَرِّس

✓ Benar 8s waktu | 1 point

10. يُعالج.....المرض في المستشفى  
kata yang tepat untuk melengkapi kalimat diatas adalah....

Tanggapan

✓ الطبيب

Jawaban yang benar

الطبيب

✗ Salah 11s waktu | 0 point

11. دَخَلَ.....الفضل ليعلم التلاميذ .  
kata yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah

Tanggapan

✗ شرطي الفوز

Jawaban yang benar

المُدَرِّس

✓ Benar 21s waktu | 1 point

12. القاعة- المهندس- الجديدة - لبناء- في المدرسة.  
susunan kalimat yang tepat adalah

Tanggapan

- ✓ المهندس في المدرسة
- لبناء القاعة الجديدة

Jawaban yang benar

المهندس في المدرسة لبناء القاعة الجديدة

✗ Salah 5s waktu | 0 point

13. لتنظيم - في الشارع - السيارات - شرطي المرور.  
susunan kalimat yang benar adalah.....

Tanggapan

- ✗ شرطي المرور السيارات
- لتنظيم في الشارع

Jawaban yang benar

شرطي المرور في الشارع لتنظيم السيارات

✗ Salah 10s waktu | 0 point

14. Ibuku seorang guru, dia mengajar murid-murid di sekolah.  
terjemah yang benar adalah.....

Tanggapan

- ✗ أمي فلاحه هي تزرع اللذ
- في المزرعة

Jawaban yang benar

أمي مدرسة هي تعلم التلاميذ في المدرسة

Nama: Dhini Ameni

Kelas: VIII-4

Buatlah satu kalimat dengan menggunakan salah satu mufrodah berikut ini!  
a. مَدْرَسَةٌ  
b. طَبِيبٌ  
c. مَدْرَسَةٌ

أَنَا صَدَرْتُ فِي الْمَدْرَسَةِ 3

المستشفى - أبي -  
في المستشفى -  
يعالج  
Susunlah menjadi  
kalimat yang benar!

أبي المريض في المستشفى يعالج 1

**Lampiran 11**

**Dokumentasi Penelitian**



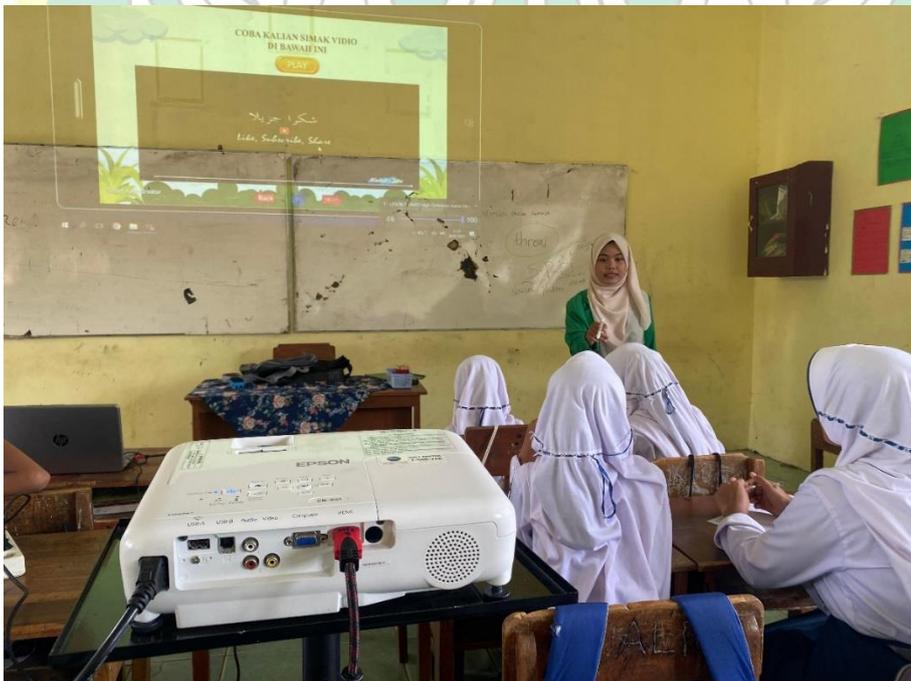
**Pengisian *Pretest* kelas eksperimen**



