

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT*
BERUPA APLIKASI BERBASIS *ANDROID* UNTUK
PENINGKATAN PEMAHAMAN *MUFRODAT* KELAS VII DI
MTS MA'ARIF NU 06 BOJONGSARI PURBALINGGA**



SKRIPSI

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

Oleh :

**MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
NIM.214110403112**

**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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Muhammad Asis Ulumuddin
NIM : 214110403112
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "**Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Berupa Aplikasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Mufrodat Kelas Vii Di MTs Ma'arif Nu 06 Bojongsari Purbalingga**" 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, 11 Juni 2025

Saya yang menyatakan,


METERAI
TEMPEL
99AMX315180854
Muhammad Asis U.
NIM. 214110403112

HALAMAN PENGESAHAN



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

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT*
BERUPA APLIKASI BERBASIS *ANDROID* UNTUK PENINGKATAN
PEMAHAMAN *MUFRODAT* KELAS VII DI MTS MA'ARIF NU 06
BOJONGSARI PURBALINGGA**

Yang disusun oleh Muhammad Asis Ulumuddin (214110403112), Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada hari Selasa tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 25 Juni 2025

Disetujui oleh :

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang

Drs. H. Yuslam, M.Pd.
NIP. 19680109 199403 1 001

Dr. Sobrun Jamil, M.Ag.
NIP. 19771229200903 1 002

Penguji Utama

Dwi Privanto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19760610200312 1 004

Diketahui oleh :

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Dr. Abu Dharin, M.Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001



Dipindai dengan CamScanner

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Muhammad Asis Ulumuddin
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 : Muhammad Asis Ulumuddin
NIM : 214110403112
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : peningkatan pemahaman menggunakan media interaktif *powerpoint* berupa aplikasi berbasis *android* kelas vii di mts ma'arif nu 06 bojongsari purbalingga

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, 10 Juni 2025
Pembimbing,



Drs. H. Yuslam, M. Pd.
NIP. 19680209 199403 1 001

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT*
BERUPA APLIKASI BERBASIS *ANDROID* UNTUK
PENINGKATAN PEMAHAMAN *MUFRODAT* KELASVII DI
MTS MA'ARIF NU 06 BOJONGSARI PURBALINGGA**

MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
NIM : 214110403112

Abstrak : Perkembangan teknologi dan informasi telah berdampak pada perkembangan bidang pendidikan. Media interaktif merupakan salah satu pemanfaatan yang bisa dimanfaatkan. Hal ini bisa menjadi jawaban dari pembelajaran bahasa Arab yang kebanyakan masih menggunakan metode konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berupa pengembangan atau R&D dengan menggunakan model pengembangan DDD_E. Model pengembangan DDD-E (decide, develop, design, evaluate). Penelitian ini dilakukan di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga dengan subjek penelitian yaitu kelas VII B. Penentuan sampel menggunakan teknik random sampling. Berdasarkan teknik tersebut diperoleh 25 siswa kelas VII sebagai uji coba. Teknik analisis data yang digunakan adalah angket validasi meliputi aspek kelayakan isi (materi) dan kelayakan desain (media), angket kepastian dari guru dan murid, serta hasil tes belajar siswa. Data validasi dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan telah teruji valid oleh validator ahli media dengan presentase 74 %, dan ahli materi sebesar 80%. Selanjutnya, media pembelajaran juga sangat praktis digunakan oleh peserta didik dengan presentase yang didapatkan sebesar 83%, dan hasil kepastian dari guru sebesar 82% .Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 84%.Dari hasil penelitian yang dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan untuk tambahan pembelajaran untuk peningkatan pemahaman siswa terhadap *mufrodat*.

Kata Kunci : Aplikasi Berbasis Android, Media Interaktif, Model DDD-E, R&D

تحسين فهم المفردات باستخدام وسائط باوربوينت التفاعلية في شكل تطبيق قائم على
نظام أندرويد للصف السابع في مدرسة المدرسة الإسلامية المتوسطة المعارف نهضة
العلماء ٦ بوجونج ساري

محمد عزيز علوم الدين

٢١٤١١٠٤٠٣١١٢

ملخص البحث : تهدف هذه الدراسة إلى تحسين فهم مفردات طلاب الصف السابع في الفصل الدراسي الأول من خلال تطوير تطبيق تعليمي قائم على نظام أندرويد مصمم باستخدام PowerPoint. هذه الدراسة هي بحث تطويري أو R&D يستخدم نموذج التطوير DDD-E (اتخذ القرار، طور، صمم، قيم). أجريت هذه الدراسة في المدرسة الإسلامية المتوسطة المعارف نهضة العلماء ٦ بوجونج ساريمع موضوعات البحث وهي الصف السابع B. استخدم تحديد العينة أسلوب أخذ العينات العشوائية. بناءً على هذه التقنية، تم الحصول على 25 طالبًا من الصف السابع كتجربة. كانت تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي استبيان التحقق الذي يغطي جوانب جدوى المحتوى (المادة) وجدوى التصميم (الوسائط)، واستبيان اليقين من المعلمين والطلاب، ونتائج اختبارات تعلم الطلاب. تم تحليل بيانات التحقق والاستبيانات بشكل وصفي نوعي. بناءً على نتائج الدراسة، تم اختبار وسائل التعلم المطورة من قبل محققي خبراء المواد بنسبة ٧٤٪، وخبراء المواد بنسبة ٨٠٪. علاوة على ذلك، تُعد وسائل التعلم عمليةً جدًا للاستخدام من قبل الطلاب بنسبة ٨٣٪، ونتائج ثقة المعلم بنسبة . كما تُستخدم وسائل التعلم بفعالية بنسبة إتمام قياسية بلغت ٨٤٪. بناءً على نتائج الدراسة الموضحة أعلاه، يُمكن الاستنتاج أن وسائل التعلم المُطورة مناسبة للاستخدام كوسائل تعليمية إضافية لتحسين فهم الطلاب للمفردات.

الكلمات المفتاحية: تطبيق يعتمد على نظام أندرويد، وسائط تفاعلية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam menyusun skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa arab yang dalam system penulisan arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lainnya lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

No	Huruf Arab	Huruf Latin	Keterangan
1	ا	A	Tidak dilambangkan
2	ب	B	Be
3	ت	T	Te
4	ث	Ts	te dengan es
5	ج	J	Je
6	ح	<u>H</u>	ha dengan garis bawah
7	خ	Kh	ka dengan ha
8	د	D	De
9	ذ	Dz	de dengan zet
10	ر	R	Er
11	ز	Z	Zet
12	س	S	Es
13	ش	Sy	es dengan ye
14	ص	<u>S</u>	es dengan garis bawah
15	ض	<u>D</u>	d dengan garis bawah
16	ط	<u>T</u>	t dengan garis bawah
17	ظ	<u>Z</u>	z dengan garis bawah
18	ع	·	koma terbalik di atas hadap kanan
19	غ	Gh	ge dengan ha
20	ف	F	Ef
21	ق	Q	Ki
22	ك	K	Ka
23	ل	L	El
24	م	M	Em
25	ن	N	En
26	و	W	We
27	ه	H	Ha
28	ء	,	Apostrof
29	ي	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa arab seperti vokal bahasa indonesia, terdiri dari vokal tunggal (monoftong) dan vokal rangkap (diftong), serta madd.

a. Vokal Tunggal (monoftong)

Vokal Tunggal Bahasa Arab yang dilambangkan berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

b. Vokal rangkap (diftong)

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan Ya	ai	a dan u
وَ...َ	Fathah dan Wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

3. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ...َ	Fathah dan Alif atau Ya	ā	a dan garis di atas
إَ...َ	Kasrah dan Ya	ī	i dan garis di atas
ؤَ...َ	Dammah dan Wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

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

4. *Ta marbutah*

Ta marbutah ini diatur dalam tiga kategori:

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

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

5. *Syaddah (tasdid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

6. *Kata sandang*

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

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

- b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan di akhir kata, apabila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab berupa alif.

Contoh:

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

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam system tulisan arab, huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf itu digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan/huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang (artikel), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya, seperti: al-Kindi, al-Farobi, Abu Hamid al-Ghazali, dan lain-lain (bukan Al-Kindi, Al-Farobi, Abu Hamid Al-Ghazali).

Transliterasi ini tidak disarankan untuk dipakai pada penulisan orang yang berasal dari dunia nusantara, seperti Abdussalam al-Palimbani bukan Abd al-Shamad al-Palimbani.

9. Cara Penulisan Kata

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

Contoh:

بِسْمِ اللّٰهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

10. Tajwid

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

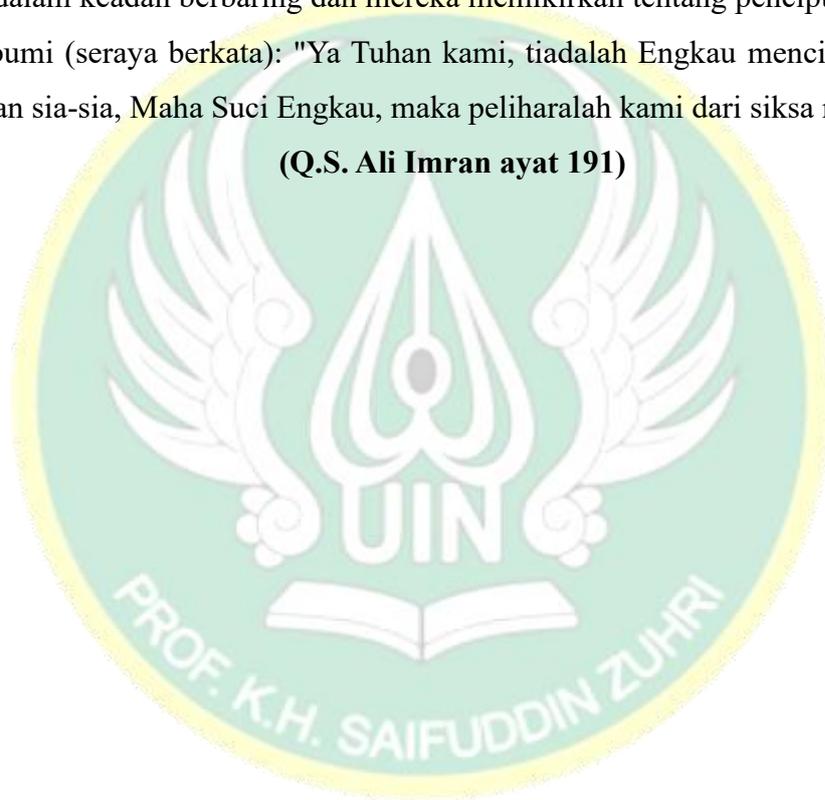


MOTTO

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ فِيْمَا وَقَعُوْا وَعَلَىٰ جُنُوْبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُوْنَ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا
بَطْلًا سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka."¹

(Q.S. Ali Imran ayat 191)

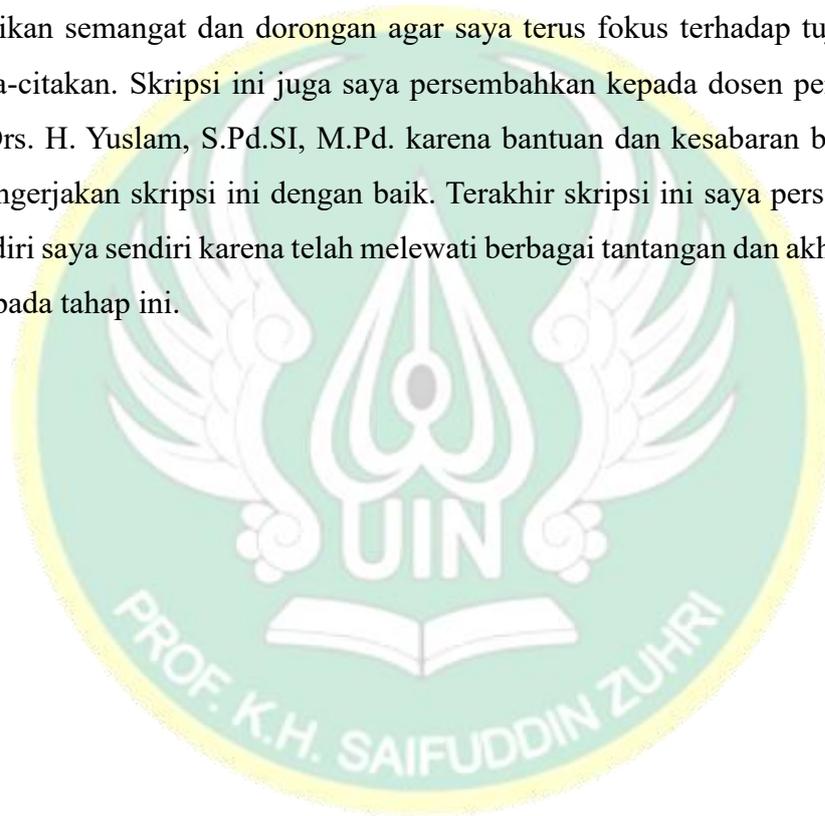


¹ Q.S. Ali Imran : 191.

PERSEMBAHAN

Bismillāhirrahmānirrahīm

Alhamdulillahillāhirabbil`ālamīn, segala puji bagi Allah SWT. telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Usaha dan jerih payah yang saya lakukan saat mengerjakan skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya yaitu bapak Muhammad Khiyaruddin serta Ibu Siti Aisah. Mereka berdua saya jadikan motivasi terbesar dalam pengerjaan skripsi. Kemudian skripsi ini saya persembahkan kepada keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat dan dorongan agar saya terus fokus terhadap tujuan yang saya cita-citakan. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada dosen pembimbing bapak Drs. H. Yuslam, S.Pd.SI, M.Pd. karena bantuan dan kesabaran beliau saya bisa mengerjakan skripsi ini dengan baik. Terakhir skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri karena telah melewati berbagai tantangan dan akhirnya bisa sampai pada tahap ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahillobbil'alamin

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah limpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* Berupa Aplikasi Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Mufrodats* Kelas Vii Di Mts Ma'Arif Nu 06 Bojongsari Purbalingga” sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat, dan semoga kita termasuk umatnya besok di hari kiamat. Aamiin .

Skripsi ini dibuat sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat-syarat guru memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal ini dikarenakan berbagai keterbatasan dalam penelitian. Penelitian ini juga tidak terlepas dari bantuan yang diberikan berbagai pihak, oleh karena itu peneliti memberikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M. Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H Subur. M. Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 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. Donny Khoirul Aziz, M.Pd.I., Sekertaris Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

7. Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd., Ketua Program Studi PBA UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Drs. H. Yuslam, S.Pd.SI, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan motivasi, dan mengarahkan dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan perlindungan dan Kesehatan. Aamiin.
9. Segenap Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Mohammad Tri Wibowo, S.Pd. Selaku Kepala MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari.
11. Mukhlis Kamali, S.Pd.I. Selaku guru mata pelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari.
12. Fatah Hasyim, S.Kom. Selaku validator ahli media dari SMK II Purbalingga.
13. Fina Faizul Hidayati, S.Pd.I. Selaku validator ahli materi dari MTs NU 02 Cilongok.
14. Segenap Guru dan Karyawan MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari.
15. Segenap peserta didik kelas VII B MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari.
16. Kedua orang tua saya bapak Muhammad Khiyaruddin dan ibu Siti Aisah yang telah memberikan berbagai bantuan rohani dan materi agar saya bisa melaksanakan kuliah tanpa ada halangan.
17. Kepada kedua adik saya Atika Lili Musyarofah dan Maujaz Oja Wijaya. Terima kasih bisa menjadi penghibur saat saya bosan dalam mengerjakan skripsi ini.
18. Kepada semua teman-teman yang ikut andil dalam pembuatan skripsi ini dengan segala hormat saya mengucapkan terima kasih atas bantuan, dorongan semangat, dan canda gurau kalian.
19. Kepada seseorang yang banyak menemani pembuatan skripsi ini terima kasih telah memberikan sedikit waktu untuk mendengar keluh kesah yang saya rasakan.

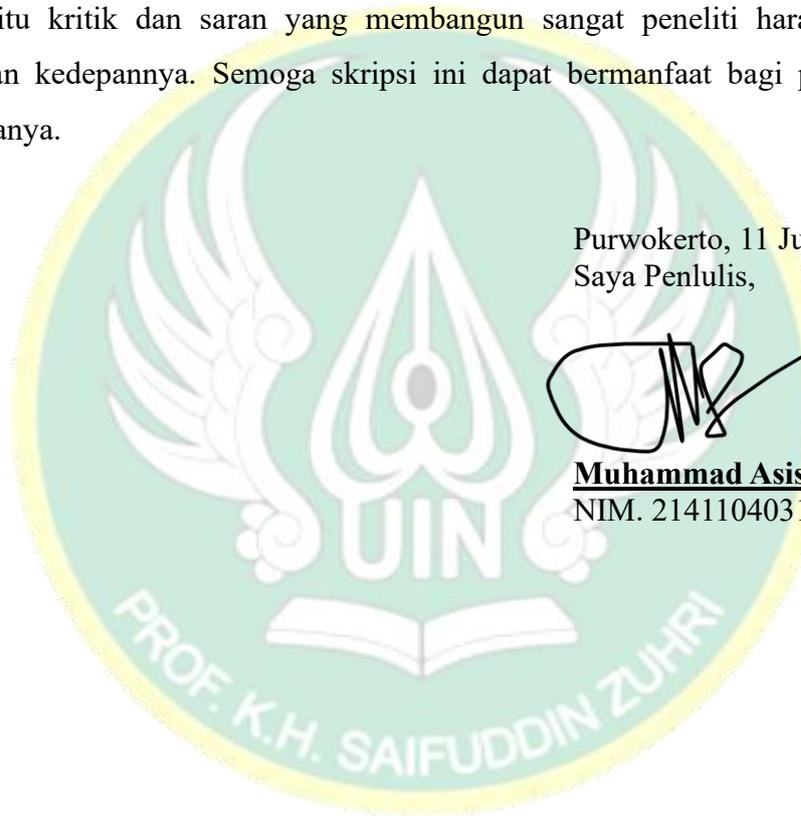
20. Kepada seluruh pihak yang terlihat secara langsung maupun tidak langsung, yang membantu dalam penelitian ini dan yang turut melangitkan doa hingga yang turut memberikan dukungan dalam bahasa cinta apapun.

Peneliti merasa sangat bersyukur atas bantuan yang diberikan oleh nama- nama diatas beribu-ribu terimakasih saya berikan kepada semua pihak, semoga amal baik yang dilakukan akan dibalas oleh Allah SWT. dan semoga mereka semua selalu diberikan kesehatan panjang umur serta bahagia dunia akhirat. Dalam penyusunan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan yang dimiliki oleh peneliti, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembacanya.

Purwokerto, 11 Juni 2025
Saya Penulis,



Muhammad Asis U.
NIM. 214110403112



DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ملخص البحث.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	vii
MOTTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kerangka Teori	10
B. Penelitian Terkait.....	19
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	26
C. Populasi Dan Sample Penelitian	26
D. Variabel Dan Indikator Penelitian	26

E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Teknik Analisis Data	29
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Keterbatasan Penelitian.....	66
C. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	i
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xxx



DAFTAR TABEL

Tabel. 1 skala likert angket validasi.....	29
Tabel. 2 kriteria kevalidan media	30
Tabel. 3 skala nilai angket kepastian guru dan murid.....	30
Tabel. 4 kriteria kategori kualivikasi angket guru dan murid.....	31
Tabel. 5 storyboard aplikasi berbasis android	36
Tabel. 6 validasi ahli media	49
Tabel. 7 tampilan sebelum dan sesudah revisi ahli media.....	50
Tabel. 8 validasi ahli materi.....	52
Tabel. 9 tampilan sebelum dan sesudah revisi materi	54
Tabel. 10 angket kepastian guru	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1 Kerangka Berfikir	23
Gambar. 2 Model Pengembangan DDD-E	25
Gambar. 3 flowchart aplikasi pembelajaran berbasis android.....	34
Gambar. 4 desain tampilan menu utama aplikasi	35
Gambar. 5 desain tampilan awal aplikasi	35
Gambar. 6 desain tampilan materi	35
Gambar. 7 pembuatan soal dengan ispring suite 9	39
Gambar. 8 penggunaan <i>software ispring suite 9</i>	39
Gambar. 9 tampilan penggunaan <i>software web 2 apk builder 2</i>	40
Gambar. 10 tampilan awal aplikasi.....	41
Gambar. 11 tampilan menu utama aplikasi.....	42
Gambar. 12 tampilan pilihan materi aplikasi	43
Gambar. 13 tampilan halaman petunjuk	44
Gambar. 14 tampilan profil pengembang	45
Gambar. 15 tampilan halaman vidio	46
Gambar. 16 tampilan halaman soal.....	47
Gambar. 17 tampilan halaman kompetensi.....	48
Gambar. 18 presentase kelulusan siswa.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Tampilan Aplikasi Berbasis Android	ii
lampiran 2 Validasi Ahli Media.....	vi
lampiran 3 Validasi Ahli Materi	viii
lampiran 4 Angket Kepastian Guru.....	x
lampiran 5 Angket Kepastian Murid.....	xii
lampiran 6 Surat Keterangan Seminar Proposal	xvii
lampiran 7 Surat Ijin Observasi Pendahuluan.....	xviii
lampiran 8 Surat Keterangan pelaksanaan Observasi Pendahuluan	xix
lampiran 9 Surat Ijin Riset Individu.....	xx
lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset.....	xxi
lampiran 11 Keterangan Lulus Ujian Compre	xxii
lampiran 12 Sertifikat BTA PPI	xxiii
lampiran 13 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab.....	xxiv
lampiran 14 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris	xxv
lampiran 15 Sertifikat KKN	xxvi
lampiran 16 Sertifikat PPL II	xxvii
lampiran 17 Blangko Bimbingan	xxviii
lampiran 18 Surat Keterangan Wakaf Buku Perpustakaan	xxix
lampiran 19 Cek Lolos Plagiasi	xxx

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini alat komunikasi paling ampuh yang dapat digunakan dalam kehidupan manusia adalah bahasa. Hal yang membuat bahasa begitu penting dalam kehidupan manusia adalah karena peran pentingnya sebagai penyampai sebuah ide, pikiran, dan perasaannya yang dialami kepada orang lain. Dilihat dari pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia bisa dipastikan bahwa manusia sangat membutuhkannya sebagai alat untuk berinteraksi. Dalam mempelajari sebuah bahasa sangat dibutuhkan yang namanya kosa kata. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur yang sangat penting dalam mempelajari sebuah bahasa unsur lainnya yaitu tata bunyi dan kaidah bahasa.² Berbahasa tidak akan lepas dari yang namanya kosakata karena tingkat pemahaman seseorang dalam memahami sebuah bahasa bisa ditentukan dari seberapa banyak kosa kata yang dimiliki, semakin banyak kosakata yang diketahui seseorang maka semakin besar juga pemahamannya terhadap bahasa tersebut.