**Pengisian *Pretest* kelas kontrol**



**Penyampaian Materi kelas kontrol**



**Penyampaian materi kelas eksperimen**



**Pengisian *posttest* kelas kontrol**



**Pengisian *posttest* kelas eksperimen**

## Lampiran 12

### Uji Validitas Pilihan Ganda

Correlations

		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	.000	.151	.380*	.149	.033	.017	.079	-.037	.091	.051	.036	.300	.160	.509**
	Sig. (2-tailed)		1.000	.387	.025	.394	.851	.925	.654	.835	.602	.770	.839	.080	.359	.002
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_2	Pearson Correlation	.000	1	.320	-.257	.210	.093	.070	.111	.000	.129	.097	-.302	.000	.327	.370*
	Sig. (2-tailed)	1.000		.061	.137	.226	.594	.688	.525	1.000	.460	.581	.078	1.000	.055	.029
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_3	Pearson Correlation	.151	.320	1	.049	-.082	.049	-.015	-.165	-.083	.062	.224	-.117	.151	.447**	.402*
	Sig. (2-tailed)	.387	.061		.782	.639	.782	.932	.345	.637	.723	.195	.504	.387	.007	.017
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_4	Pearson Correlation	.380*	-.257	.049	1	-.029	.199	-.256	-.152	-.271	-.018	-.081	.033	.165	.157	
	Sig. (2-tailed)	.025	.137	.782		.867	.251	.138	.384	.115	.918	.644	.644	.851	.342	.366
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_5	Pearson Correlation	.149	.210	-.082	-.029	1	.199	.089	.257	.108	.108	.037	-.204	.033	.042	.406*
	Sig. (2-tailed)	.394	.226	.639	.867		.251	.613	.137	.535	.535	.832	.240	.851	.810	.016
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_6	Pearson Correlation	.033	.093	.049	.199	.199	1	.089	.121	-.145	-.018	.155	-.081	.149	-.081	.381*
	Sig. (2-tailed)	.851	.594	.782	.251	.251		.613	.490	.407	.918	.372	.644	.394	.644	.024
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_7	Pearson Correlation	.017	.070	-.015	-.256	.089	.089	1	.320	.308	.435**	.244	-.374*	.017	-.004	.398*
	Sig. (2-tailed)	.925	.688	.932	.138	.613	.613		.061	.072	.009	.157	.027	.925	.984	.018
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_8	Pearson Correlation	.079	.111	-.165	-.152	.257	.121	.320	1	.559**	.108	.286	-.222	.079	.071	.487**
	Sig. (2-tailed)	.654	.525	.345	.384	.137	.490	.061		<.001	.538	.096	.200	.654	.684	.003
	N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
Soal_9	Pearson Correlation	-.037	.000	-.083	-.271	.108	-.145	.308	.559**	1	.020	.299	-.156	.091	.253	.381*

## Lampiran 13

### Uji Validitas Essay

Correlations

		Soal_1	Soal_2	Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	.261	.804**
	Sig. (2-tailed)		.130	<.001
	N	35	35	35
Soal_2	Pearson Correlation	.261	1	.784**
	Sig. (2-tailed)	.130		<.001
	N	35	35	35
Total	Pearson Correlation	.804**	.784**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	
	N	35	35	35