Kosakata dalam bahasa Arab diartikan dengan *mufrodat*. Dalam mempelajari bahasa Arab *mufrodat* juga merupakan hal yang sangat penting karena setiap keterampilan keterampilan bahasa Arab seperti : *maharah qira'ah* (membaca), *maharah istima'* (mendengar), *maharah kalam* (berbicara) dan *maharah kitabah* (menulis) semua keterampilan tersebut berhubungan erat dengan *mufrodat*.³ Ini menjadi sebuah alasan mengapa pembelajaran bahasa Arab selalu diawali dengan pemberian atau pembelajaran *mufrodat*. Tujuan dari pemberian pembelajaran *mufrodat* sebagai pembelajaran yang dimasukkan diawal adalah sebagai berikut : memperkenalkan kosakata yang baru kepada siswa, baik melalui bacaan maupun *fahm almasmu*, melatih siswa untuk

² Siti Jurotul Wahyu, "Pengaruh Metode Listen for Lies Games Terhadap Pemahaman Mufrodat Siswa," *Impressive Journal of Education* 2, no. 2 (2024).

³ Miftachul Taubah and Ilzam Dhaifi, "*Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab Januari*" 1, no. 1 (2020).

melafalkan *mufrodat* dengan baik dan benar, karena semakin mahir seorang siswa dalam melafalkan *mufrodat* akan menambah kemahiran dalam berbicara dan membaca, siswa dapat memahami makna *mufrodat* baik secara denotasi atau *leksial* maupun jika digunakan dalam konteks tertentu, dan yang terakhir mampu mengapresiasi dan memfungsikan *mufrodat* dalam berekspresi baik itu lisan maupun tulisan.⁴

Pengajaran bahasa Arab di Indonesia sampai saat ini belum menunjukkan keberhasilan yang bagus bahkan banyak para siswa yang cenderung tidak menyukai pembelajaran bahasa Arab.⁵ Kenyataan seperti inilah yang memberi kesan bahwa pembelajaran bahasa Arab merupakan bahasa yang sulit dipelajari dibanding bahasa bahasa yang lain, padahal bahasa Arab sebenarnya tidak sesulit yang dibayangkan khususnya kita sebagai orang Indonesia yang kebanyakan menganut agama Islam. Mengajarkan bahasa Arab juga tidaklah mudah diperlukan usaha yang besar dari guru, fasilitas yang cukup, serta pemilihan metode dan model pembelajaran juga merupakan hal yang tidak boleh dilupakan. Seperti halnya dalam pengajaran *mufrodat*, para pengajar bukan hanya sekedar mengajarkan kosakatanya lalu siswa disuruh menghafal akan tetapi jika bisa mencapai indikator-indikator penguasaan *mufrodat* baru pengajaran yang diajarkan bisa disebut berhasil, seperti yang dikemukakan Mustofa ada beberapa indikator dalam penguasaan *mufrodat* yaitu: siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufrodat* dengan baik, siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali *mufrodat* dengan baik dan benar, siswa mampu menggunakan *mufrodat* dalam jumlah kalimat dengan benar, baik dalam bentuk maupun ucapan.⁶ Jika semua sudah terpenuhi baru siswa tersebut bisa dikatakan sudah dapat menguasai *mufrodat*.

⁴ Moh Sahru Romadhon et al. "Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA) Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: *Sebuah Studi Literatur*" no.1 2023.

⁵ Itiara Rahmadani et al. "Pegunaan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Mufradat Siswa Kelas VII DI MTsN 5 Solok" *Jurnal Pendidikan & Ilmu Bahasa Arab*, vol. 02, 2023.

⁶ Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall," *ALSUNYAT* 1, no. 1 (April 28, 2020): 1–16.

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia kebanyakan masih menggunakan metode konvensional dimana pembelajaran biasanya diawali dengan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan menghafal, dan diakhiri dengan praktek.⁷ Penggunaan media pembelajaran juga masih sederhana dimana para pengajar hanya menggunakan buku paket, LKS, dan papan tulis. Bahkan ada beberapa pengajar hanya fokus terhadap target kurikulum tanpa melihat seberapa tingkat pemahaman yang siswa dapat saat mengikuti pembelajaran. Seharusnya dimasa yang modern seperti saat ini banyak sekali alternatif lain pengganti media pembelajaran tetapi kendala yang biasanya dialami para pengajar adalah kesulitan yang dialami ketika penggunaan dan penyajiannya sehingga pembelajaran yang mereka lakukan dirasa kurang maksimal atau banyaknya persiapan yang harus dilakukan oleh para pengajar membuat mereka enggan menggunakan media yang lain. Karena beberapa faktor di atas yang mengakibatkan sebagian siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Padahal dengan adanya variasi dalam media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga pembelajaran yang dilakukan diharapkan bisa lebih mudah dipahami oleh para siswa.

Perkembangan teknologi dan informasi telah begitu berdampak bukan hanya terhadap pola hidup manusia tetapi juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran, karena dengan hadirnya teknologi ini telah menambah berbagai jenis media pembelajaran yang baru, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif.⁸ Adapun manfaat yang bisa kita ambil saat menggunakan media pembelajaran interaktif adalah tumbuhnya minat baru pada siswa terhadap pelajaran, dapat mendorong kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologis siswa. Selain menambah motivasi dan minat, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, dapat menyajikan fakta yang dibalut dengan model yang menarik

⁷ Renti Yasmar et al.” Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah”*Jurnal Bahasa Arab*, vol. 1, 2017.

⁸ Nur Alisa and Andi Arif Pamessangi,”Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur”,*Jurnal Sinestesia*, vol. 13, 2023.

dan beragam, membantu interpretasi data, serta dapat memadatkan informasi. Dalam pembelajaran bahasa Arab para pengajar bisa menerapkan media pembelajaran yang interaktif agar menambah keefektifan pembelajaran sebab dengan adanya terobosan ini dapat mendorong pemikiran kreatif yang dapat disesuaikan dengan mentalitas para siswa.

Media interaktif sendiri adalah sebuah teknologi dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, mendapatkan berbagai informasi, serta bisa dijadikan sebagai hiburan disaat jenuh dengan model pembelajaran yang disediakan. Dengan kata lain, media interaktif adalah sebuah inovasi yang cocok digunakan untuk pembelajaran dimasa sekarang.⁹ Manfaat lain yang bisa dirasakan adalah media interaktif dapat merangsang siswa dalam pembelajaran karena perpaduan dari berbagai komponen multimedia seperti : teks, audio, grafik, animasi, navigasi tombol, dan video merupakan keunggulan dari media ini yang cenderung lebih menarik minat para siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Ma'arif NU 06 Purbalingga mengenai pemanfaatan media interaktif dan pemahaman *mufrodat* peserta didik, peneliti menemukan beberapa siswa yang kurang dalam pemahaman *mufrodat*, beberapa kurang dalam membaca *mufrodat*, dan ada sebagian yang masih belum bisa menulis *mufrodat*. Sedangkan untuk penggunaan media interaktif di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari ada 4 kelas yang sudah menggunakan Smart TV yaitu kelas 7 ada 3 kelas dan kelas 8 berjumlah 1 kelas. Sedangkan untuk media yang lain hanya ada 1 LCD yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Permasalahan yang saya temui yaitu pemanfaatan media yang kurang maksimal, penggunaan media interaktif seperti, LCD dan smart TV jarang digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Arab tidak pernah menggunakan media tersebut. Ada beberapa siswa yang tidak memperlakukan hal tersebut karena pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media interaktif sudah bisa dipahami, tetapi banyak juga siswa yang menginginkan penggunaan media tersebut karena dirasa pembelajaran dengan menggunakan media lebih seru dan

⁹ Tanzilah, Syahda, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Pour Batter Sebagai Media Pembelajaran Produk Partsy", 14, 2020.

menyenangkan. Alasan dari jarang nya para guru menggunakan smart TV dikarenakan sering nya terjadi gangguan di koneksi internet nya, padahal setiap smart TV sudah disediakan dengan WiFi tetapi koneksinya gampang terputus. Karena hal tersebut lah menjadikan beberapa pengajar malas menggunakan media dalam pembelajarannya, berhubung penelitian yang akan dilakukan berupa pengembangan media interaktif aplikasi berbasis *android*, pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi terbaru kepada para guru dan peserta didik bahwa teknologi bisa dijadikan sebagai sumber ajar yang menyenangkan. Alasan lain kenapa peneliti mengambil model aplikasi berbasis *android* karena beberapa faktor yang sekiranya tidak membebani para siswa yaitu : ketersediaan *handphone* oleh masing-masing peserta didik sehingga jika dibuatkan sebuah aplikasi android tidak akan menjadi sebuah masalah, kemudian aplikasi ini bisa dijadikan sebagai referensi belajar tambahan selain buku paket dan lks yang ada di sekolah, penggunaan aplikasi ini juga sangat mudah dan efisien karena pengguna nya bisa mengakses aplikasi ini kapan pun dimana pun.

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas yang menjadikan peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif *Powerpoint* Berupa Aplikasi Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Mufrodad* Kelas Vii Di Mts Ma‘Arif Nu 06 Bojongsari Purbalingga.”

B. Definisi Konseptual

Untuk mencegah kesalahan penafsiran yang kurang tepat dalam penelitian ini dan agar mendapat kejelasan maka perlu diberikan penjelasan pada istilah-istilah yang digunakan dalam judul :

1. Pengembangan Model DDD-E

Tegeh, dkk. Menyatakan bahwa model pengembangan DDD-E adalah singkatan dari “*Decide, Design, Develop, and Evaluate.*” Ini adalah

model untuk merancang dan mengembangkan produk yang berfokus pada langkah langkah sebagai kunci dalam proses pengembangan.¹⁰

2. Pemahaman *Mufrodat*

Pemahaman *mufrodat* adalah kemampuan seorang dalam menggunakan kosakata dalam komunikasi, mengetahui makna sesuatu hal, dapat melafalkannya, dan dapat menuliskan dengan baik dan benar. Secara khusus dalam konteks pembelajaran bahasa Arab *mufrodat* berarti kosakata yang digunakan sehari-hari dan terdiri dari kata-kata dasar.¹¹ Dalam pembelajaran bahasa Arab pemahaman *mufrodat* adalah salah satu aspek penting karena dengan adanya aspek ini seseorang dapat memahami percakapan, dapat membaca teks, dan komunikasi yang dilakukan menjadi lancar dan lebih efektif.

3. Media Interaktif

Media interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur di dalamnya, beberapa unsur seperti, teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi yang terintegrasi.

4. *Powerpoint*

Microsoft Powerpoint adalah suatu *software* yang dapat membantu dalam menyusun presentasi yang efektif, profesional dan mudah. Media *powerpoint* bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena dengan *powerpoint* kita dapat membuat slide, outline presentasi, presentasi elektronika, slide dinamis, clipart yang menarik, semua bentuk itu dapat kita tampilkan dalam *powerpoint*.

5. Aplikasi berbasis android

Aplikasi berasal dari kata *application* yang berarti penerapan, sedangkan secara umum aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang dibuat untuk melakukan sebuah fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain yang berguna bagi

¹⁰ I Made Teguh, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan, "Model Penelitian Pengembangan," *Yogyakarta: Graha Ilmu* 88 (2014): 90–92.

¹¹ Anita Dewi Utami et al., *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo (Structure Of Observed Learning Outcomes)*, 4, 2020.

asaran yang dituju. Sedangkan *android* adalah platform terbuka sebagai tempat untuk para pengembang menciptakan aplikasi mereka.¹² Secara umum aplikasi berbasis *android* adalah perangkat lunak atau program yang dikembangkan serta dijalankan pada sistem operasi *android*. Biasanya perangkat yang digunakan seperti *smartphone*, tablet, atau perangkat lain yang mendukung *android*.

Pengembangan media interaktif *PowerPoint* berupa aplikasi berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* adalah proses mengembangkan aplikasi pembelajaran dengan media interaktif *powerpoint* yang diaplikasikan dengan Android untuk menyajikan materi *mufrodat* dengan cara yang interaktif dan menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Aplikasi pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* kelas VII di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga ?
2. Bagaimana tingkat validasi pengembangan aplikasi berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* di kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga ?
3. Bagaimana tingkat kepastian pengembangan aplikasi berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* di kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* di kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga.

¹² Ema Fitria et al. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android, Manajemen Dan Teknologi Informasi" vol. 1, 2023.

2. Mengetahui tingkat kevalidan terhadap aplikasi berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* di kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga.
3. Mengetahui tingkat kepastian aplikasi berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* di kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai peningkatan pemahaman *mufrodat* siswa kelas 7 MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis *android* dan dapat mejadi referensi untuk penelitian penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Bagi Guru, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk guru dalam memilih model atau media pembelajaran matematika yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan.

b. Bagi siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini memberikan hal yang bermanfaat untuk sekolah sehingga dapat dijadikan sebagai kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah yang lebih baik.

d. Bagi penulis

Diharapkan menambah pengetahuan tentang pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya dimasa mendatang.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memungkinkan penulis memberikan pemahaman yang jelas dan menyeluruh tentang temuan penelitian, sistematika pembahasan dibuat untuk membantu menjelaskan secara temuan penelitian. Penelitian ini meliputi 5 bab, sebelum bab pertama berisi tentang pendahuluan lengkap yang mencakup halaman judul, pernyataan keaslian, verifikasi, dan pemantauan. Bagian awal juga mencakup catatan dinas, abstrak, pedoman literasi, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar singkatan, dan daftar lampiran.

Bab 1 pendahuluan, dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang yang mendasari peneliti mengambil judul ini, fokus penelitian, dan juga tujuan penelitian. Selain itu bab ini juga membahas manfaat penelitian yang dilakukan baik itu manfaat jangka pendek serta jangka panjangnya.

Bab 2 landasan Teori : bab ini berisi tentang teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti di dalamnya terdapat kerangka berpikir teori, dan kajian pustaka. Manfaat dari kajian pustaka sebagai perbandingan dalam menetapkan teori yang digunakan.

Bab 3 Metode penelitian : Bab ini menjelaskan tentang mengenai pendekatan jenis penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, dan teknik pengumpulan dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian dengan argumen yang disertai dengan data.

Bab V Kesimpulan : Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran pada penelitian di masa yang akan datang guna memudahkan pemahaman .

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengembangan Model DDD-E

a. Pengertian pengembangan Model DDD-E

Dalam penelitian pengembangan sama dengan R&D (*Research and Development*). R&D adalah *Development* Adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.¹³ Model DDD-E merupakan salah satu dari jenis pengembangan dimana tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap tahap. Pengembangan model DDD-E terdiri dari, *decide* atau mengembangkan tujuan dan materi, *design* atau desain yaitu membuat struktur program, *develop* atau mengembangkan media yang akan dikembangkan, *evaluate* atau mengevaluasi yaitu mengecek seluruh proses desain dan pengembangan.

b. Tahapan Model DDD-E

1) Tahap *decide* atau menentukan

Tahap pertama dalam model DDE-E adalah *decide* yaitu menetapkan. Tahap ini merupakan perencanaan untuk produk multimedia yang akan dibuat. Di dalam tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang akan dilakukan : (1) penetapan tujuan instruksional (2) menentukan tema atau ruang lingkup tema atau materi, (3) Menentukan Pengetahuan atau ketrampilan prasyarat, (4) menilai ketersediaan sumber daya teknologi yang dibutuhkan.

2) Tahap *design* atau mendesain

Tahap desain merupakan tahap berpikir visual karena pada tahap ini akan menghasilkan cetak biru untuk keseluruhan produk multimedia dalam bentuk outlet materi, tampilan interface atau antar muka,

¹³ Yulia Rahmi, Ari Syaiful, and Rahman Arifin, *Development of Android-Based Interactive Learning Media in a Surveying Quantity Course*, vol. 11, 2024,

flowchart dan *storyboard*. Sebelum masuk ke tahap pengembangan, pengembang harus sudah memiliki gambaran untuk menentukan media yang cocok digunakan seperti media grafis, suara, animasi, dan video serta urutan media yang terdapat dalam *flowchart*.

3) Tahap *develop* atau mengembangkan

Tahap yang ke-3 yaitu tahap *develop* atau pengembangan, dalam tahap ini meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video. Serta penggabungan elemen yang disebut tadi akan dilakukan dalam tahap ini.

Elemen media adalah komponen kunci dari produk multimedia. Penentuan elemen yang sesuai menjadi penentu dalam keefektifan media tersebut, apabila elemen multimedia digunakan secara efektif, akan meningkatkan literasi visual, memudahkan pemahaman dan mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Tahap pengembangan ini merupakan prosedur untuk membuat atau memanipulasi grafik, animasi, audio, dan elemen video.

4) Tahap *evaluate* atau mengevaluasi

Evaluasi dalam model DDD-E dilakukan pada setiap tahap pengembangan atau evaluasi formatif. tidak hanya pada produk akhir, evaluasi dilakukan mulai dari tahap *decide*, *design* dan *develop*. Evaluasi yang terakhir dilakukan melalui validasi oleh para ahli. Untuk proses validasi menggunakan instrumen berupa lembar validasi tertutup yang akan dijadikan panduan oleh validator ahli untuk menguji konstruk, bahasa dan konten pada multimedia interaktif yang dikembangkan.¹⁴

c. Keunggulan Model DDD-E

Model pengembangan DDD-E menyajikan suatu proyek secara garis besar, tetapi dapat dimodifikasi atau diperluas sesuai dengan kebutuhan. Model ini menyajikan kerangka kerja untuk tahapan proyek

¹⁴ S Yuwana and T Indarti, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran* (UMMPress, 2023).

multimedia, dan dapat menggunakan pendekatan konstruktivis untuk desain individu atau kelompok.¹⁵

d. Kelemahan Model DDD-E

Pada model pengembangan DDD-E analisis kebutuhan tidak dilaksanakan secara mendetail dan uji coba dilakukan pada tahapan yang terakhir dengan subjek yang ditentukan sendiri.¹⁶

2. Pemahaman *Mufrodāt*

a. Pengertian Pemahaman *Mufrodāt*

Pemahaman bermula dari kata benar yang berarti mengerti, menurut KBBI pemahaman berarti proses, cara, pembuat memahami atau memahamkan.¹⁷ Sedangkan pemahaman bisa diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan mengetahui tentang hal yang tingkatannya lebih tinggi dari pengetahuan. Menurut Ariana Vita mengungkapkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti, mengingat, serta memahami sesuatu yang telah diperolehnya itu kemudian dapat menjelaskan kembali dan mengembangkan pengetahuan yang didapat tersebut.¹⁸ Sedangkan Mellasanti Ayuwardani berpendapat “pemahaman adalah sebuah perilaku yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menangkap pengertian suatu konsep. Pemahaman meliputi perilaku menerjemah, menafsirkan, menyimpulkan, atau memperhitungkan konsep dengan menggunakan kalimat atau simbol-simbol sendiri.”¹⁹

Kosakata dalam bahasa arab diartikan dengan *mufrodāt*, yaitu himpunan kata atau *khazanah* yang diketahui oleh seseorang yang

¹⁵ Andrean Kusnadi Prabowo et al., *Pengembangan Multimedia Berbasis Mobile Learning Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bipmap Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Dengan Model Pengembangan DDD-E Untuk Kelas X Multimedia Di SMKN 1 Trowulan Mojokerto*, 2024.

¹⁶ Ibid (2024)

¹⁷ Departemen Pendidikan Nasional and Pusat Bahasa (Indonesia), *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* .

¹⁸ Ariana Vita, “Kemampuan Pemahaman *Mufrodāt* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Bernyanyi Siswa Kelas III MI AL-Huda Kesiaman Trawas Mojokerto Tahun 2023”, 2 , (2023).

¹⁹ Mellasanti Ayuwardani, “Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek,” *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen* 1, no. 2 (2023).

merupakan bagian dari sebuah bahasa. *Mufrodat* juga diartikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut yang akan digunakan sebagai kalimat baru. Jadi dalam pembelajaran bahasa Arab *mufrodat* merupakan sebuah hal yang penting karna pemberdayaannya sebagai penunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menulis bahasa Arab.

Dari pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa pemahaman *mufrodat* adalah kemampuan seseorang menggunakan *mufrodat* dalam berkomunikasi, mengetahui makna, melafalkan kalimat, dan menuliskan kalimat dengan baik dan benar.

b. Tujuan pemahaman *Mufrodat*

Tujuan umum pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab adalah sebagai berikut:

- 1) Memperkenalkan kosakata atau *mufrodat* baru kepada siswa.
- 2) Melatih siswa untuk menghafal *mufrodat* dengan baik dan benar.
- 3) Memahami makna *mufrodat*.
- 4) Mampu mengimplementasikan *mufrodat* dalam berekspresi baik secara lisan maupun dengan tulisan sesuai dengan konteks yang benar.²⁰

c. Faktor Pemahaman Siswa

1) Faktor Media Pembelajaran

Metode pengajaran menjadi hal yang krusial dalam pemahaman siswa hal ini didasari dari metode pembelajaran yang interaktif dan mendukung partisipasi siswa secara aktif cenderung meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep pembelajaran.

2) Faktor Buku Pelajaran

Buku pelajaran juga menjadi faktor dalam pemahaman siswa, karena dengan adanya buku materi yang menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas, relevan, dan mendukung aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan pemahaman. Sebaliknya buku pembelajaran yang

²⁰ Romadhon et al”*Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA)* Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Sebuah Studi Literatur.(2022)

kompleks atau tidak sesuai dengan tingkat kognitif siswa dapat menjadi penghambat dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

3) Faktor Pengalaman Pribadi

Pengalaman pribadi juga turut andil dalam pemahaman siswa, siswa yang pernah mengalami pengalaman pribadi tentang materi yang diajarkan akan cenderung lebih memiliki pemahaman dari pada siswa yang belum pernah berkesinambungan dengan hal tersebut.²¹

d. Metode Teknik Pembelajaran *Mufrodat*

Metode pembelajaran adalah teknik- teknik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan dengan berbagai cara yang beragam dengan pemanfaatannya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Begitu pun dalam pembelajaran *mufrodat* yang menuntut adanya metode- metode dasar yang diterapkan. Metode yang umum digunakan adalah metode secara langsung, metode meniru dan menghafal, metode membaca, metode menggunakan media kartu, dan metode dengan lagu atau bernyanyi. Teknik yang dapat digunakan seperti permainan bahasa, misal dengan perbandingan, memperhatikan susunan huruf, penggunaan kamus, dan lain sebagainya.

Prosedur dan teknik pembelajaran *mufrodat* dalam mengenal dan memperoleh makna kata adalah sebagai berikut :

1) Mendengar Kata

Tahapan pertama yaitu memberikan kesempatan siswa untuk mendengarkan kata yang diucapkan oleh guru atau orang lain.

2) Mengucap Kata

Tahap yang kedua yaitu para siswa berkesempatan untuk mengucapkan kata yang didengar.

3) Mendapatkan Makna Kata

²¹ Emanuel Hosa Kurnia Adi et al. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Konsep Ruang dan Waktu Dalam Sejarah" vol. 6, 2024.

Tahap selanjutnya yaitu memberi makna kata, dalam bagian ini guru sebaiknya jangan langsung memberitahu makna katanya, karna hal tersebut akan membuat siswa gampang melupakannya. Ada beberapa cara yang bisa guru lakukan seperti: memberikan definisi yang sederhana, pemakaian bergambar, sinonim, antonim, peragaan gerak tubuh, dan lain sebagainya.

4) Membaca Kata

Pada tahap ini siswa membaca *mufrodat* yang ditulis guru di papan tulis atau yang berada di buku.

5) Menulis kata

Setelah siswa mendengarkan, mengucapkan, memahami, dan membaca, maka yang terakhir dilakukan yaitu menulis *mufrodat* yang telah diajari.²²

e. Tingkat Pemahaman *Mufrodat*

Tingkat pemahaman adalah tingkatan kemampuan berpikir siswa dalam mengerti atau memahami sesuatu materi yang didapatkan dengan tahapan-tahapan yang terstruktur dari yang rendah sampai yang tinggi.

Tingkat pemahaman dibagi menjadi 3 yaitu :

1) Tingkat Rendah

Adalah pemahaman terjemah, mulai dari terjemah dalam arti yang sebenarnya, misal mengartikan bahasa Arab ke Indonesia, Mengartikan Aksara Jawa, dll.

2) Tingkat Menengah

Adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian bagian-bagian terdahulu yang diketahui berikutnya dan membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok.

3) Tingkat Tinggi

²² Ahmadi and Aulia Mustiks Ilmani, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Humaniora, 2009).

Adalah pemahaman ekstrapolasi yaitu kemampuan intelektual yang lebih tinggi.²³

Bisa disimpulkan dari pendapat di atas bahwa pemahaman memiliki peran penting terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pemahaman dibagi menjadi tiga tingkatan yang pertama tingkat rendah pemahaman terjemah, kemudian tingkat menengah pemahaman penafsiran, dan yang terakhir pemahaman tingkat tinggi

3. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Media interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur di dalamnya, beberapa unsur seperti, teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya media interaktif pembelajaran dapat membantu peserta didik berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media interaktif adalah produk kemajuan teknologi dan digital yang bisa menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk utuh dari beberapa kombinasi atau gabungan antar beberapa format penayangan antara lain seperti : teks, grafis , video, dan animasi yang tampil secara bersamaan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Langkah-langkah penggunaan media Interaktif

Pembelajaran dengan media interaktif dapat dilakukan dengan mengikuti beberapa fase berikut:

1) Fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

Dalam fase ini berisi tentang penyampaian tujuan, latar belakang pembelajaran, pentingnya pelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dalam fase ini biasanya dilakukan penayangan melalui presentasi media interaktif.

²³ Ariani Vita, "Kemampuan Pemahaman Mufrodad Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Bernyanyi Siswa Kelas III MI AL-Huda Kesiaman Trawas Mojokerto Tahun 2023."

2) Fase mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan

Dalam fase ini berisi tentang pendemonstrasian keterampilan atau menyajikan informasi secara runtut. Pada fase ini dilakukan penayangan presentasi media interaktif yang digunakan.

3) Fase memberi pelatihan awal

Dalam fase ini perencanaan dan pemberian bimbingan awal di mana para siswa diminta untuk mencoba mengulangi presentasi yang dipaparkan tadi.

4) Fase mengecek pemahaman dan pemberian umpan balik

Dalam fase ini guru melakukan evaluasi dari presentasi yang dilakukan siswa apakah presentasi yang dilakukan sesuai atau masih kurang

5) Fase lanjutan dan penerapan

Dalam fase ini guru memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan pelatihan lanjutan dengan presentasi menggunakan media interaktif.²⁴

c. Manfaat Media Interaktif

1) Memperjelas pemaparan informasi dan pembelajaran yang dilakukan guru terhadap siswa.

2) Dapat meningkatkan fokus siswa.

3) Dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya.²⁵

4. *Powerpoint*

a. Pengertian *Powerpoint*

Microsoft Powerpoint adalah suatu *software* yang dapat membantu dalam menyusun presentasi yang efektif, profesional dan mudah. Media powerpoint bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena dengan *powerpoint* kita dapat

²⁴ Novia Lestari, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif" (*Penamuda Media*, 2023).

²⁵ Alisa and Arif Pamessangi."Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur", vol. 13, 2021

membuat slide, outline presentasi, presentasi elektronika, slide dinamis, clipart yang menarik, semua bentuk itu dapat kita tampilkan dalam *powerpoint*.

b. Keunggulan *powerpoint*

Powerpoint memiliki beberapa keunggulan dibanding aplikasi yang lain yaitu :

- 1) Informasi lebih mudah dipahami karena berbentuk visual.
- 2) Dapat menampilkan banyak unsur media seperti : clipart, gambar animasi, backsound, audio, music, dll.
- 3) Dapat mengkustom animasi yang bisa kita sesuaikan seperti, animasi bergerak, hidup, dan interaktif.
- 4) Dapat digunakan secara berulang-ulang dan diperbanyak sesuai kebutuhan.
- 5) Tidak dibutuhkan tenaga ekstra saat menyampaikan materi.
- 6) Dapat disimpan pada daya optik magnetik seperti, flashdisk, hp, dll.²⁶

c. Kelemahan *Powerpoint*

Adapun kelemahan yang dimiliki oleh *microsoft powerpoint* ialah :

- 1) Tidak semua materi pembelajaran dapat ditampilkan di *powerpoint*.
- 2) Dibutuhkan keterampilan dalam mendesain supaya produk yang dihasilkan mudah dicerna oleh peserta didik.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang saat menggunakannya.²⁷

5. Aplikasi Berbasis Android

a. Pengertian

Aplikasi atau *application* dalam arti bahasa adalah penerapan, sedangkan secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan fungsi bagi penggunanya atau aplikasi lain sesuai sasaran yang dituju. *Android* merupakan sebuah sistem operasi untuk *smartphone* atau tablet. Sistem operasinya diibaratkan sebagai jembatan antara device

²⁶ Safrinus Gulo and Amin Otoni Harefa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (September 7, 2022)

²⁷ Heri Susanto and Melisa Prawitasari, "Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android" vol. 09, 2023.

dengan penggunaannya, sehingga penggunaannya dapat berinteraksi dengan *devicenya* dan bisa menjalankan aplikasi yang tersedia di dalam *device* tersebut. Sistem oprasi *android* merupakan sistem operasi yang populer dan banyak digunakan oleh masyarakat terutama di kalangan peserta didik menengah pertama ketas, rata-rata dari mereka sudah mempunyai *smartphone* pribadi.

b. Keunggulan Aplikasi Berbasis *Android*

Berikut ini adalah beberapa keunggulan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran :

- 1) Dapat mudah digunakan karena fitur-fitur yang ada di dalamnya mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Dapat mengaksesnya di mana saja dan kapan saja.
- 3) Sebagian dapat digunakan tanpa menggunakan internet.

c. Kekurangan Aplikasi Berbasis *Android*

Adapun kekurangan dari aplikasi berbasis *android* saat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Dalam menggunakannya harus memiliki *smartphone* atau tablet.
- 2) Dapat membuat peserta didik bosan jika di dalam aplikasi hanya disajikan materi pembelajaran saja.
- 3) Membutuhkan waktu tambahan ketika membuatnya.

B. Penelitian Terkait

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang selaras dengan judul penelitian ini, tujuan dari penelitian terdahulu ini adalah sebagai pandangan terhadap penelitian yang akan dilakukan.

1. Skripsi berjudul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA Negeri 21 Makassar*” skripsi ini ditulis oleh Wahyu Pratama Putra. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif dalam pembelajaran sosiologi dengan menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS6* . Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli media

pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif telah dinyatakan praktis untuk digunakan setelah melalui uji coba kelompok kecil dengan hasil kualifikasi baik, uji coba kelompok besar dengan hasil kualifikasi baik dan hasil penilaian tanggapan guru Mata Pelajaran Sosiologi dengan hasil kualifikasi baik. Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti adalah penelitian ini bertujuan untuk pembuatan media interaktif dalam pembelajaran sosiologi dengan menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS6* pada materi penyimpangan dan pengendalian sosial, sedangkan peneliti fokus dalam pengembangan media interaktif *powerpoint* berupa aplikasi berbasis android untuk kelas VII semester 1 yang berisi materi yang berfokus tentang *mufrodat*.²⁸

2. Skripsi berjudul “Kemampuan Pemahaman *mufrodat* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Bernyanyi Siswa Kelas III MI Al Hudda Kesiman Trawas Mojokerto” yang ditulis oleh Vita Dwi Ariani. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode bernyanyi dalam pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab siswa kelas III di MI Al-Huda Mojokerto, (2) mendeskripsikan hasil pemahaman *mufrodat* bahasa Arab siswa kelas III di MI Al-Huda Mojokerto melalui metode bernyanyi, (3) mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode bernyanyi dalam memahami *mufrodat* bahasa Arab siswa kelas III di MI Al-Huda Mojokerto. Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah metode yang digunakan dimana peneliti terdahulu menggunakan metode bernyanyi, kemudian dari tingkat pendidikannya dimana penelitian terdahulu dilakukan di tingkat MI. Persamaan dari penelitian ini adalah tujuan penelitian yang dilakukan adalah tentang pemahaman *mufrodat*.²⁹

²⁸ Wahyu Pratama Putra, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas X SMA NEGERI 21 Makassar” (2022).

²⁹ Ariani vita, “Kemampuan Pemahaman Mufrodat Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Bernyanyi Siswa Kelas III MI AL-Huda Kesiaman Trawas Mojokerto Tahun 2023.”

3. Skripsi berjudul "*Pembelajaran Mufrodad Dengan menggunakan Media Word Wall (Studi Eksperimen Smk Muhammadiyah 2 Lendah Kelas X)*" yang ditulis oleh Ana Riskasari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *mudrodad* menggunakan media *Word Wall* dan pelaksanaan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut. Selain itu untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media *Word Wall*) dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media *Word Wall*). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah model pembelajaran yang ditawarkan dimana penelitian terdahulu menggunakan Metode *Word Wall*, Kemudian tingkat pendidikan juga berbeda dimana penelitian terdahulu dilakukan di SMA, lalu Perbedaan di metode Penelitian yang digunakan dimana peneliti terdahulu menggunakan Model penelitian eksperimen kelas.³⁰
4. Penelitian berjudul "*Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android*" yang ditulis oleh Ema Fitriya, Rosmiati, Bayu Pratama Nugroho. Penelitian ini bertujuan untuk menambah minat serta motivasi belajar siswa SDIT Tiara Az-Zahra dengan pembuatan media pembelajaran aplikasi berbasis android yang dibuat dengan *power point*. Berdasarkan hasil dari uji coba tahapan-tahapan media dengan menggunakan metode Black Box Testing dapat disimpulkan bahwa program telah diuji serta sesuai dengan harapan yang telah ditentukan dan layak dipergunakan. Dan berdasarkan tanggapan pengguna terhadap Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab pada SDIT Tiara Az- Zahra adalah sebesar 86,6% dari hasil tersebut maka tanggapan semua responden adalah sangat setuju, karena 86.6% ini berada dalam kriteria skor sangat setuju. Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti adalah tujuan pembuatan media interaktif, peneliti terdahulu bertujuan untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa SDIT Tiara Az-Zahra sedangkan peneliti bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab .³¹

³⁰ Ana Riskasari, "*Pembelajaran Mufrodad Kosakata Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Word Wall*" (2020).

³¹ Fitriya et al. "*Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android*", vol. 1, 2023.

5. Jurnal berjudul “*Efektifitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Smp IT AL Huda Wonogiri*” jurnal ini ditulis oleh Muhammad Luqman Hakim, Muhammad Akhyar, Asrofi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada materi matematika SMP yang valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan telah teruji sangat valid oleh validator ahli materi dengan persentase kevalidan 92%, ahli bahasa sebesar 93%, dan ahli media sebesar 100%. Selanjutnya, media pembelajaran juga sangat praktis digunakan oleh peserta didik dengan persentase kepraktisan sebesar 95,45% dan hasil persentase kepraktisan dari guru sebesar 99%. Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,91%. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Perbedaan peneliti terdahulu dengan peneliti adalah media yang dihasilkan, peneliti terdahulu menghasilkan media pembelajaran dengan *powerpoint* yang digunakan dalam pembelajaran matematika kelas VII sedangkan peneliti menghasilkan aplikasi berbasis *android* dengan *powerpoint* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman *mufrodad*.³²

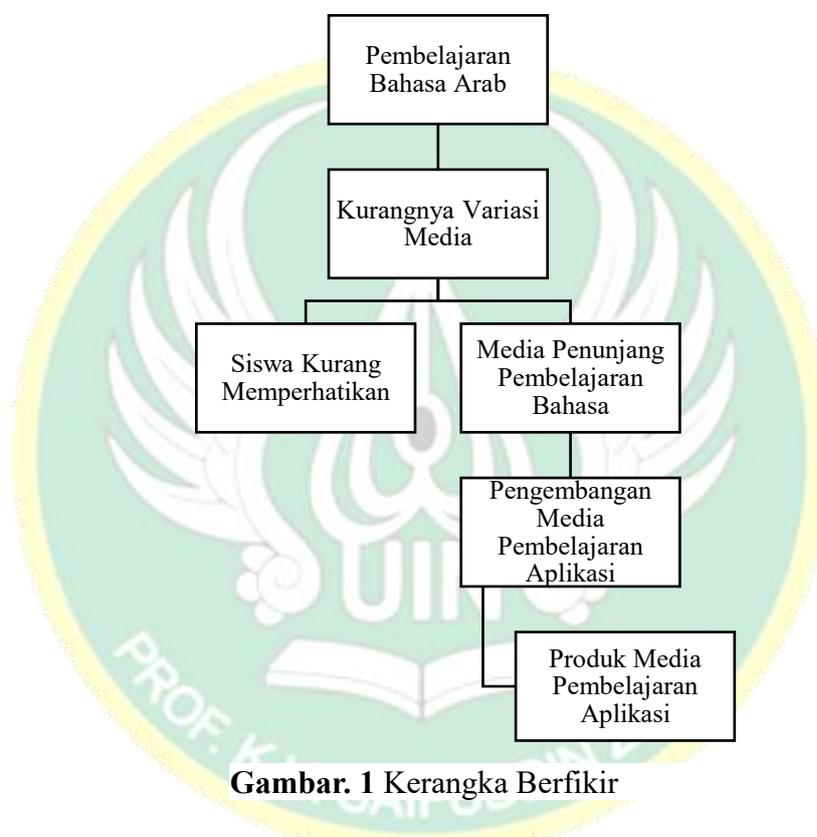
C. Kerangka Berpikir

Sebuah penelitian adalah rencana sistematis sebagai kerangka yang dibuat untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian. Rancangan penelitian adalah kerangka pikir sistematis yang di gunakan untuk melakukan penelitian. Rencana penelitian memberikan konsep tentang prosedur guna memperoleh informasi serta data yang dibutuhkan untuk menjawab seluruh pertanyaan penelitian. Dalam suatu kerangka berpikir disajikan dengan detail dan jelas. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dari fakta-fakta, observasi, dan kajian pustaka, oleh karena itu kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian.³³ Tujuan dari kerangka berpikir adalah sebagai landasan sistematis dalam berpikir

³² Muhammad Luqman Hakim and Muhammad Akhyar, “*Efektifitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP IT AL HUDA Wonogiri*” 2019.

³³ Addini Zahra Syahputri et al., Tarbiyah: *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2023.

dan menguraikan secara jelas masalah-masalah yang melatar belakangi penelitian. Manfaat yang diperoleh ketika membuat kerangka berpikir saat melakukan penelitian adalah: membatu mendapatkan konsep yang matang, memudahkan dalam melakukan penelitian, dapat menghubungkan unsur penelitian terutama variabel dan data penelitian, dapat mudah dipahami oleh pembaca. Berikut merupakan model kerangka berpikir yang peneliti gambarkan dalam penelitian ini.



Gambar. 1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pemaparan kerangka berpikir di atas, maka konsep yang menjadi fokus penelitian ini adalah mengatasi kemampuan pemahaman kosa kata bahasa Arab peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tepat untuk menunjang pembelajaran. Dalam hal ini pengetahuan dan pemahaman guru terhadap metode pembelajaran dalam menjelaskan tentang aplikasi ini harus jelas dan mudah dipahami sebagai salah satu upaya untuk meng optimalkan pembelajaran. Artinya kemampuan para peserta didik dalam menggunakan aplikasi pembelajaran ini diperlukan guna

untuk menambah kemampuan pemahaman *mufrodat*. Jika penggunaan aplikasi berbasis *android* dalam pembelajaran *mufrodat* baik, maka diharapkan kemampuan pemahaman peserta didik juga bertambah.



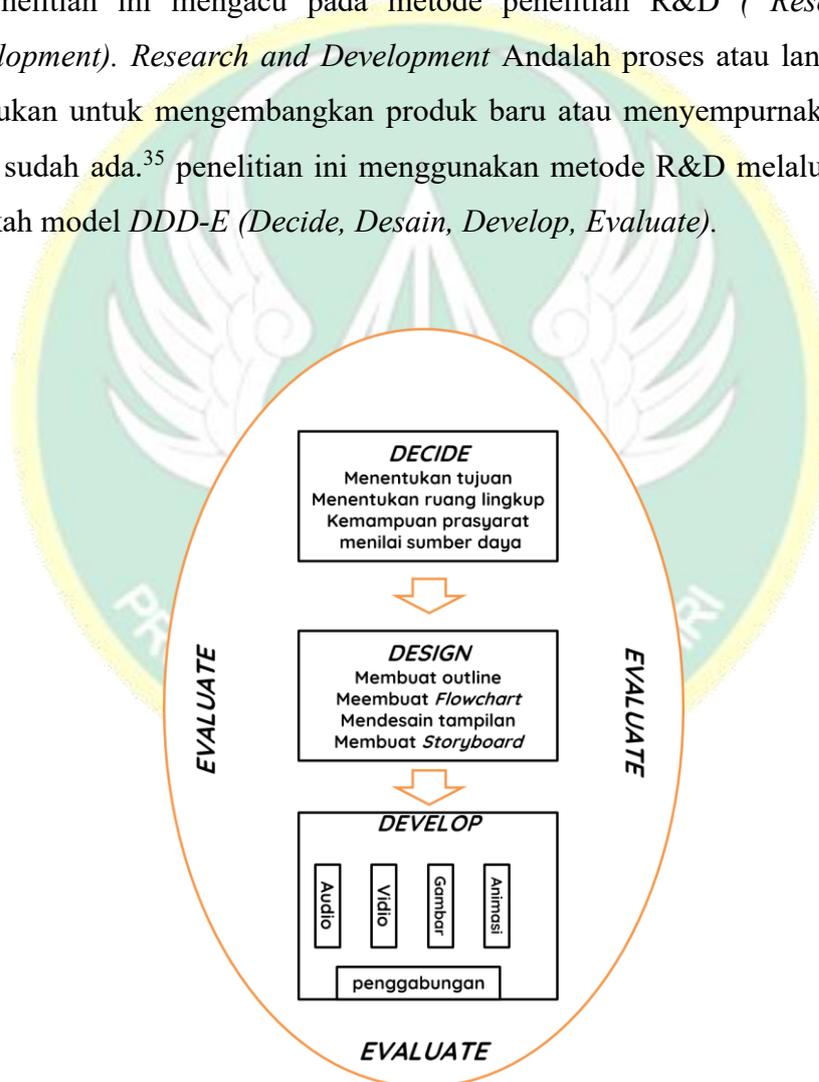
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data, analisis data dan penampilan data.³⁴

Penelitian ini mengacu pada metode penelitian R&D (*Research and Development*). *Research and Development* Adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.³⁵ penelitian ini menggunakan metode R&D melalui langkah-langkah model *DDD-E (Decide, Desain, Develop, Evaluate)*.