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 14

### Uji N\_Gain

		Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error			
N_GainPersentase	Kontrol	Mean	28.65	4.064			
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	20.36			
			Upper Bound	36.94			
		5% Trimmed Mean	28.00				
		Median	25.00				
		Variance	528.477				
		Std. Deviation	22.989				
		Minimum	-13				
		Maximum	78				
		Range	90				
		Interquartile Range	33				
		Skewness	.446	.414			
		Kurtosis	-.335	.809			
		Eksperimen	Eksperimen	Mean	56.55	4.337	
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47.74	
					Upper Bound	65.37	
5% Trimmed Mean	57.28						
Median	60.00						
Variance	658.203						
Std. Deviation	25.655						
Minimum	0						
Maximum	100						
Range	100						
Interquartile Range	31						

## Lampiran 15

### Rekomendasi Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsatzu.ac.id

#### REKOMENDASI SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Dengan ini kami Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa:

Nama : Futukhil Mufadilah Sabana  
NIM : 214110403097  
Semester : Tujuh ( 7 )  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/ Pendidikan Bahasa Arab (PBA)  
Tahun Akademik : 2024/2025  
Judul Proposal Skripsi : Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodad di Mts N 5 Cilacap

Menerangkan bahwa proposal skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diseminarkan apabila yang bersangkutan telah melengkapi berbagai persyaratan akademik yang telah ditentukan. Demikian rekomendasi seminar proposal skripsi ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 30 September 2024

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PBA

Dosen Pembimbing

  
Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 1986 0704 201503 2 004

  
Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I.  
NIP. 198901162020121006

## Lampiran 16

### Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinszu.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN**  
**SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**  
No. B.e.4122/Un.19/FTIK.JPM/PP.05.3/10/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :  
**Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat di MTs N 5 Cilacap**

Sebagaimana disusun oleh:

Nama	: Futukhil Mufadilah Sabana
NIM	: 214110403097
Semester	: 7
Jurusan/Prodi	: PBA

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 22 Oktober 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

 Purwokerto, 22 Oktober 2024  
Kordinator Prodi,  
  
Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP: 1986 0704 201503 2 004

CS Dipindai dengan CamScanner

CS Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 17

### Surat Keterangan Lulus Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

#### SURAT KETERANGAN

**No.659/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/1/2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : FUTUKHIL MUFADILAH SABANA  
NIM : 214110403097  
Prodi : PBA

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : 16 Januari 2025  
Nilai : 92 (A)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 23 Januari 2025  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Suparjo, M.A.  
NIP. 19730717 199903 1 001

## Lampiran 18

### Sertifikat BTA-PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.uinsaizu.ac.id

#### SERTIFIKAT

Nomor: Un.17/UPT.MAJ/2216/02/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kepada:

**FUTUKHIL MUFADILAH SABANA**

(NIM: 214110403097)

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tulis	: 95
Tartil	: 70
Imla'	: 80
Praktek	: 72
Tahfidz	: 70



ValidationCode

## Lampiran 19

### Sertifikat Pengembangan Bahasa

 **MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**  
**STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا  
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكتو  
الوحدة لتنمية اللغة  
No.B-0841/Un.19/K.Bhs/PP.009/1/2023

**CERTIFICATE**  
الشهادة

This is to certify that  
Name : **FUTUKHIL MUFADILAH SABANA**  
Place and Date of Birth : **Cilacap, 09 Oktober 2002**  
Has taken : **EPTUS**  
with Computer Based Test,  
organized by Language Development Unit on : **17 Desember 2022**  
with obtained result as follows :  
**Listening Comprehension: 49**    **Structure and Written Expression: 48**    **Reading Comprehension: 50**  
فهم السموع    فهم العبارات والتراكيب    فهم المقروء

منحت إلى  
الاسم  
محل وتاريخ الميلاد  
وقد شارك/ت الاختبار  
على أساس الكمبيوتر  
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ  
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:  
فهم المقروء

**Obtained Score : 490**  
المجموع الكلي :  
The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكتو.

   
Purwokerto, 03 Januari 2023  
The Head of Language Development Unit,  
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

  
Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.  
NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS  
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI    IQLA  
Mufadilah al-Qudrah 'alil al-Lughah al-'Arabiyyah