Gambar. 2 Model Pengembangan DDD-E

³⁴ Assoc Hardani MSi, Jumari Ustiawaty, and Dhika Juliana Sukmana, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, no. 145(2020)

³⁵ S Yuwana and T Indarti, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran* (UMMPress, 2023),

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga. Penelitian dilakukan 10 Desember 2024 – 15 Mei 2025.

Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang berada di dusun 3, Bojongsari, Kec. Bojongsari, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah 53362, Indonesia. Yang terus berkembang seriap tahunnya. Pemilihan lokasi ini dilakukan dengan alasan guna memperoleh gambaran umum, informasi tentang beberapa aspek yang berkaitan dengan penelitian, dan mengetahui berbagai permasalahan yang mungkin dapat dikembangkan dalam penelitian ini. Alasan lain bagi peneliti memilih MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga sebagai tempat penelitian adalah karena keterjangkauan lokasi, tenaga, dana, dan waktu. Pertimbangan lainnya yang tidak kalah penting terletak pada proses pembelajaran yang terlaksana dalam konteks konvensional dan pembelajaran yang dilakukan kebanyakan masih menggunakan media pembelajaran buku teks yang penyajian materinya padat dan tampilan kurang menarik.

C. Populasi dan Sample Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari satuan atau individu yang berupa orang, institusi, serta benda yang karakteristiknya hendak diteliti. Dalam populasi ini peneliti akan mengambil kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari Purbalingga.

Sampel adalah bagian yang diambil dari keseluruhan objek yang hendak diteliti untuk mewakili seluruh populasi. Dalam sampel ini akan mengambil kelas VII B sebagai sampel penelitian

Penerapan kelas VII B sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu seperti adanya rekomendasi guru mata pelajaran dan motivasi siswa lebih rendah dilihat dari hasil belajar.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu yang ditetapkan dari peneliti berdasarkan hasil penelitian yang akan dilakukan dari suatu atribut atau obyek berdiri pada variabel tersebut untuk melengkapinya. Ada dua jenis variabel penelitian yaitu:

1. Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan dari timbulnya suatu variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian kali ini adalah aplikasi berbasis *android*

2. Variabel dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kali ini adalah pemahaman *mufrodat* peserta didik.³⁶

Indikator penelitian merupakan suatu hal, tanda, ataupun karakteristik yang dapat menunjukkan adanya suatu perubahan yang terjadi. Variabel yang dijelaskan di sini merupakan variabel dependen yaitu pemahaman *mufrodat*

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan peneliti terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan terhadap fenomena yang sedang diteliti. Setelah pengamatan dilakukan, peneliti mampu merumuskan masalah yang ditemukan dan mengaitkannya dengan teknik pengumpulan data lain, seperti kuesioner atau wawancara. Informasi yang didapatkan kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan teori serta hasil penelitian terdahulu, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti. Mengacu pada fungsi pengamat dalam kelompok kegiatan, maka observasi dapat dibedakan lagi dalam dua bentuk :

- a. *Participant observer* atau observasi partisipan adalah suatu bentuk observasi di mana pengamat secara teratur berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati. Peneliti yang berperan sebagai pengamat tetapi tidak diketahui dan dirasakan oleh anggota lainnya dan sekaligus menjadi anggota kelompok. Peneliti akan melakukan tugas-tugas seperti yang dipercayakan kepadanya.

³⁶ Rafika Ulfa, "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan," *Al-Fathonah* 1, no. 1 (2021): 342–351.

- b. *Nonparticipant Observer* merupakan suatu bentuk observasi dimana peneliti tidak terlibat dan hanya menjadi pengamat independen.³⁷

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan observasi model *nonparticipant observer* karena peneliti hanya mengamati kegiatan saat penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, yang bertujuan untuk mengkonstruksi makna dalam data. Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk melakukan studi pendahuluan guna menemukan masalah yang perlu diteliti, serta untuk menggali informasi lebih mendalam dari responden. Menurut Makbul, ada tiga jenis wawancara: pertama, wawancara terstruktur, di mana setiap responden diberi pertanyaan yang sama dan jawaban dicatat secara sistematis; kedua, wawancara semi terstruktur, yang bertujuan menemukan masalah secara lebih terbuka dengan meminta pendapat dan ide dari responden; dan ketiga, wawancara tidak terstruktur, yang merupakan wawancara bebas tanpa pedoman yang tersusun sistematis untuk pengumpulan data.³⁸

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VII di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari yaitu bapak Mukhlis S.Pd. wawancara yang untuk menanyakan bagaimana metode dan pengajaran yang dilakukan kepada para murid. Kemudian yang kedua peneliti melakukan wawancara terhadap siswa dengan tujuan memperoleh informasi tentang bagaimana pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan kendala yang dialami.. Pada wawancara yang disebutkan tadi peneliti menggunakan wawancara model semi terstruktur.

3. Angket

³⁷ Muhammad Maqbul, “Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian”, no.45 (2021).

³⁸ Ibid.no 21 (2021)

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data salah satunya yaitu dengan angket (kuisisioner). Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pemberian pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.³⁹

Tujuan dari penggunaan angket adalah untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, serta dari guru kelas dan murid. Pengumpulan data dengan angket salah satunya ialah dengan mendapatkan validasi instrumen dengan menyusun kisi-kisi sebagai acuan dalam menyusun pertanyaan.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket kepastian guru, dan angket kepastian siswa.

F. Teknik Analisis Data

1. Data Angket validasi

Media pembelajaran aplikasi berbasis *android* diuji dulu oleh tim ahli. Angket validasi yang digunakan menggunakan skala *likert*. Jenis penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang kemudian diubah menjadi kuantitatif.⁴⁰ Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel

Tabel. 1 skala likert angket validasi

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2

³⁹ Devi Nanda Efendi, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini, *Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powepoint Pokok Bahasan Kalor 1*), 2021.

⁴⁰ Gulo and Harefa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint."2022

SKB	Sangat Kurang Baik	1
------------	--------------------	---

Untuk mengetahui presentase validitas media aplikasi berbasis *android* yang dikembangkan dapat menggunakan rumus berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P=Persentase Skor

f=Jumlah Skor Diperoleh

n=Jumlah Skor Maksimum

Tabel. 2 kriteria kevalidan media

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

2. Data Angket Kepastian

Media aplikasi berbasis *android* dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon peserta didik dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti tabel berikut :

Tabel. 3 skala nilai angket kepastian guru dan murid

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Menghitung persentase jumlah nilai respon setiap peserta didik dan guru untuk semua pernyataan. Dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P= presentase respon peserta didik atau guru dalam %

$\sum x$ = total skor dari responden

$\sum xi$ = total skor ideal

Hasil presentase kemudian ditafsirkan berdasarkan data kualitatif seperti tabel berikut :

Tabel. 4 kriteria kategori kualifikasi angket guru dan murid

Rentang nilai kualifikasi	Keterangan
80 % < p ≤ 100%	Sangat Praktis
60% < p ≤ 80%	Praktis
40 % < p ≤ 60 %	Cukup Praktis
20 % < P ≤ 40 %	Tidak Pratis
0% < p ≤ 20%	Sangat Tidak Praktis

3. Efektivitas

Keefektifan aplikasi berbasis *android* dikur dari hasil penilaian peserta didik. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM yaitu 75. Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

T = banyaknya peserta didik yang tuntas

N = banyak peserta didik

Kategori presentase kelulusan klasikal bisa dilihat pada tabel berikut:

Interval	Kategori
$P > 80$	Sangat Baik
$70 < p \leq 80$	Baik
$60 < p \leq 70$	Cukup
$50 < p \leq 60$	Kurang
$P \leq 50$	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapatkan berdasarkan pada tahap-tahap pengembangan yang ada dalam model DDD-E yaitu: (1) perencanaan, (2) desain, (3) pengembangan, (4) evaluasi. Keempat tahapan tersebut disajikan secara berurutan diantaranya : identifikasi kebutuhan, validasi ahli media pembelajaran, respon/tanggapan guru mata pelajaran, evaluasi. Isi setiap paparan meliputi penyajian data, analisis data, revisi produk pengembangan.

1. Tahap perencanaan aplikasi pembelajaran (planning)

a. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama dalam tahap perencanaan yaitu dengan menetapkan tujuan pembelajaran. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal ada banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi. Salah satu pengaruh ketercapaian suatu tujuan pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran, Pemanfaatan media yang bisa dilakukan jaman sekarang sangat variatif. Banyak sekali penggunaan media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran contohnya di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari, terdapat lcd, dan Smart Tv yang dapat digunakan sebagai alat untuk menambah minat siswa dalam memahami pelajaran. Kemudian untuk pembelajaran mandiri di rumah bisa dibuatkan sebuah aplikasi berbasis *android* yang dapat dijadikan sumber belajar para siswa sehingga siswa tidak berpaku pada bahan ajar yang disediakan oleh sekolah seperti buku, lks,dll.

Maka dari itu pengembang kemudian membuatkan aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* untuk kelas VII supaya dapat menambah minat belajar para siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab terutama tentang pemahaman *mufrodad* yang dikemas dengan sesuatu yang menarik.

b. Menentukan Tema Atau Ruang Lingkup media

Kemudian tahap selanjutnya yaitu penentuan tema atau ruang lingkup media. Pengembang akan membuat aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang akan di olah dengan menggunakan aplikasi *powerpoint*. Dalam *powerpoint* ini pengembang membuat seluruh tampilan dan isi dalam aplikasi kemudian pengembang juga menambahkan aplikasi tambahan yaitu *ispring suite 9* dan *web 2 apk builder*. aplikasi ini *ispring suite 9* berguna dalam pembuatan soal-soal agar lebih interaktif, serta untuk mempublish tampilan yang sudah di buat di *powerpoint* menjadi *html5* yang kemudian akan dimasukan di aplikasi *web 2 apk builder* yang akan membuat file *html5* tersebut mejadi apk *android*.

c. Mengembangkan kemampuan Prasyarat

Tahap ini Pengembang memastikan bahwa para siswa sudah memiliki keterampilan dalam penggunaan *android*. Pengembang juga akan mensosialisasikan bagaimana cara untuk menggunakan aplikasi tersebut sehingga saat siswa dihadapkan dengan aplikasi tersebut siswa tidak bingung.

d. Menilai Sumber Daya

Setelah para siswa dipastikan memiliki keterampilan yang dibutuhkan tahap selanjutnya yaitu pengecekan terhadap ketersediaan handphone *android* yang akan digunakan sebagai wadah dari aplikasi pembelajaran. Untungnya setelah diberi pertanyaan saat observasi para siswa kelas 7 semuanya sudah memiliki hp masing-masing sehingga tidak terdapat kesulitan dalam pemanfaatannya.

2. Tahapan desain aplikasi pembelajaran (Design)

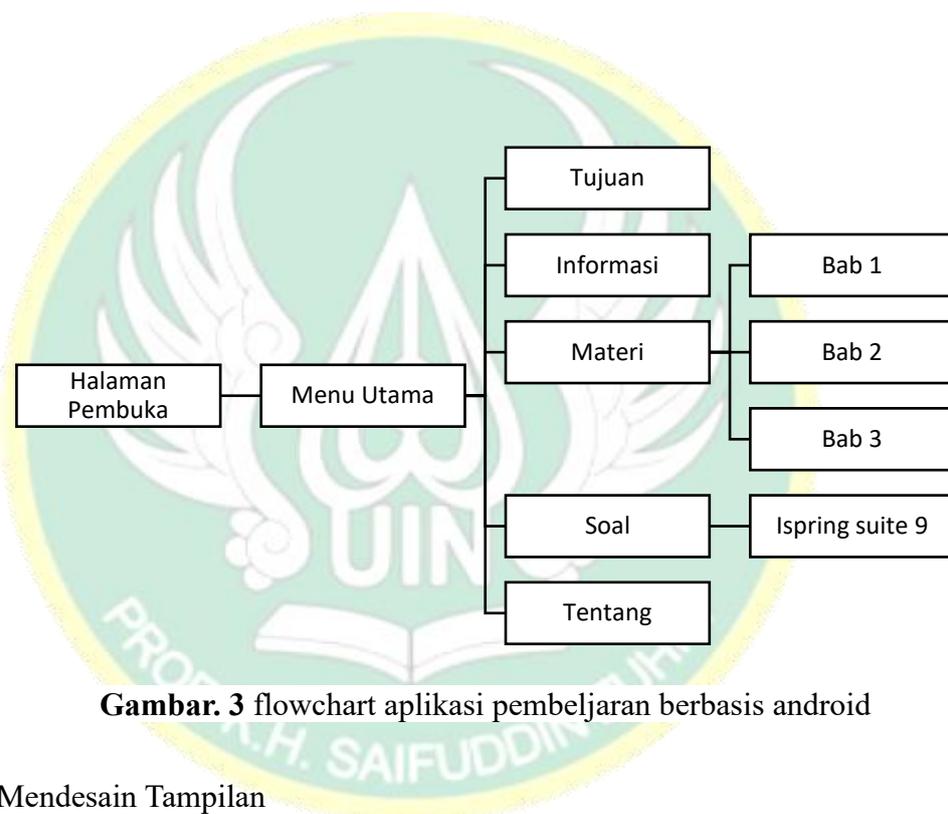
a. Membuat outline Konten

Tujuan pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis adalah untuk memudahkan para siswa dalam belajar karena dengan menggunakan aplikasi ini siswa mendapat sumber ajar yang lain, tidak hanya berfokus pada buku yang diberikan sekolah tetapi dengan multimedia yang lebih

menarik karena di dalamnya berisi materi, video, gambar dan soal yang dapat menambah pemahaman pembelajaran. Aplikasi ini juga dapat menguji pemahaman siswa secara mandiri dengan tes atau latihan yang ada di dalamnya.

b. Membuat *Flowchart*

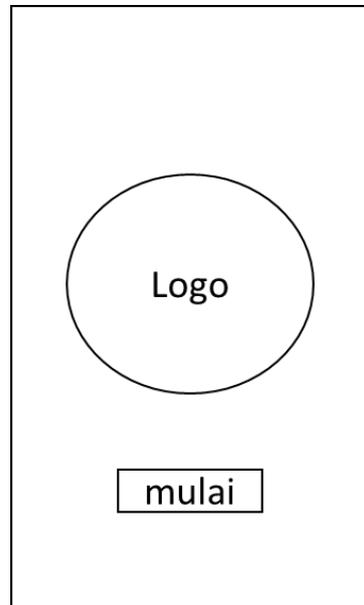
Flowchart merupakan gambaran alur program secara utuh dan lengkap dari tampilan akhir berupa simbol-simbol tertentu. Berikut merupakan *flowchart* yang dibuat dapat dilihat pada gambar



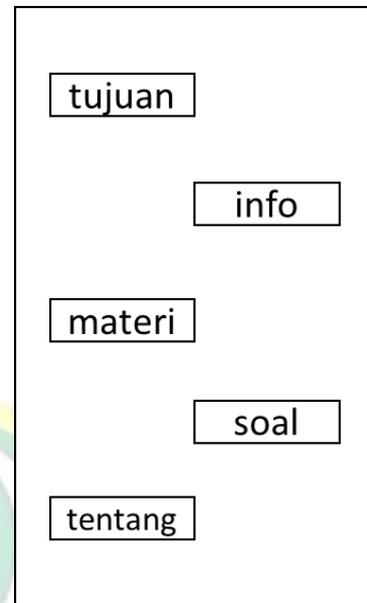
Gambar. 3 flowchart aplikasi pembelajaran berbasis android

c. Mendesain Tampilan

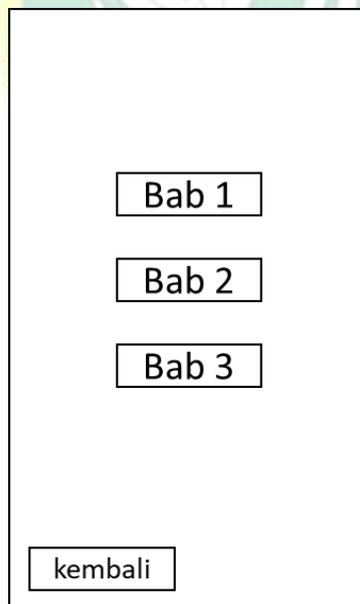
Setelah membuat Flowchart aplikasi berbasis *android* pengembang kemudian membuat tampilan aplikasi berbasis *android*. Berikut ini beberapa tampilan pada aplikasi berbasis *android* :



Gambar. 5 desain tampilan awal aplikasi



Gambar. 4 desain tampilan menu utama aplikasi



Gambar. 6 desain tampilan materi

d. Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan pengembangan dari *flowchart*, dimana *storyboard* menggambarkan secara jelas bagian-bagian dari animasi yang dikembangkan. *Storyboard* multimedia pembelajaran interaktif berbentuk tabel, dimana didalamnya terdapat rancangan multimedia pembelajaran interaktif yang diberi keterangan di bawahnya. Keterangan tersebut yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada materi penyimpanan dan pengendalian sosial.

Tabel. 5 storyboard aplikasi berbasis android

Keterangan	Scene	Elemen
Pada halaman pertama ditampilkan nama aplikasi dan tombol start untuk memulai	Halaman tampilan awal	Backsound, judul, tombol navigasi, gambar
Dalam halaman utama terdapat 5 tombol yaitu tombol menuju tujuan, tombol informasi, tombol materi, tombol soal, dan tombol tentang	Halaman Menu utama	Backsound, teks, tombol navigasi, gambar
Berisi tentang penjelasan mengenai ikon-ikon yang ada dalam aplikasi yang digunakan sebagai petunjuk dalam penggunaannya. Tombol yang dimaksud ialah tombol lanjut, kembali, home, dan start	Halaman petunjuk	Backsound, teks, tombol navigasi, gambar
Berisi tentang penjelasan materi, terdapat 3 materi yang dapat dipilih oleh siswa sesuai keinginan yaitu materi bab 1, materi bab 2, dan materi bab 3.	Halaman materi	Backsound, teks, tombol navigasi, gambar
Terdapat tombol yang menampilkan vidio yang terhubung dengan youtube, tombol kembali, dan tombol menuju menu utama.	Halaman Vidio	Backsound, teks, tombol navigasi, gambar
Berisi tentang 25 soal interaktif, pengisian nama sebelum mulai dan score yang didapatkan	Halaman Soal	Backsound, teks, tombol navigasi, gambar
Berisi tentang informasi dari pembuat aplikasi, tombol kembali.	Halaman profil	Backsound, teks, tombol

Keterangan	Scene	Elemen
		navigasi, gambar

3. Tahap pengembangan aplikasi pembelajaran (Development)

a. Alat dan bahan pengembangan aplikasi pembelajaran

Berikut ini adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis *android* :

1) Laptop

Dalam pengembangan aplikasi berbasis *android* peneliti menggunakan alat utama berupa laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

Merek/Type : Advan Workplus
 Processor : AMD Hexa Core Ryzen 5 6600H
 RAM : 16 GB/512 GB

2) Aplikasi *powerpoint*

Aplikasi *Powerpoint* adalah sebuah program presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan termasuk dalam paket *Microsoft Office* (bersama dengan *Word*, *Excel*, dll). *PowerPoint* digunakan untuk membuat slide presentasi yang berisi teks, gambar, grafik, video, audio, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan informasi secara menarik dan terstruktur. Dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi ini untuk mendesain tema, latar, animasi, font, dan isi dalam aplikasi berbasis *android*.

3) Aplikasi *iSpring Suite 9*

Aplikasi *iSpring Suite 9* merupakan sebuah aplikasi *e-learning* yang berbentuk *add-in* (tambahan) untuk *Microsoft PowerPoint*. Dengan *iSpring Suite 9*, kamu bisa mengubah presentasi *PowerPoint* biasa menjadi konten *e-learning* interaktif, seperti kursus online, kuis, simulasi percakapan, dan video pelatihan. Dalam pengembangan aplikasi ini peneliti menggunakan aplikasi *iSpring Suite 9* untuk membuat berbagai soal yang bisa dibuat lebih menarik dan interaktif. Aplikasi ini juga bisa mengubah file yang dibuat di *Microsoft*

PowerPoint menjadi bentuk *HTML5* yang berguna untuk proses pengembangan aplikasi selanjutnya.

4) Aplikasi *Web APK Builder Pro*

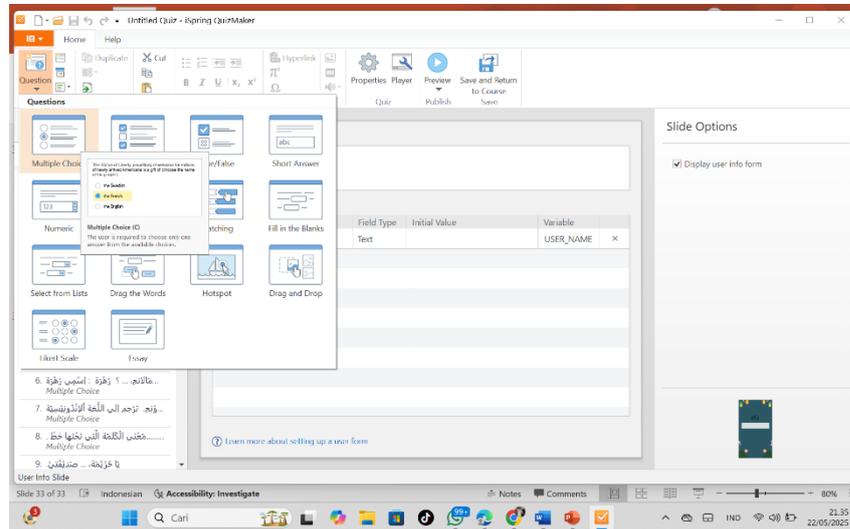
Web APK Builder Pro merupakan sebuah aplikasi atau alat yang digunakan untuk mengubah situs web menjadi aplikasi *android*. Dalam pengembangan aplikasi ini peneliti menggunakan aplikasi ini untuk menciptakan sebuah aplikasi dengan memasukkan file *powerpoint* yang sebelumnya sudah di ubah menjadi file *HTML5* dengan menggunakan *iSpring Suite 9*.

b. Membuat aplikasi pembelajaran

Tahap pembuatan aplikasi ini adalah dengan pengembangan dari *flowchart* yang sudah dibuat kemudian disesuaikan dengan *storyboard*, setelah sesuai kemudian mendesain dengan menggunakan *powerpoint*. Dalam tahap desain ini peneliti menyiapkan semua elemen yang sudah disiapkan dalam tahap desain seperti gambar, animasi, video, audio materi, dan lainnya. Langkah selanjutnya yaitu menyusun, menggabungkan dan mengatur tata letak elemen-elemen tersebut. Selanjutnya peneliti menggunakan fungsi *action* yang ada dalam *powerpoint*, fungsi tombol *action* adalah untuk menambahkan interaktivitas ke dalam tombol objek yang dituju, seperti membuat objek berupa tombol, gambar, teks atau bentuk menjadi interaktif artinya saat kita mengklik objek tersebut akan melakukan aksi sesuai apa yang kita atur seperti pindah ke slide lain, membuka file atau link *website*, menjalankan program atau file tertentu, memutar suara dan sebagainya. Tampilan yang di desain meliputi tampilan awal kemudian tampilan menu utama yang berisi 5 menu yaitu menu tujuan, menu informasi, menu materi yang didalamnya terdapat 3 bab, menu soal-soal, dan menu tentang pengembang.

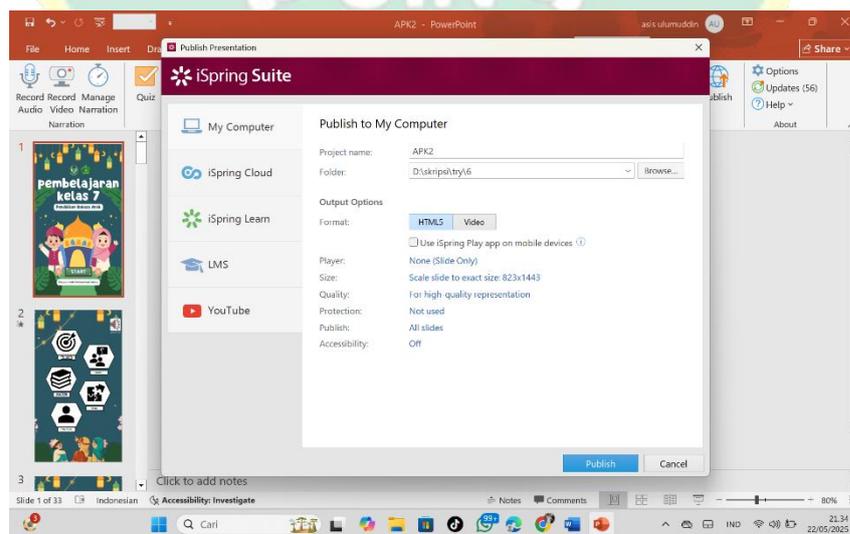
Setelah selesai membuat tampilan dari aplikasi ini, kemudian untuk pembuatan soal-soal menggunakan aplikasi tambahan yaitu dengan menggunakan aplikasi *ispring suite 9* aplikasi ini bertujuan untuk

mempermudah dalam membuat pertanyaan menjadi interaktif, sehingga tidak membosankan saat digunakan.



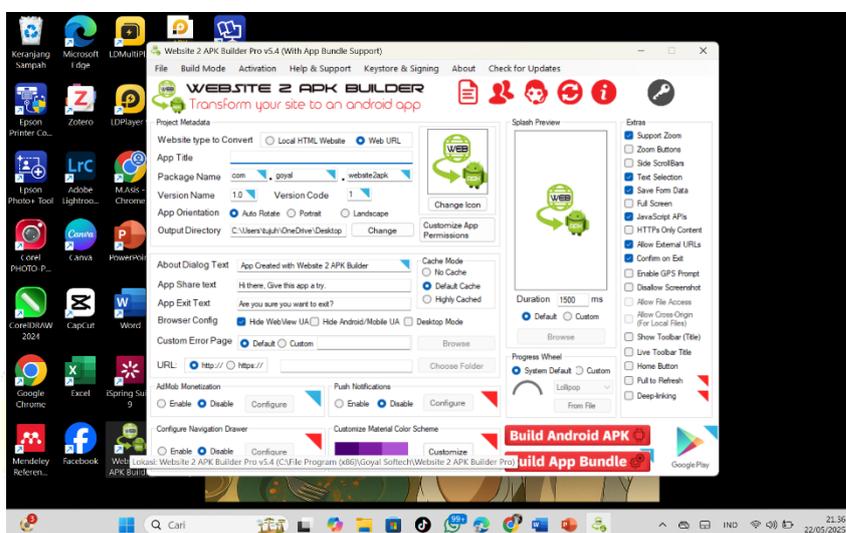
Gambar. 7 pembuatan soal dengan ispring suite 9

Setelah semua elemen seperti gambar, animasi, audio, video, materi dan lainnya sudah disusun sesuai dengan tata letaknya masing-masing, langkah selanjutnya yaitu mengubah format media pembelajaran berbasis *android* dengan format yang sebelumnya berupa *powerpoint* menjadi format *HTML5* dengan menggunakan aplikasi *iSpring Suite9*.



Gambar. 8 penggunaan *software ispring suite 9*

Peneliti memanfaatkan aplikasi iSpring Suite 9 untuk mengubah format dari *powerpoint* menjadi *HTML5*. Hal ini bertujuan agar nantinya agar tampilan aplikasi berbasis *android* yang sudah didesain dalam *powerpoint* bisa menjadi sebuah aplikasi yang bisa berjalan pada perangkat *android*. Langkah yang selanjutnya yaitu mengubah format *HTML5* menjadi format aplikasi *android* (APK) dengan memakai aplikasi *Website 2 APK Builder Pro*.



Gambar. 9 tampilan penggunaan *software web 2 apk builder 2*

Jika sudah berhasil maka kita cek dulu apakah tampilan yang sudah jadi sesuai dengan apa yang kita desain karena kadang ada beberapa tampilan yang melenceng dari model awal. Jika ternyata sudah benar maka produk aplikasi pembelajaran berbasis *android* sudah selesai dibuat :

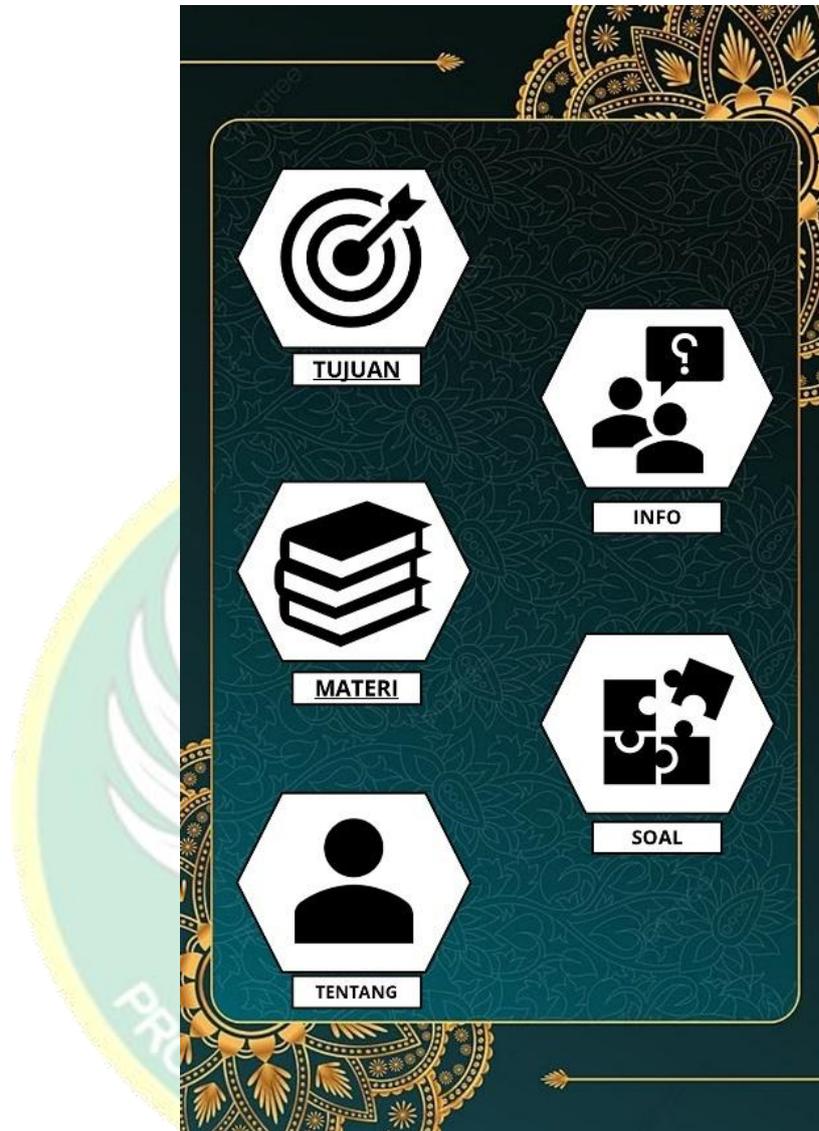
Berikut ini adalah hasil proses pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis *android* untuk pembelajaran bahasa Arab kelas VII semester 1:

1. Halaman depan



Gambar. 10 tampilan awal aplikasi berbasis android

2. Halaman menu utama



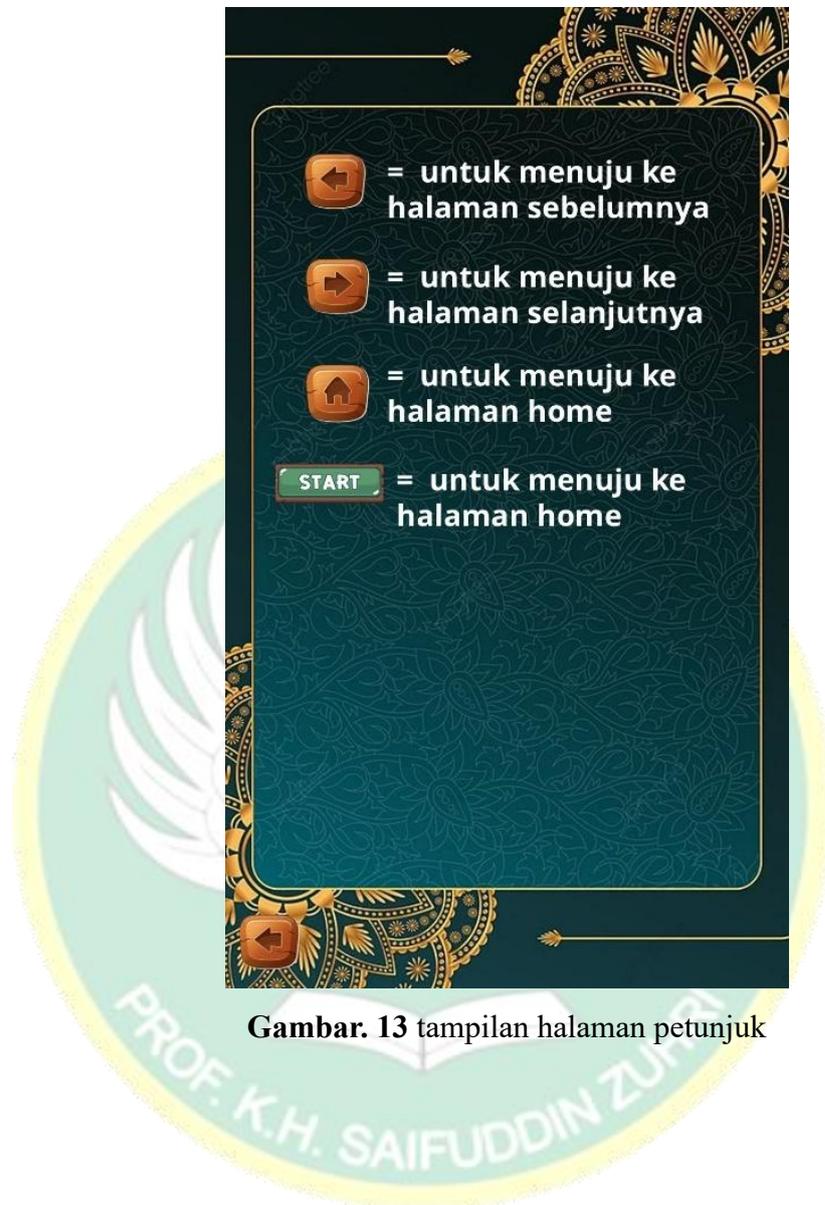
Gambar. 11 tampilan menu utama aplikasi berbasis android

3. Halaman materi



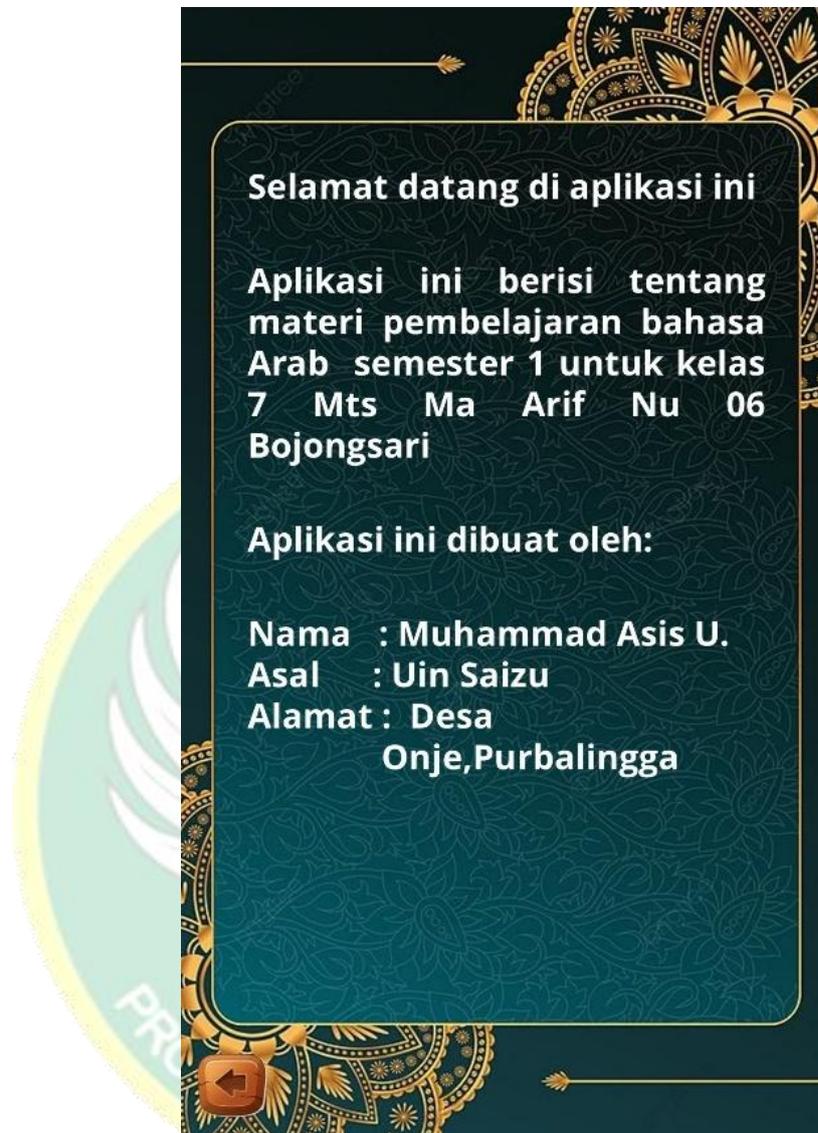
Gambar. 12 tampilan pilihan materi aplikasi berbasis android

4. Halaman petunjuk



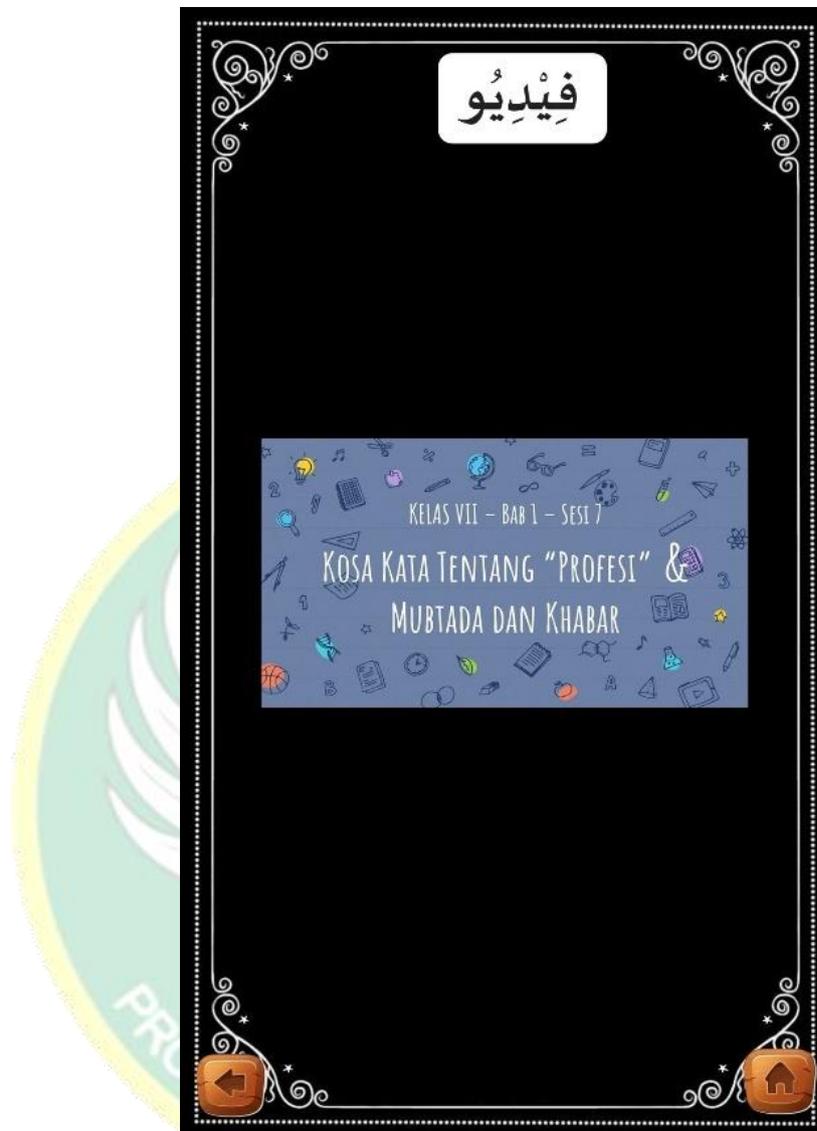
Gambar. 13 tampilan halaman petunjuk

5. Halaman profil pengembang



Gambar. 14 tampilan profil pengembang

6. Halaman vidio



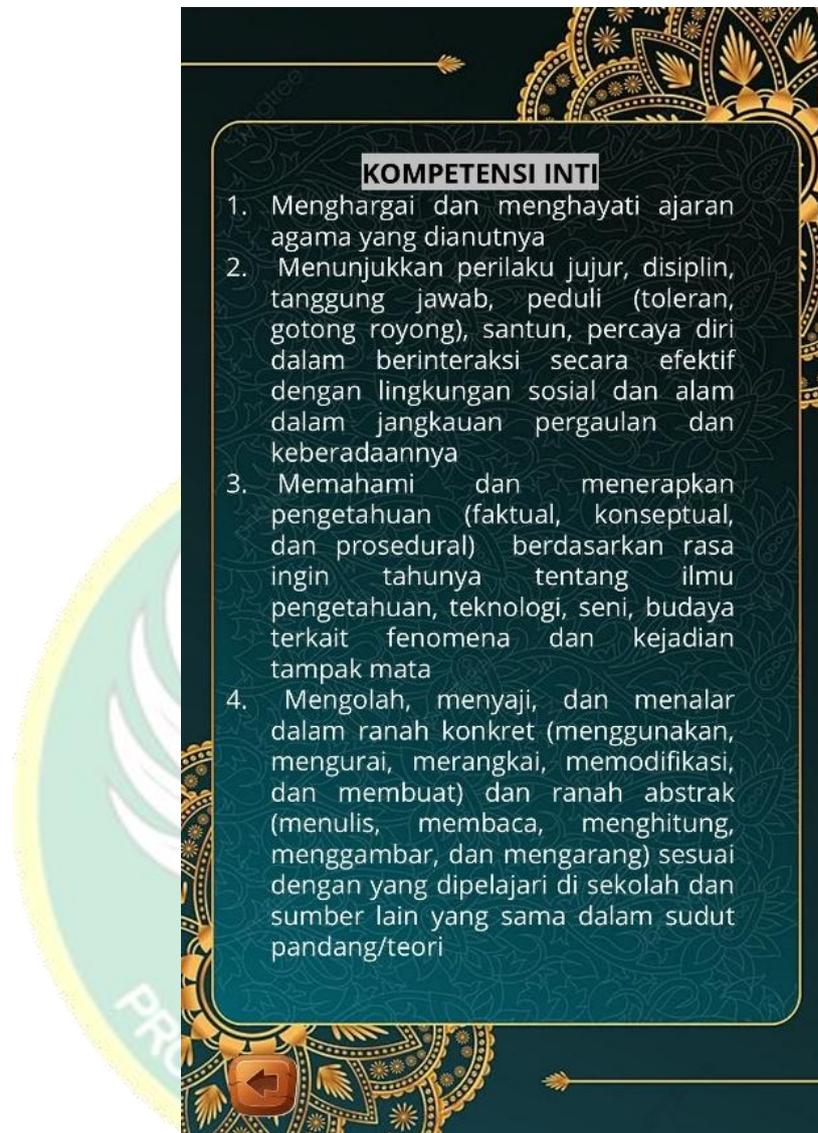
Gambar. 15 tampilan halaman vidio

7. Halaman soal



Gambar. 16 tampilan halaman soal

8. Halaman kompetensi



Gambar. 17 tampilan halaman kompetensi

c. Validasi aplikasi pembelajaran oleh ahli

Produk pengembangan aplikasi berbasis *android* telah selesai dikembangkan, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah melakukan uji validitas untuk menilai kelayakan produk sebelum masuk ke tahap uji coba terhadap subjek uji coba. Ada 2 komponen yang dinilai dari kelayakan aplikasi pembelajaran yang dibuat, yaitu dinilai dari kevalidan materi dan media. Validasi ini akan dilakukan oleh para validator yang kompeten sesuai bidang masing-masing. Tahap ini diharapkan mendapat penilaian berupa saran yang digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki produk yang dikembangkan.