CS Dipindai dengan CamScanner

 **MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**  
**STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا  
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكتو  
الوحدة لتنمية اللغة  
No.B-0192/Un.19/K.Bhs/PP.009/2/2023

**CERTIFICATE**  
الشهادة

This is to certify that  
Name : **FUTUKHIL MUFADILAH SABANA**  
Place and Date of Birth : **Cilacap, 9 Oktober 2002**  
Has taken : **IQLA**  
with Computer Based Test,  
organized by Language Development Unit on : **20 Februari 2023**  
with obtained result as follows :  
**Listening Comprehension: 54**    **Structure and Written Expression: 46**    **Reading Comprehension: 48**  
فهم السموع    فهم العبارات والتراكيب    فهم المقروء

منحت إلى  
الاسم  
محل وتاريخ الميلاد  
وقد شارك/ت الاختبار  
على أساس الكمبيوتر  
التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ  
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:  
فهم المقروء

**Obtained Score : 493**  
المجموع الكلي :  
The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكتو.

   
Purwokerto, 20 Februari 2023  
The Head of Language Development Unit,  
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

  
Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.  
NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS  
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI    IQLA  
Mufadilah al-Qudrah 'alil al-Lughah al-'Arabiyyah

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 20

Sertifikat PPL



Lampiran 21

Sertifikat KKN



Lampiran 22

Blanko Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
 www.uinszu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Futukhil Mufadilah Sabana  
 NIM : 214110403097  
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/Pendidikan Bahasa Arab  
 Pembimbing : Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I.  
 Judul : Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Meningkatkan Penguasaan *Mufrodah* di Mts N 5 Cilacap

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Senin, 9/9/2024	- Memperbaiki judul, latar belakang masalah dan rumusan masalah - Semua kata yang menggunakan bahasa asing di tulis miring - harus menyertakan sumber		
2.	Senin, 23/9/2024	- cover spasi 1 - Memperbaiki kerangka berfikir - Rumus yang dipakai dalam penelitian di tantumkan - Perbaiki rumusan masalah		
3.	Rabu, 25/9/2024	- Merapikan Penulisan - Tidak boleh double model referensi		
4.	Senin, 30/9/2024	ACC seminar proposal		
5.	Rabu, 4/11/2024	Bab 1-3		
6.	Senin, 25/11/2024	Bab 1-3		
7.	Kamis, 6/2/2025	Bab 4-5		
8.	Senin, 10/2/2025	Bab 1-5		

9	Rabu, 12/2/ 2025	Revisi Bab 1-5	
10.	Senin 17/2/ 2025	Revisi Bab 4-5	
11.	Rabu 19/2/ 2025	Revisi Bab 4-5	
12.	Senin, 24/2/ 2025	ACC Munagisy-9	

Dibuat di: Purwokerto

Pada tanggal: 24 Februari 2025

Dosen Pembimbing



Abdal Chaqil Harimi, M.Pd.I.

NIP. 198901162020121006

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Futukhil Mufadilah Sabana
2. NIM : 214110403097
3. Tempat/Tgl. Lahir : Cilacap, 09 Oktober 2002
4. Alamat Rumah : Dusun Sigandu, Rt. 07/ Rw. 06, Desa Karangpakis,  
Nusawungu, Kab. Cilacap
5. Nama Ayah : Ali Muhamad Rofi Ngaliman
6. Nama Ibu : Sukinah

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. MI Ma'arif NU 02 Karangpakis, Kec. Nusawungu, Kab. Cilacap
  - b. MTs Negeri 5 Cilacap
  - c. SMA Negeri 1 Binangun, Kab. Cilacap
  - d. S1 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Pendidikan Non Formal
  - a. (2021-2023) Ponpes Al-Hidayah Karangsucu Purwokerto

### C. Pengalaman Organisasi

1. Rohis SMA Negeri 1 Binangun

Purwokerto, 24 Februari 2025



Futukhil Mufadilah Sabana  
NIM. 214110403097