1) Validasi aplikasi pembelajaran oleh ahli media

Validasi media dilakukan oleh bapak Fatah Hasyim, S.Kom., yang merupakan salah satu pengajar di SMK Negeri 2 Purbalingga, yang mengampu pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Validasi dilakukan pada tanggal 9 Mei 2025. Berikut adalah hasil validasi media pada produk aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan.

Tabel. 6 validasi ahli media

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kualitas tampilan/desain aplikasi	3
2	Kejelasan materi	4
3	Ketepatan penggunaan animasi, teks, fade, dan transisi	3
4	Kesesuaian penggunaan warna dan kontras	3
5	Kesesuaian antara gambar dan materi	4
6	Ketepatan pemilihan huruf (font)	4
7	Kesesuaian pemilihan warna huruf	4
8	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
9	Ketepatan penggunaan bahasa	4
10	Kemudahan oprasional	4
	jumlah	37

Berdasarkan data hasil validasi di atas didapatkan total skor 37 dari maksimal skor 50. Untuk menghitung presentase dari skor yang didapatkan ialah dengan menggunakan rumus berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{37}{50} \times 100\%$$

$$= 74\%$$

Presentase yang didapat dari validasi ahli media sebanyak 74%. Dilihat dari interval presentase 74% dinyatakan valid. Walaupun dinyatakan valid validator memberikan beberapa saran dan perbaikan untuk aplikasi pembelajaran sebelum produk diujicobakan dengan kesimpulan produk layak digunakan untuk uji coba, sesuai revisi.

Validator media memberikan beberapa saran perbaikan terkait media yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran yang dikembangkan, yaitu :

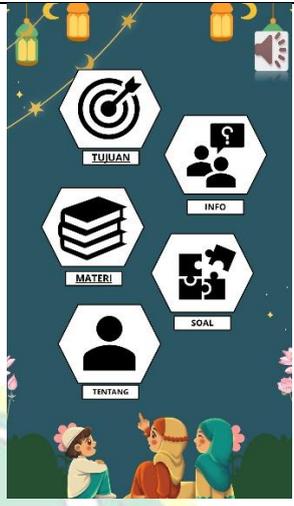
- a) Tampilan di buat lebih bervariasi lagi terutama penambahan gambar karena aplikasi akan diberikan ke anak kelas 7.
- b) Menambahkan audio latar belakang sehingga menambah suasana agar lebih menarik.

Berikut tampilan aplikasi pembelajaran sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan sesuai saran di atas :

Tabel. 7 tampilan sebelum dan sesudah revisi ahli media

No	Tampilan sebelum (a)	Tampilan sesudah (b)
1.		

No	Tampilan sebelum (a)	Tampilan sesudah (b)																		
	 <p>التَّعَارُفُ Memperkenalkan diri dan staf sekolah</p> <p>الْمَرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّةُ Memperkenalkan diri dan staf sekolah</p> <p>العنوان warna</p>	 <p>التَّعَارُفُ Memperkenalkan diri dan staf sekolah</p> <p>الْمَرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّةُ Fasilitas-Fasilitas Sekolah</p> <p>الأدوات الْمَدْرَسِيَّةُ Perlengkapan-Perlengkapan Sekolah</p>																		
	 <p>BAB I التَّعَارُفُ</p>	 <p>BAB I التَّعَارُفُ</p>																		
	 <p>المفردات</p> <p>طالِب siswa</p> <p>طالِبَة siswi</p> <p>صديقي Temanku (laki)</p> <p>صديقتي Temanku (perempuan)</p> <p>مُدْرِس Guru (laki)</p> <p>مُدْرِسَة Guru (perempuan)</p>	 <table border="1"> <tbody> <tr> <td>طَبِيبَة</td> <td>طَبِيبٌ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>جُنْدِيَّة</td> <td>جُنْدِيٌّ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>شُرْطِيَّة</td> <td>شُرْطِيٌّ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>فَالِحَة</td> <td>فَالِحٌ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>صَحَافِيَّة</td> <td>صَحَافِيٌّ</td> <td></td> </tr> <tr> <td>مُهَنْدِسَة</td> <td>مُهَنْدِسٌ</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	طَبِيبَة	طَبِيبٌ		جُنْدِيَّة	جُنْدِيٌّ		شُرْطِيَّة	شُرْطِيٌّ		فَالِحَة	فَالِحٌ		صَحَافِيَّة	صَحَافِيٌّ		مُهَنْدِسَة	مُهَنْدِسٌ	
طَبِيبَة	طَبِيبٌ																			
جُنْدِيَّة	جُنْدِيٌّ																			
شُرْطِيَّة	شُرْطِيٌّ																			
فَالِحَة	فَالِحٌ																			
صَحَافِيَّة	صَحَافِيٌّ																			
مُهَنْدِسَة	مُهَنْدِسٌ																			

No	Tampilan sebelum (a)	Tampilan sesudah (b)
2		

4) Validasi isi aplikasi pembelajaran oleh ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ibu fina faizul hidayati, S.Pd.I., beliau merupakan salah satu pengajar di MTs Ma'arif NU 02 Cilongok Banyumas dan Pelajaran yang diampu di sekolah itu adalah pembelajaran bahas Arab termasuk kelas 7. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Mei 2025. Berikut hasil validasi materi terhadap aplikasi pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel. 8 validasi ahli materi

NO	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP	5
2	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	4
3	Ketepatan judul dengan materi pembelajaran	5
4	Kelengkapan materi	3
5	Kejelasan materi	3
6	Menggunakan bahasa yang baku	4
7	Kesesuaian antara gambar dengan materi pembelajaran	4
8	Kesesuaian antara isi dengan materi pembelajaran	4
9	Kesesuaian antara soal dengan materi	4

10	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
	jumlah	40

Berdasarkan tabel di atas jumlah skor yang diperoleh dalam validasi ahli materi sebanyak 40 dimana skor maksimal yang bisa diperoleh sebanyak 50. Untuk menghitung presentase dari skor yang didapatkan ialah dengan menggunakan rumus berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{50} \times 100\%$$

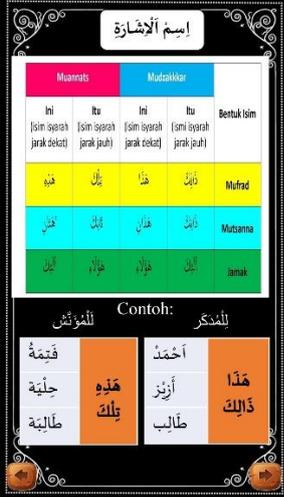
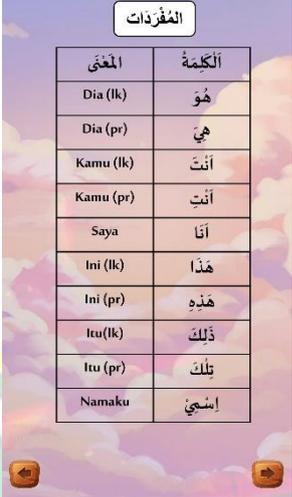
$$= 80\%$$

presentase yang didapat dari validasi ahli media sebanyak 80%. Dilihat dari interval presentase 80% dinyatakan valid. Walaupun dinyatakan valid validator memberikan beberapa saran dan perbaikan untuk aplikasi pembelajaran sebelum produk diujicobakan dengan kesimpulan produk layak digunakan untuk uji coba, sesuai revisi Validator materi memberikan beberapa saran perbaikan terkait materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran yang dikembangkan, yaitu :

- a) Memperbaiki penulisan yang belum tepat
- b) Ada beberapa soal yang harusnya diberi garis bawah
- c) Soal lebih baik bentuk pilihan karena untuk mengetik arab tidak masuk ke tujuan pembelajaran
- d) Tujuan yang ada diaplikasi dibuat sesuai kegunaan aplikasi
- e) Materi perlu ditambah dan ada beberapa yang perlu diperbaiki

Berikut adalah tampilan aplikasi pembelajaran sebelum dilakukan revisi dan sesudah dilakukan revisi:

Tabel. 9 tampilan sebelum dan sesudah revisi materi

No	Tampilan sebelum (a)	Tampilan sesudah (b)
1.		
		
		

Aspek	NO	indikator	Skor
	1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4
	2	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa	4
	3	Kejelasan materi dan soal yang disajikan	4
	4	Kebenaran substansi dalam materi yang disajikan	4
konstruksi	5	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	4
	6	Keruntutan penyajian materi dalam pembelajaran	4
	7	Kejelasan informasi yang disajikan dalam pembelajaran	5
Bahasa	8	Penggunaan bahasa tidak menggunakan penafsiran ganda	4
	9	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	4
	10	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dan arab	4
Tulisan	11	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4
	12	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	4
	13	Kejelasan tulisan	4
	14	Ketepatan pemilihan warna	4
penyajian	15	Kesesuaian sistematika penyajian dalam pembelajaran	4
	16	Kemudahan dalam penggunaan	4
	17	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
visual	18	Kesesuaian ukuran gambar	5
	19	Kejelasan gambar	4
	20	Ketepatan pemilihan background	4
	21	Ketepatan penggunaan gambar, animasi, video	5
Audio	22	Ketepatan pemilihan backsound	4
	23	Kualitas audio	4
jumlah			94

Berdasarkan data dalam tabel di atas diperoleh skor 94 dari skor maksimal yang bisa didapatkan 115. Untuk menghitung

presentase yang didapatkan dari hasil angket kepastian guru akan dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{94}{115} \times 100$$

$$P = 82 \%$$

Nilai presentase yang didapatkan yaitu 82%, nilai ini masuk ke dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut diperoleh dari pengolahan nilai angket kepastian yang diberikan kepada guru.

2) Uji coba kepastian Murid

Setelah dilakukan uji coba kepastian dari guru selanjutnya uji coba kepastian oleh murid. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 15 Mei 2025 yang dilakukan oleh seluruh murid kelas 7 MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari yang berjumlah 25 orang. Uji coba dilakukan selama 90 menit. Peneliti memberi arahan terhadap para siswa untuk memahami fungsi tombol pada setiap halaman agar para siswa dapat menggunakan aplikasi dengan benar. Setelah uji coba dilakukan para peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal yang ada dalam aplikasi tersebut sebagai penilaian dari pemahamannya terhadap isi dari aplikasi yang dibuat. Kemudian setelah selesai peneliti memberikan kuisioner kepastian terhadap para murid. Berikut hasil dari angket kepastian yang telah dibagikan kepada para peserta didik.

No	Nama peserta didik	Nomor item /nilai item						jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1	Adi Zulfan	4	3	4	5	5	5	26
2	Aditya A.R	3	5	3	5	5	5	26
3	Artha Putra F.	4	4	4	5	4	4	25
4	Bagas Adi Satria	5	5	3	3	5	5	26
5	Desti Meliyana	4	4	5	3	4	5	25
6	Dikri Walam Nur	4	3	5	5	5	4	26
7	Dimas Saputra	5	5	5	5	3	5	28
8	Fadil Alzamar pratama	3	3	4	5	5	5	25

No	Nama peserta didik	Nomor item /nilai item						jumlah
		1	2	3	4	5	6	
9	Farel Aditya Yanuar	3	4	4	3	4	4	22
10	Firlianti	4	3	5	4	5	4	25
11	Irsyad Athoillah	5	5	4	4	5	5	28
12	Khabiburrahman A.	4	3	3	5	4	4	23
13	Khafif Setiawan	4	5	4	5	4	5	27
14	Liandika S.M	4	3	3	5	3	4	22
14	Luthfiana Nur	4	4	4	5	5	3	25
15	Masalah Udin	4	5	4	3	4	4	24
16	Maulana Bahti	5	4	4	3	4	5	25
17	Mei Rahmawati	5	4	4	4	5	4	26
18	Natasya Putri Mareta	5	4	4	5	4	4	26
19	Nur Muhammad	4	5	4	4	3	4	24
20	Sazkia Irfa	4	5	4	5	4	4	26
21	Syarifa Nur	3	4	4	4	4	4	23
22	Syifa Nur Aini	5	4	5	5	4	5	28
23	Vicky Kausar	4	5	5	5	5	3	27
24	Oka Fadhlulrahman	4	4	5	4	5	4	26
25	M.Tuhu	3	3	4	4	4	5	23
Jumlah Total								657

Berdasarkan dari angket kepastian yang diberikan kepada murid didapatkan skor keseluruhan yaitu 657 . untuk menghitung jumlah presentase yang didapatkan dari seko tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{657}{780} \times 100$$

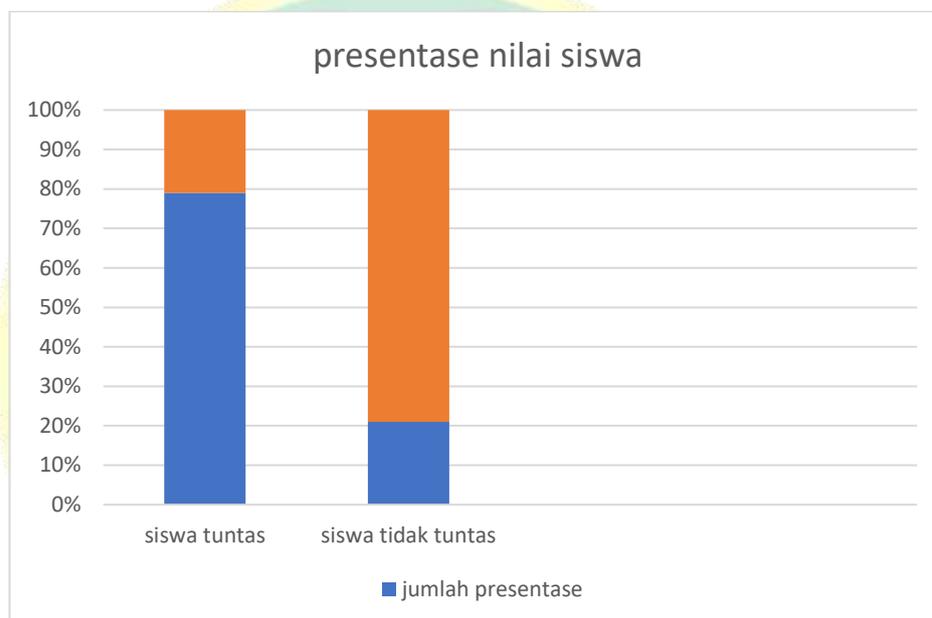
$$P = 84,23\%$$

Dalam perhitungan tersebut ditentukan presentase yang didapatkan dari uji coba kepastian murid sebanyak 84,23%, jadi aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan tergolong “sangat praktis”. Hasil pengamatan setelah dilakukan uji coba kepastian terhadap murid adalah para murid dapat mengoperasikan aplikasi dengan baik mereka juga berpendapat bahwa aplikasi menarik dan bisa membantu siswa dalam memahami pembelajaran bahasa arab terutama tentang *mufrodat*.

e. Hasil keefektifan media pembelajaran

Keefektifan aplikasi pembelajaran berbasis *android* dapat dilihat dari tes latihan soal yang ada dalam aplikasi yang diberikan kepada murid. Test ini dilakukan oleh 25 siswa kelas 7 MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari yang hadi pada tanggal 15 Mei 2025.

Dari latihan yang diberikan kepada para siswa diperoleh sebanyak 20 orang tuntas dan 5 diantaranya tidak tuntas, dimana ketuntasan para siswa dinilai skor kkm yang berjumlah 75. Presentase ketuntasan klasikal para murid dapat dilihat pada diafgram berikut:



Gambar. 18 presentase kelulusan siswa

Berdasarkan diafgram di atas dapat dilihat presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 80%. Hasil ini masuk ke dalam kriteria “ baik”, sehingga media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *android* efektif digunakan untuk peningkatan pemahaman *mufrod*at.

4. Evaluasi (evaluate)

Tahap *evaluate* adalah tahap untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan aplikasi berbasis *android* yang dilakukan. *Evaluate* ini bertujuan untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam aplikasi, tahap ini tidak hanya dilakukan saat akhir dari pembuatan aplikasi,

namun dilakukan pada setiap tahapan pengembangan baik itu tahap *decide*, *design*, dan *develop*.

Pada tahap *decide* (menentukan) dilakukan perbaikan dalam tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran ini. Pada tahap *design* (merancang), dilakukan penyesuaian bahan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi seperti, teks, gambar, audio, video, animasi, dan materi yang akan ditampilkan dalam aplikasi. Kemudian tahap *develop* (mengembangkan) pada tahap ini pengembangan produk dilakukan dengan memadukan elemen yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya kemudian dirancang sesuai dengan pola yang diinginkan. Setelah produk selesai diproduksi, selanjutnya produk tersebut dinilai oleh para validator ahli, guru, murid untuk mengetahui tingkat validitas dan kepastian dari produk aplikasi pembelajaran berbasis *android*. Kemudian yang terakhir tahap *evaluate* tahap pengevaluasian yang dilakukan bukan hanya diakhir melainkan pada setiap tahapan yang dilalui.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk

Berdasarkan prosedur pengembangan pada bab sebelumnya, telah dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan pemahaman *mufrodat* kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari dengan menggunakan metode pengembangan DDD-E. Model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu : (1) *Decide* atau menetapkan tujuan dan materi program, (2) *Design* atau desain yaitu membuat struktur program, (3) *Develop* atau pengembangan yaitu memproduksi elemen media dan membuat tampilan aplikasi, (4) *Evaluate* atau evaluasi yaitu mengecek seluruh proses design dan pengembangan. Pemilihan model ini didasarkan oleh proses evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahap dari mulai *decide*, *design*, *develop*. Dengan melakukan evaluasi pada setiap tahapan dapat meminimalisir tingkat kesalahan dan kekurangan aplikasi yang sudah dikembangkan.

Tahap pertama *decide* ialah peneliti melakukan penentuan tujuan dan materi program dengan cara melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VII dan murid Kelas VII B MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari mengenai permasalahan yang dialami terutama mengenai masalah media pembelajaran, diketahui beberapa masalah, seperti pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berpusat pada metode ceramah dan diskusi, padahal jika dilihat dari kelengkapan prasarana yang ada di sekolah bisa dibilang cukup, karena terdapat sebuah SmartTV dan koneksi internet yang bisa untuk mengakses media tersebut. Selain itu kekurangan sumber bahan ajar yang bisa meningkatkan pemahaman *mufrodat* siswa dan menambah minat mereka terhadap pembelajaran bahasa Arab.

Kemudian menentukan tema atau ruang lingkup multimedia. Materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran berbasis *android* adalah materi bahasa Arab kelas VII semester 1 terutama yang berhubungan dengan *mufrodat*. Alasan peneliti mengambil materi ini karena sudah melakukan diskusi dengan guru terkait materi yang akan digunakan, karena tujuan aplikasi ini adalah pemahaman *mufrodat* maka guru mengusulkan untuk pembuatan satu semester hal ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah mempelajari *mufrodat* yang akan diajarkan oleh guru kedepannya.

Mengembangkan kemampuan prasyarat. Peserta didik MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari sudah terbiasa bersentuhan dengan *handphone* karena kegiatan sehari-harinya selalu berkaitan dengan *handphone*, jadi mereka sudah bisa mengoperasikan *handphone* dengan baik.

Menilai sumber daya. Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari kelas VII berjumlah 30 orang. Bagi mereka yang hadir pada saat melakukan uji kepastian dari murid akan diikuti sertakan dalam kegiatan tersebut.

Tahap kedua yaitu *design* atau desain dalam tahap ini peneliti melakukan pembuatan outline konten pembuatan aplikasi pembelajaran, kemudian pembuatan *flowchart* sebagai pedoman untuk membantu dalam

penyusunan pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis *android* serta langkah langkah pengoprasiaannya. Kemudian mendesain tampilan , disini peneliti membuat desain dari aplikasi pembelajaran berbasis *android*, tampilan yang dibuat dalam tahap ini meliputi tampilan home, menu, materi, soal, dll. kemudian pembuatan *storyboard*. *Storyboard* berisi semua informasi yang ditampilkan dalam layar dan informasi pendukung yang mampu membantu pengembangan komponen aplikasi pembelajaran berbasis *android*.

Tahap selanjutnya adalah *develop* yaitu mengembangkan. Dalam tahapan pengembangan produk aplikasi pembelajaran ini melewati beberapa proses pertama peneliti menyusun dan menggabungkan komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, vidio, dan sebagainya . kemudian digabungkan di dalam aplikasi *powerpoint* sehingga menjadi tampilan dari aplikasi yang akan diubah formatnya dengan menggunakan aplikasi tambahan yaitu *iSpringSuite 9* aplikasi yang dapat mengubah format *powerpoint* menjadi format HTML5 atau format website. Kemudian tampilan yang sudah diubah formatnya dimasukan di aplikasi *web 2 apk builder* aplikasi ini digunakan untuk mengubah format HTML5 menjadi sebuah aplikasi yang bisa diakses leat *smartphone*.

Tahap evaluasi, tahap ini dilakukan pada setiap tahapan ketika menemukan kesalahan dalam pengembangan, yang diharapkan dengan adanya evaluasi dalam setiap tahapan menjadikan aplikasi pembelajaran yang dibuat lebih matang untuk digunakan secara umum.

Sumber dari penelitian ini melibatkan guru, peserta didik kelas VII MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari, validator ahli materi, validator ahli media. Data yang diperoleh dari penelitian ini ada dua jenis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data ini terdiri dari angket yang berisi pernyataan dengan lima alternatif penilaian pertama penilaian dari validator ialah sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), kurang baik (KB), sangat kurang baik (SKB), sedangkan penilaian kepastian oleh para guru dan murid ialah sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

2. Validasi dan Kepastian Produk Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Android*

Sebelum produk diujicobakan, produk yang dikembangkan harus melewati tahap validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan produk. Tujuan dari validasi ini menurut Chan & Budiono adalah untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan, sehingga bisa diketahui apakah produk yang dihasilkan layak digunakan atau tidak.⁴¹ Dalam tahap validasi ini aplikasi pembelajaran akan divalidasi oleh validator ahli media, dan validator ahli materi.

Hasil dari validasi yang dilakukan oleh para ahli yakni sebagai berikut :

- a. Validasi media menghasilkan presentase sebesar 74 %, angka ini masuk kedalam kategori “valid” validator lalu memberikan kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *android* “Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.”. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi pada aplikasi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukkan yang diberikan oleh validator. Revisi yang diberikan oleh ahli media berupa tampilan dibuat lebih bervariasi terutama penambahan gambar, menambahkan audio latar belakang.
- b. Validasi media menghasilkan presentase sebesar 80 %, angka ini termasuk kedalam kategori “valid” kemudian kesimpulan yang diberikan oleh validator ialah aplikasi pembelajaran berbasis *android* “Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi pada aplikasi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukkan yang diberikan oleh validator. Revisi yang diberikan oleh ahli materi berupa: memperbaiki penulisan yang kurang tepat, penyesuaian bentuk soal, perbaikan tujuan aplikasi, penambahan materi.

Berdasarkan penilaian dari para validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli bahasa, bisa disimpulkan bahwasannya produk ini termasuk dalam kategori “valid” dan siap untuk diuji cobakan setelah dilakukan revisi.

⁴¹ Faizal Chan et al., “ELSE (Elementary School Education Journal) PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KETERAMPILAN PROSES DASAR PADA MATERI TUMBUHAN DAN BAGIAN-BAGIANNYA DI SEKOLAH DASAR” (n.d.).

3. Kepastian produk

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli terhadap produk yang dikembangkan serta sudah dinyatakan valid oleh para validator, maka tahap yang selanjutnya ialah mengujicobakan produk aplikasi pembelajaran berbasis *android* untuk melihat kepastian dari produk yang dikembangkan. Menurut kumalasari “produk multimedia yang dikembangkan bisa dinyatakan praktis jika diimplementasikan di lapangan, yang melibatkan respon guru, peserta didik, dan pengguna lainnya yang memakai multimedia interaktif untuk memahami materi”. Dalam hal ini peneliti juga menggunakan angket kepastian yang diberikan kepada guru dan juga murid untuk mengetahui tingkat kepastian dari produk aplikasi pembelajaran yang dikembangkan.

Pengujian produk ini dilakukan di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari. Produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis *android* ini akan diberikan kepada guru bahasa Arab kelas 7 yaitu bakap mukhlis kamali S.Pd.I dan seluruh murid kelas VII B yang berjumlah 30 anak. Setelah diuji cobakan peneliti memberikan angket kepastian kepada guru dan murid untuk diisi guna menilai tingkat kepastian aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang sudah dikembangkan.

Hasil dari angket kepastian yang diberikan kepada guru dan murid sebagai berikut :

a. Kepastian Produk oleh guru

Penilaian angket yang diberikan kepada guru menghasilkan presentase sebesar 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dinilai “sangat praktis”

b. Kepastian produk oleh murid

Angket yang diberikan kepada para murid menghasilkan presentase sebesar 84% . hasil ini juga menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan “sangat praktis”.Berdasarkan hasil kepastian yang diberikan oleh guru dan para

murid, aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dianggap “sangat praktis”.

4. Keefektifan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Android*

Tahapan yang terakhir yaitu penilaian keefektifan produk aplikasi pembelajaran berbasis *android*. Pada tahap ini peneliti menilai keefektifan dengan melihat dari skor yang tertera pada aplikasi yang didapat para siswa, dimana nilai yang dianggap tuntas atau KKM yaitu 75. Dari semua siswa yang mengerjakan ada 20 siswa yang mendapatkan nilai di atas 75, sedangkan 5 anak mendapat nilai dibawah 75. Presentase yang didapat dari nilai yang didapat oleh seluruh siswa berjumlah 80%. Angka ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *android* tergolong “baik”.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang berisi materi *mufrodad* kelas VII semester 1. Pengembangan aplikasi ini menggunakan model DDD-E yaitu *decide* (menentukan), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), dan *evaluate* (mengevaluasi). Setelah aplikasi pembelajaran selesai diproduksi, selanjutnya akan dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidan produk yang dibuat. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu media dan materi. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian produk diberikan ke guru dan murid untuk dilakukan uji coba kepastian dari produk yang telah diproduksi sekaligus dengan uji keefektifan dari para siswa.

Aplikasi pembelajaran ini dinyatakan layak untuk diujicobakan berdasarkan hasil validasi, yaitu yang pertama validasi dari ahli media memperoleh penilaian sebesar 74% dengan kategori “valid”, kedua validasi materi memperoleh penilaian akhir 80% dengan kategori “valid” . Setelah produk melewati tahap validasi dan dinyatakan layak, kemudian diujicobakan oleh guru dan murid. Ujicoba pertama dilakukan oleh guru bahasa Arab kelas 7 memperoleh nilai sebesar 82% dengan kategori “sangat praktis” , uji coba kedua kepada para murid memperoleh nilai sebesar 83% dengan kategori “sangat praktis”. Terakhir keefektifan dari para murid memperoleh presentase kelulusan sebesar 80% dari 25 murid.

Berdasarkan pemaparan di atas, aplikasi pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan masih jauh dari kata sempurna. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini mempunyai keterbatasan durasi dalam penelitian sehingga belum bisa mengambil efek jangka panjang yang bisa dimanfaatkan dengan adanya

penelitian ini. Selain itu pembuatan aplikasi juga menjadikan penelitian ini menjadi lebih lama karena penelitian dilakukan setelah aplikasi berhasil dibuat sehingga memerlukan lebih banyak waktu. Faktor eksternal yang tidak diduga seperti aplikasi tambahan yang digunakan untuk pembuatan aplikasi eror, perubahan yang terjadi saat file dijadikan ke bentuk APK juga menjadi kendala yang mempengaruhi hasil penelitian.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan penelitian, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk guru

Guru dapat menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis android sebagai tambahan pembelajaran kepada para murid sehingga diharapkan mereka dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Untuk murid

Diharapkan murid lebih sungguh-sungguh dalam mempelajari pembelajaran bahasa arab serta meningkatkan minat dan motivasi dalam belajarnya.

3. Untuk sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas pendukung dalam pembelajaran berbasis teknologi agar para murid tidak gaptek.

4. Untuk peneliti

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan pembelajaran agar lebih interaktif lagi, seperti pembuatan aplikasi yang menampilkan berbagai animasi yang lebih seru dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, and Aulia mustiks ilmani. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Humaniora, 2009. <https://books.google.co.id/books?id=mfrn0AEACAAJ>.
- Alisa, Nur, and Andi Arif Pamessangi. Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur. *Jurnal Sinestesia*. Vol. 13, 2023. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>.
- Ariani Vita. “Kemampuan Pemahaman Mufrodad Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Melalui Metode Bernyanyi Siswa Kelas III MI AL-Huda Kesiaman Trawas Mojokerto Tahun 2023” (2023).
- Ayuwardani, Mellasanti. “Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek.” *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen* 1, no. 2 (2023).
- Azizah, Hanifah Nur. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall.” *ALSUNIYAT* 1, no. 1 (April 28, 2020): 1–16.
- Chan, Faizal, Hendra Budiono, P Anut Setiono, Pgsd Fkip, and Universitas Jambi. “*ELSE (Elementary School Education Journal)* Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Dasar Pada Materi Tumbuhan dan Bagian-Bagiannya Di Sekolah Dasar” (2024.).
- Dewi Utami, Anita, Puput Suriyah, Novi Mayasari, and CV Penerbit Pena Persada. *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo (STRUCTURE OF OBSERVED LEARNING OUTCOMES)*, 2020.
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. *Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powepoint Pokok Bahasan Kalor 1)*, 2021.
- Fitria, Ema, Bayu Pratama Nugroho, Sistem Informasi, Stmik Palangkaraya, and Palangka Raya. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android. *Manajemen Dan Teknologi Informasi*. Vol. 1, 2023.
- Gulo, Safrinus, and Amin Otoni Harefa. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (September 7, 2022): 291–299.
- Hardani MSi, Assoc, Jumari Ustiawaty, and Dhika Juliana Sukmana. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 2020. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>.
- Hosa Kurnia Adi, Emanuel, Femi Br Ginting, Silvina Noviyanti, and Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi. *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Konsep Ruang Dan Waktu Dalam Sejarah*. Vol. 6, 2024. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>.

- Jurotul Wahyu, Siti. "Pengaruh Metode Listen for Lies Games Terhadap Pemahaman Mufradat Siswa." *Impressive Journal of Education* 2, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.61502/ijoe.v2i2.106>.
- Lestari, Novia. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif." Penamuda Media, 2023.
- Luqman Hakim, Muhammad, and Muhammad Akhyar. *Efektifitas Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP IT AL HUDA Wonogiri*, 2019.
- Maqbul, Muhammad. "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian" (2021).
- Departemen Pendidikan, and Pusat Bahasa (Indonesia). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama, 2008. <https://books.google.co.id/books?id=dFcOAQAAMAAJ>.
- Prabowo, Andrean Kusnadi, Fajar Arianto. *Pengembangan Multimedia Berbasis Mobile Learning Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bipmap Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Dengan Model Pengembangan DDD-E Untuk Kelas X Multimedia Di SMKN 1 Trowulan Mojokerto*, n.d.
- Putra, Wahyu Pratama. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas X SMA NEGERI 21 Makasar" (2022).
- Q.S. Ali Imran : 191" (n.d.).
- Rahmadani, tiara, Al, Baihaqi Anas, and Yulius. Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Mufradat Siswa Kelas VII DI MTSN 5 Solok. *Jurnal Pendidikan & Ilmu Bahasa Arab*. Vol. 02, 2023.
- Rahmi, Yulia, Ari Syaiful, and Rahman Arifin. *Development of Android-Based Interactive Learning Media in a Surveying Quantity Course*. Vol. 11, 2024. <http://cived.ppj.unp.ac.id/index.php/CIVED>.
- Riskasari, Ana. "Pembelajaran Mufrodad Kosakata Bahasa Arab Dengan Menggunakan Media Word Wall" (2020).
- Romadhon, Moh Sahru, Nugroho Winaryo, Agus Rohib, and Mohammad Ahsanuddin. *Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA) Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Sebuah Studi Literatur*, 2023.
- Susanto, Heri, and Melisa Prawitasari. *Evaluasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Sejarah Proklamasi Berbasis Android*. Vol. 09, 2023. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>.
- Tanzilah, Syahda. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Pour Batter Sebagai Media Pembelajaran Produk Partsy*, 2020.
- Taubah, Miftachul, and Ilzam Dhaifi. "Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab Januari" 1, no. 1 (2020). <http://gurupintar.com/threads/jelaskan->.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. "Model Penelitian Pengembangan." *Yogyakarta: Graha Ilmu* 88 (2014): 90–92.

- Ulfa, Rafika. "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan." *Al-Fathonah* 1, no. 1 (2021): 342–351.
- Yasmar, Renti, Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Negeri Curup. Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Bahasa Arab*. Vol. 1, 2017.
- Yuwana, S, and T Indarti. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. UMMPress, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=ZY3kEAAAQBAJ>.
- Zahra Syahputri, Addini, Fay Della Fallenia, Ramadani Syafitri, Reza Noprial Lubis, Siska Wulan, and Dari Lubis. *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*, 2023. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/><https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>.





lampiran 1 Tampilan Aplikasi Berbasis Android



أَجَابَات	
الجواب	التحية
وَعَلَيْكُمْ السَّلَام Wa.alaikum salam	السَّلَامُ عَلَيْكُمْ Assalamualaikum
أَهْلًا بِكَ Selamat datang	أَهْلًا وَسَهْلًا Selamat datang
صَبَاحُ النُّورِ Selamat Pagi juga	صَبَاحُ الْخَيْرِ Selamat Pagi
سَمَاءُ النُّورِ Selamat sore juga	سَمَاءُ الْخَيْرِ Selamat sore
سَعِيدٌ مُبَارَكٌ Selamat siang juga	تَبَارَكَ سَعِيدٌ Selamat siang
سَعِيدَةٌ مُبَارَكَةٌ Selamat malam	لَيْلَتُكَ سَعِيدَةٌ Selamat malam
الْحَمْدُ لَهُ بِخَيْرِ Alhamdulillah baik	كَيْفَ حَالُكَ Bagaimana kabarmu
مَعَ السَّلَامَةِ Semoga selamat	إِلَى الْإِقَاءِ Sampai jumpa

أدوات الإستفهام			
Kata Tanya	Arti	Contoh pertanyaan	
		Jawaban	pertanyaan
مَا	Apa	هَذَا كِتَابٌ Ini kitab	مَا هَذَا؟ Apa ini
		هَذِهِ سِنَطْرَةٌ Ini penggaris?	مَا هَذِهِ؟ Apa ini?

Kata Tanya	Arti	Contoh pertanyaan	
		Jawaban	pertanyaan
هَلْ	Apakah	نَعَمْ. Ya	هَلْ هَذَا مِرْسَمٌ؟ Apakah ini pensil?
		هَذَا مِرْسَمٌ Ini pensil	هَلْ هَذَا مِرْسَمٌ؟ Apakah ini pensil?
		لَا هَذَا قَلَمٌ Bukan, ini pena	هَلْ هَذَا مِرْسَمٌ؟ Apakah ini pensil?

طَبِيبَةٌ Dokter	طَبِيبٌ Dokter	
جُنْدِيَّةٌ Tentara	جُنْدِيٌّ Tentara	
مُسْرَطِيَّةٌ Polisi	سُرْطِيٌّ Polisi	
فَالَاخَةُ Petani	فَالَاخٌ Petani	
صَحَافِيَّةٌ Wartawan	صَحَافِيٌّ Wartawan	
مُهَنْدِسَةٌ Insinyur	مُهَنْدِسٌ Insinyur	

Kata Tanya	Arti	Contoh pertanyaan	
		Jawaban	pertanyaan
مَنْ	siapa	هَذَا أَحْمَدُ ini ahmad	مَنْ هَذَا؟ Siapa ini?
كَيْفَ	bagaimana	أَنَا بِخَيْرٍ الْحَمْدُ لِلَّهِ Saya baik alhamdulillah	كَيْفَ حَالُكَ Bagaimana kabarmu?
مِنْ	Dari mana	أَنَا مِنْ سُرَبَايَا Saya dari surabaya	مِنْ أَيْنَ أَنْتَ Dari mana kamu?



فِيْدِيُو

KELAS VII - PART 1 - SEN 7

KOSA KATA TENTANG "PROFESI"
MUBTADA DAN KHABAR

BAB II

أَمْرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّةِ

المُفْرَدَات

	مِرْحَاضٌ TOILET
	فَصْلٌ KELAS
	مَلْعَبٌ LAPANGAN
	مُصَلًى MUSHOLA
	مَكْتَبَةٌ PERPUSTAKAAN

أَجْنَاسُ الْمَدْرَسَةِ

مَدْرَسَةٌ IBTIDAIYAH	إِبْتِدَائِيَّةٌ SEKOLAH
عَالِيَّةٌ ALHYAH	حُكُومِيَّةٌ NEGERI
تَانَوِيَّةٌ TSANAWIYAH	أَهْلِيَّةٌ SWASIA

المرافق المدرسية

كَنْزٍ GUDANG	مَقْصِفٌ KANTIN
قَاعَةٌ AULA	إِدَارَةٌ KANTOR
مَعْمَلٌ LAB	بُسْتَانٌ TAMAN
مَيْدَانٌ LAPANGAN	سَاحَةٌ HALAMAN

الغرفة في المدرسة

غرفة المدرس RUANG GURU	غرفة رئيس المدرسة RUANG KAMAD
غرفة الشؤون الادارية RUANG TATA USAHA	غرفة الحارس RUANG PIKET
غرفة الصحة RUANG KESEHATAN	غرفة الإشراف RUANG PEMBINAAN

ظرف المكان

العبارة	المعنى	الكلمة
أنا من المدرسة	DARI	مِنْ
مخمود يذهب إلى الإدارة	KE-	إِلَى
عن ابن هزرة	DARI/TENTANG	عَنْ
الكتاب على الطاولة	DIATAS	عَلَى
الكتاب في المنى	DI/DI DALAM	فِي
رب نظرة أبلغ من كلام	BERAPA BANYAK	رَبِّ
بسم الله الرحمن الرحيم	DENGAN	بِ
هذه الغرفة كما مكتبة	SEPERTI	كَمَا
أذهب إلى المصلى للصلاة	UNTUK	لِ

صفة

معنى	مؤنث	مذكر
BESAR	كَبِيرَةٌ	كَبِيرٌ
JAUH	بَعِيدَةٌ	بَعِيدٌ
PANJANG	طَوِيلَةٌ	طَوِيلٌ
BANYAK	كَثِيرَةٌ	كَثِيرٌ
BERSIH	نَظِيْفَةٌ	نَظِيْفٌ
INDAH	جَمِيْلَةٌ	جَمِيْلٌ
RAJIN	نَشِيْطَةٌ	نَشِيْطٌ
LUAS	وَاسِعَةٌ	وَاسِعٌ
CEPAT	سَرِيْعَةٌ	سَرِيْعٌ
DALAM	عَمِيْقَةٌ	عَمِيْقٌ
SUSAH	صَعْبَةٌ	صَعْبٌ
BENAR	صَادِقَةٌ	صَادِقٌ

صفة

معنى	مؤنث	مذكر
KECIL	قَرِيْبَةٌ	قَرِيْبٌ
DEKAT	قَصِيْرَةٌ	قَصِيْرٌ
PENDEK	قَلِيْلَةٌ	قَلِيْلٌ
SEDIKIT	وَاسِعَةٌ	وَاسِعٌ
KOTOR	قَبِيْحَةٌ	قَبِيْحٌ
JELEK	كَسَلَانَةٌ	كَسَلَانٌ
MALAS	ضَمِيْقَةٌ	ضَمِيْقٌ
SEMPIT	بَحِيْثَةٌ	بَحِيْثٌ
LAMBAT	ضَمِيْلَةٌ	ضَمِيْلٌ
DANGKAL	سَهِيْلَةٌ	سَهِيْلٌ
MUDAH	كَاذِبَةٌ	كَاذِبٌ
SALAH	صَغِيْرَةٌ	صَغِيْرٌ

ظرف المكان

Di Depan أَمَامَ	Di Dalam فِي
Di Belakang وَرَاءَ	Di Atas عَلَى
Di Antara بَيْنَ	Di Atas فَوْقَ
Di Samping جَانِبَ	Di Bawah تَحْتَ



مفتاح Kunci		فصل Kelas	
بوتختلر Lcd		مكتب Meja	
باب Pintu		نافذة Jendela	
مفتاح Bel		كرسي Kursi	
سبورة Papan tulis		مصباح Lampu	
كرة أرضية Globe		ملاسة Penghapus papan	
جدار Tembok		مظلمة Tombak	

قلم الرصاص Pencil		حقيبة Tas	
مسطرة Penggaris		قلم Bolpen	
فرجان فرجا Jangka		قسطان Kertas	
كثاڤ Buku		ممسحة penghapus	
قلم تحديق Stabilo		قلم الجبر spidol	
غرا Lem		برزة rautan	
مقلمة Tempat Pencil		مقص cutting	

الالوان

مؤنث مؤنث

أبيض بيضاء

أسود سوداء

أزرق زرقاء

برتقالي برتقالية

أصفر صفراء

أخضر خضراء

مؤنث مؤنث

رمادي رمادية

بني بيضاء

بنفسجي بنفسجية

احمر حمراء

وردي وردية

مؤنث		مؤنث	
Arti	Contoh	Arti	Contoh
buku merah	الكتاب الأحمر	mawar merah	الوردية الحمراء
jamukuning	الرقعة الصفراء	penggaris coklat	المسطرة البنية
pena hijau	القلم الأخضر	papan tulis abu-abu	السطوة الرمادية

No	Contoh	Arti	Alasan
1	الكتاب الأحمر	Buku yang merah.	Kata "harus" jatuh setelah kata "kata".
2	الوردية الحمراء	Mawar yang merah.	Kata "harus" jatuh setelah kata "kata".
3	الكتاب الأحمر	Buku itu merah.	Kata "harus" berbentuk mudzakkar, karena kata "adalah" mudzakkar.
4	الوردية الحمراء	Mawar itu merah.	Kata "harus" berbetuk muannats, karena kata "adalah" muannats.

فيديو

KEHATI - BAB 3 - SEWA PERANGKAT SEKOLAH & WARNA

Quiz

Click the Quiz button to edit this object

إِسْمُكَ

START QUIZ >

lampiran 2 Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas

Judul Skripsi : Peningkatan Pemahaman Mufrodat Menggunakan
Media Power Point Berupa Aplikasi Berbasis Android
Materi : Bahasa Arab Kelas 7 Semester 1
Pembuat : Muhammad Asis Ulumuddin
Validator : Fatah Hasyim, S.Kom
Tanggal Validasi : 9 Mei 2025

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kelayakan Aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis Android Untuk kelas VII.

C. Petunjuk Pengisian

2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang Aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis Android Untuk kelas VII yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup Baik
Skor 2 : Kurang Baik
Skor 1 : Sangat Kurang Baik
4. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan

D. Tabel Penilaian

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas tampilan/desain aplikasi			✓		
2	Kejelasan materi				✓	
3	Ketepatan penggunaan animasi, teks, fade, dan transisi			✓		
4	Kesesuaian penggunaan warna dan kontras			✓		
5	Kesesuaian antara gambar dan materi				✓	
6	Ketepatan pemilihan huruf (font)				✓	
7	Kesesuaian pemilihan warna huruf				✓	
8	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				✓	
9	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
10	Kemudahan oprasional				✓	
	Jumlah					

E. Komentar Saran

Aplikasi yang dimainkan / dibuat sudah lebih baik layak.
Tetapi ada beberapa bagian yang harus lebih diperbaiki.
Tentunya pada bagian pemilihan warna dan animasi dikawatirkan. Aplikasi nantinya dimainkan oleh siswa kelas 7.

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak Layak digunakan untuk uji coba.

Mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Tbu.



lampiran 3 Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

A. Identitas
Judul Skripsi : Peningkatan Pemahaman Mufrodat Menggunakan Media Power Point Berupa Aplikasi Berbasis Android
Materi : Bahasa Arab Kelas VII Semester 1
Pembuat : Muhammad Asis Ulumuddin
Validator : Fina Faizul Hidayati S.Pd.I
Tanggal Validasi : 10 mei 2025

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kelayakan materi yang ada di dalam Aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis Android Untuk kelas VII.

C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang materi dalam Aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis Android Untuk kelas VII yang sedang dikembangkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
 Skor 5 : Sangat baik sekali
 Skor 4 : baik sekali
 Skor 3 : baik
 Skor 2 : Kurang baik
 Skor 1 : Sangat Kurang baik
3. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu. Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan
- 4.

D. Tabel Penilaian

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP					√
2	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran				√	
3	Ketepatan judul dengan materi pembelajaran					√
4	Kelengkapan materi			√		
5	Kejelasan materi			√		
6	Menggunakan bahasa yang baku				√	
7	Kesesuaian antara gambar dengan materi pembelajaran				√	
8	Kesesuaian antara isi dengan materi pembelajaran				√	
9	Kesesuaian antara soal dengan materi				√	
10	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik				√	
	jumlah					

E. Komentor Saran

- Perlu memperbaiki beberapa pernisian yang masih belum tepat
- Lebih bagus jika lebih colorful dan lebih banyak gambar
- Ada beberapa kesalahan yang belum bersantibasi.
- Soal isian, lebih bagus jika disertai pilihan jawaban tidak harus mengisi. Karena materi kitabul sisan kelas 7 masih belajar membaca secara mandiri.

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba sesuai revisi.
3. Tidak Layak digunakan untuk uji coba.

Mohon di lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Banyumas, 10 Mei 2025

Fina Faizul Hidayati S.Pd.I
NIP.

- Tujuan yang ada di aplikasi lebih baik disempatkan
- Materi perlu ditambahkan dan ada beberapa yang perlu diperbaiki.

lampiran 4 Angket Kepastian Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID

A. Identitas

Judul Skripsi : Peningkatan Pemahaman Mufrodat Menggunakan Media Power Point Berupa Aplikasi Berbasis Android
Materi : Bahasa Arab Kelas 7 Semester 1
Pembuat : Muhammad Asis Ulumuddin
Validator : Muklis Amali S.Pd.
Tanggal Validasi : 15 Mei 2025

B. Petunjuk Pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/ Ibu tentang Aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis Android Untuk kelas VII yang sedang dikembangkan.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
Skor 5 : Sangat setuju
Skor 4 : Setuju
Skor 3 : Cukup
Skor 2 : Kurang Setuju
Skor 1 : Sangat Kurang Setuju
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat Bapak/ Ibu.
- Mohon memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan

D. Tabel Penilaian

Aspek	NO	indikator	Skala Penelitian				
			1	2	3	4	5
	1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
	2	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa				✓	
	3	Kejelasan materi dan soal yang disajikan				✓	
	4	Kebenaran substansi dalam materi yang disajikan				✓	
konstruksi	5	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa				✓	
	6	Keruntutan penyajian materi dalam pembelajaran				✓	
	7	Kejelasan informasi yang disajikan dalam pembelajaran					✓

Bahasa	8	Penggunaan bahasa tidak menggunakan penafsiran ganda				✓	
	9	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien				✓	
	10	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dan arab				✓	
Tulisan	11	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan				✓	
	12	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan				✓	
	13	Kejelasan tulisan				✓	
	14	Ketepatan pemilihan warna				✓	
penyajian	15	Kesesuaian sistematika penyajian dalam pembelajaran				✓	
	16	Kemudahan dalam penggunaan				✓	
	17	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
visual	18	Kesesuaian ukuran gambar				✓	
	19	Kejelasan gambar				✓	
	20	Ketepatan pemilihan background				✓	
	21	Ketepatan penggunaan gambar, animasi, vidio					✓
Audio	22	Ketepatan pemilihan backsound				✓	
	23	Kualitas audio				✓	

A. Komentar Saran

Sebaiknya harus ada LKPD (lembar kerja peserta didik) agar dapat mengetahui kemampuan anak setelah diberi penjelasan tentang kosakata / Mufrudat.

Purbalingga, 15 Mei 2025

Muklis Amali S.Pd.

lampiran 5 Angket Kepastian Murid

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID

A. Identitas

Nama : Lutfiana Nur Afiqoh
 Nomor Absen : 16
 Kelas : VII B

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan menuliskan nama, nomor absen, dan kelas.
2. Berilah tanda checklist (✓) sesuai kolom persetujuan (1,2,3,4,5) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan yang diberikan, dengan kriteria :
 Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang Setuju
 Skor 1 : Sangat Kurang Setuju
3. Isilah angket ini dengan jujur tanpa ada paksaan
4. Atas kesediaan siswa untuk angket ini diucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain aplikasi pembelajaran berbasis android menarik?				✓	
2	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat mudah ?				✓	
3	Materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran mudah dimengerti?				✓	
4	Dengan adanya aplikasi pembelajaran membantu Anda untuk meningkatkan pemahaman mufrodad?					✓
5	Bentuk, model dan ukuran huruf dalam aplikasi pembelajaran mudah dibaca?					✓
6	Penyajian materi dalam aplikasi pembelajaran membantu dalam menjawab soal-soal ?				✓	
	Jumlah					

Purbalingga 15
 mei 2025

(*L. Afiqoh*)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID**

A. Identitas

Nama : Syarifa Nur A'fia
 Nomor Absen : 26
 Kelas : VII B

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan menuliskan nama, nomor absen, dan kelas.
2. Berilah tanda checklist (✓) sesuai kolom persetujuan (1,2,3,4,5) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan yang diberikan, dengan kriteria :
 Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang Setuju
 Skor 1 : Sangat Kurang Setuju
3. Isilah angket ini dengan jujur tanpa ada paksaan
4. Atas kesediaan siswa untuk angket ini diucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Desain aplikasi pembelajaran berbasis android menarik?			✓		
2	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat mudah ?				✓	
3	Materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran mudah dimengerti?				✓	
4	Dengan adanya aplikasi pembelajaran membantu Anda untuk meningkatkan pemahaman mufrodad?				✓	
5	Bentuk, model dan tampilan dari aplikasi pembelajaran mudah dilihat?				✓	
6	Penyajian materi dalam aplikasi pembelajaran membantu dalam menjawab soal-soal ?				✓	
	Jumlah					

Pukul 13 mei 2025

(Signature)

()

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID**

A. Identitas

Nama : Syifa Nuraini Hasanah
 Nomor Absen : 27
 Kelas : VII B

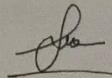
B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan menuliskan nama, nomor absen, dan kelas.
2. Berilah tanda checklist (✓) sesuai kolom persetujuan (1,2,3,4,5) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan yang diberikan, dengan kriteria :
 Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang Setuju
 Skor 1 : Sangat Kurang Setuju
3. Isilah angket ini dengan jujur tanpa ada paksaan
4. Atas kesediaan siswa untuk angket ini diucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Desain aplikasi pembelajaran berbasis android menarik?					✓
2	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat mudah ?				✓	
3	Materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran mudah dimengerti?					✓
4	Dengan adanya aplikasi pembelajaran membantu Anda untuk meningkatkan pemahaman mufrodad?					✓
5	Bentuk, model dan ukuran huruf dalam aplikasi pembelajaran mudah dibaca?				✓	
6	Penyajian materi dalam aplikasi pembelajaran membantu dalam menjawab soal-soal ?					✓
	Jumlah					

Purbalingga 13 mei 2025

()

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID**

A. Identitas

Nama : ~~Putri~~ Atiqo Prita F.
 Nomor Absen : 3
 Kelas : 7B

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan menuliskan nama, nomor absen, dan kelas.
2. Berilah tanda checklist (√) sesuai kolom persetujuan (1,2,3,4,5) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan yang diberikan, dengan kriteria :
 Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang Setuju
 Skor 1 : Sangat Kurang Setuju
3. Isilah angket ini dengan jujur tanpa ada paksaan
4. Atas kesediaan siswa untuk angket ini diucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Desain aplikasi pembelajaran berbasis android menarik?				√	
2	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat mudah ?				√	
3	Materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran mudah dimengerti?				√	
4	Dengan adanya aplikasi pembelajaran membantu Anda untuk meningkatkan pemahaman mufrodad?					√
5	Bentuk, model dan ukuran huruf dalam aplikasi pembelajaran mudah dibaca?				√	
6	Penyajian materi dalam aplikasi pembelajaran membantu dalam menjawab soal-soal ?				√	
Jumlah						

Purbalingga 15
mei 2025

(*Amf*)

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID**

A. Identitas

Nama : Molasya Putri Mareta
 Nomor Absen : 21
 Kelas : VII B

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas dengan menuliskan nama, nomor absen, dan kelas.
2. Berilah tanda checklist (√) sesuai kolom persetujuan (1,2,3,4,5) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan yang diberikan, dengan kriteria :
 Skor 5 : Sangat Setuju
 Skor 4 : Setuju
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang Setuju
 Skor 1 : Sangat Kurang Setuju
3. Isilah angket ini dengan jujur tanpa ada paksaan
4. Atas kesediaan siswa untuk angket ini diucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1	Desain aplikasi pembelajaran berbasis android menarik?					√
2	Penggunaan media pembelajaran berbasis android sangat mudah ?				√	
3	Materi yang ada dalam aplikasi pembelajaran mudah dimengerti?				√	
4	Dengan adanya aplikasi pembelajaran membantu Anda untuk meningkatkan pemahaman mufrodad?					√
5	Bentuk, model dan ukuran huruf dalam aplikasi pembelajaran mudah dibaca?				√	
6	Penyajian materi dalam aplikasi pembelajaran membantu dalam menjawab soal-soal ?				√	
	Jumlah					

Dibulatkan 13 mei 2025

(*Molasya*)

lampiran 6 Surat Keterangan Seminar Proposal



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

SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
No. B.e.540/Un.19/FTIK.JPM/PP.05.3/1/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Pendidikan Madrasah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

PENINGKATAN PEMAHAMAN MUFRODAT
MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT
BERUPA APLIKASI BERBASIS ANDROID KELAS VII DI MTS
MA ARIF NU 06 BOJONGSARI PURBALINGGA

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Muhammad Asis Ulimuddin
NIM : 214110403112
Semester : 7
Jurusan/Prodi : PBA

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 20 Januari 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, 20 Januari 2025

Koordinator Prodi,

[Handwritten Signature]
Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd.
NIP : 1986 0704 201503 2 004

lampiran 7 Surat Ijin Observasi Pendahuluan



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.7003/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/12/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

09 Desember 2024

Kepada
Yth. kepala MTs Ma'arif NU 06 bojongsaro
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
2. NIM : 214110403112
3. Semester : 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
5. Tahun Akademik : 2024/2025

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : siswa
2. Tempat / Lokasi : Dusun 3, Bojongsari, Kec. Bojongsari, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah 53362
3. Tanggal Observasi : 10-12-2024 s.d 24-12-2024

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

lampiran 8 Surat Keterangan pelaksanaan Observasi Pendahuluan



LP MA'ARIF NU PC NU KAB. PURBALINGGA
MTs MA'ARIF NU 06 BOJONGSARI
Jl. Kutabaru III No. 5 Bojongsari-Purbalingga 53362
(0281) 6596973/085172411969
mtsbojongsari@gmail.com
<https://tsamanuri.sch.id>

SURAT BALASAN OBSERVASI
Nomor : 525/MTs.Manu06/XII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohamad Tri Widodo, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah

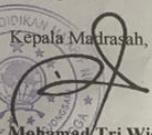
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
NIM : 214110403112
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Universitas K.H. Saifudin Zuhri Purwokerto
Semester : 7 (Tujuh)
Tahun Akademik : 2024/2025
Alamat : Dusun 3 Bojongsari, Kec.Bojongsari, Kab. Purbalingga
No HP : 083843729003

Telah Melakukan Observasi Tentang Peningkatan Pemahaman Mufrodat Menggunakan Media Interaktif Powerpoint Berupa Aplikasi Berbasis Android Kelas VII di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari.

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

Bojongsari, 19 Desember 2024

Kepala Madrasah,

Mohamad Tri Widodo, S.Pd
NIP. 196301011980053001



lampiran 9 Surat Ijin 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.2093/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/05/2025
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

02 Mei 2025

Kepada
Yth. Kepala MTs Ma'arif Nu 06 Bojongsari
Kec. Bojongsari
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 : MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
2. NIM : 214110403112
3. Semester : 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Bahasa Arab
5. Alamat : desa onje RT/RW 01/04 kecamatan Mrebet kab.Purbalingga
6. Judul : Peningkatan Pemahaman Mufrodat Menggunakan Media Interaktif PowerPoint Berupa Aplikasi Berbasis Android Kelas VII MTs Ma'arif Nu 06 Bojongsari Purbalingga

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek : Guru dan Murid
2. Tempat / Lokasi : Kelas 7 Mts Ma'arif
3. Tanggal Riset : 03-05-2025 s/d 03-07-2025
4. Metode Penelitian : Angket

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

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset



LP MA'ARIF NU PC NU KAB. PURBALINGGA
MTs MA'ARIF NU 06 BOJONGSARI
Jl. Kutabaru III No. 5 Bojongsari-Purbalingga 53362
(0281) 6596973/085172411969
mtsbojongsari@gmail.com
<https://tsamanuri.sch.id>

SURAT BALASAN RISET INDIVIDU
Nomor : 655/MTs.Manu06/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohamad Tri Widodo, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
NIM : 214110403112
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Universitas K.H. Saifudin Zuhri Purwokerto
Semester : 7 (Tujuh)
Tahun Akademik : 2024/2025
Alamat : Dusun 3 Bojongsari, Kec.Bojongsari, Kab. Purbalingga
No HP : 083843729003

Telah Melakukan Riset Individu Tentang Peningkatan Pemahaman Mufrodlat Menggunakan Media Interaktif Powerpoint Berupa Aplikasi Berbasis Android Kelas VII di MTs Ma'arif NU 06 Bojongsari.

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

Bojongsari, 16 Juni 2025

Kepala Madrasah,

Mohamad Tri Widodo, S.Pd
NIP. -

 Dipindai dengan CamScanner

lampiran 11 Keterangan Lulus Ujian Compre



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.1382/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/3/2025

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

N a m a : MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
NIM : 214110403112
Prodi : PBA

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

Hari/Tanggal : 05 Maret 2025
Nilai : 71 (B)

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

Purwokerto, 11 Maret 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001

lampiran 12 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/1835/02/2023

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

MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN

(NIM: 214110403112)

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	: 87
Tartil	: 80
Imla'	: 90
Praktek	: 70
Tahfidz	: 75



ValidationCode

lampiran 13 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab

 **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.uinsalzu.ac.id | www.bahasa.uinsalzu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا
جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبورتو
الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
No.:B-265/Un.19/K.Bhs/PP.009/2/2025

This is to certify that
Name : **MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN**
Place and Date of Birth : **PURBALINGGA, 13 Juni 2003**
Has taken : **IOLA**
with Computer Based Test,
organized by Language Development Unit on : **17 Februari 2025**
with obtained result as follows :

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:

Listening Comprehension: 45 فهم السموع
Structure and Written Expression: 49 فهم العبارات والتراكيب
Reading Comprehension: 60 فهم المقروء
Obtained Score : 153 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 بوروبورتو.

  
Purwokerto, 17 Februari 2025
The Head of Language Development Unit,
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة
M. Muliha, S.S., M.Pd.
NIP.19720923 200003 2 001

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IOLA
Rahibadr al-Qudrah 'alá al-Lughah al-'Arabiyyah



lampiran 14 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris

 **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.uinsalzu.ac.id | www.bahasa.uinsalzu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا
جامعة الستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكوميه بوروكرتو
الوحده لتنمية اللغة

CERTIFICATE
الشهادة
No.: B-356/Un.19/K.Bhs/PP.009/2/2025

This is to certify that
Name : **MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN**
Place and Date of Birth : **PURBALINGGA, 13 Juni 2003**
Has taken **EPTUS**
with Computer Based Test,
organized by Language Development Unit on : **24 Februari 2025**
with obtained result as follows :

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:

Listening Comprehension: 44 فهم المسوع
Structure and Written Expression: 42 فهم العبارات والتراكيب
Reading Comprehension: 50 فهم المقروء
Obtained Score : 453 المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكوميه بوروكرتو.

Purwokerto, 24 Februari 2025
The Head of Language Development Unit,
رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

  
Maulana, S.S., M.Pd.
NIP.19720923 200003 2 001

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA
Ikhtilafat al-Qudrah 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah



lampiran 15 Sertifikat KKN



The certificate features a decorative header with green and yellow wavy shapes. In the top right corner, there are three logos: the UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri logo, the LPPM logo with the tagline 'Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat', and the KAMPUS logo. The main title 'Sertifikat' is prominently displayed in a large green font. Below it, the certificate number is provided. The issuing institution is identified as LPPM Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. The recipient's name and NIM are listed. The text states that the student has completed the KKN program for the 54th cohort in 2024 and has passed with a grade of 89 (A). A red-bordered portrait of the student and a QR code for validation are included at the bottom.

 |  **LPPM** 
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0906/2588K.LPPM/KKN.54/08/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN**
NIM : **214110403112**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-54 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **89 (A)**.



Certificate Validation

lampiran 16 Sertifikat PPL II



lampiran 17 Blangko 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.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Asis Ulumuddin
 NIM : 214110403112
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/Pendidikan Bahasa Arab
 Pembimbing : Drs.H. Yuslam, M.Pd.I
 Judul : Peningkatan Pemahaman Menggunakan Media Interaktif Powerpoint Berupa Aplikasi Berbasis Android Kelas Vii Di Mts Ma'Arif Nu 06 Bojongsari Purbalingga

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Rabu, 11 Desember 2024	- Judul diperbaiki - lengkapi rujukan - tambahkan Footnote		
2	Kamis, 19 Desember 2024	- Tugan dan manfaat disesuaikan - Teknik pengutipan		
3	Selasa, 24 Desember 2024	- penyesuaian dengan panduan - cek kembali sistematika		
4	seni 6 Januari 2025	ACC proposal skripsi		
5	Jumat, 24 Januari 2025	- Pembahasan bab 1 - Perbaiki proposal sesuai masukan		
6	Selasa 29 Februari 2025	- Pembuatan bab 2 - penulisan footnote diperbaiki		
7	Kamis 6 Februari 2025	paragraf bab 3 - penulisan disesuaikan dengan panduan		
8	Selasa 6 Mei 2025	- lanjut bab IV dan penelitian - penentuan validator		
9	seni 1 Juni 2025	- penulisan kutipan diperbaiki - Akrasan memilih tempat		
10	Selasa 3 Juni 2025	- cover diperbaiki - Lanjut bab 5		
11	Rabu 4 Juni 2025	lengkapi semua hal terkait skripsi		
12	Rabu 11 Juni 2025	ACC munaqosah		

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 11 Juni 2025
 Dosen Pembimbing

Drs. H. Yuslam, M. Pd.I
 NIP. 19680209 199403 1 001

lampiran 18 Surat Keterangan Wakaf Buku Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-2512/Un.19/K.Pus/PP.08.1/6/2025

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : MUHAMMAD ASIS ULUMUDDIN
NIM : 214110403112
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Bahasa Arab

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 10 Juni 2025



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

lampiran 19 Cek Lolos Plagiasi

Skripsi M. Asis Ulumuddin			
ORIGINALITY REPORT			
22%	20%	9%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	eprints.unm.ac.id Internet Source	1	1%
2	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1	1%
4	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1	1%
5	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1	1%
6	eprints.uinsaizu.ac.id Internet Source	1	1%
7	docplayer.info Internet Source	1	1%
8	repository.upi.edu Internet Source	1	1%
9	jiip.stkipyapisdmpu.ac.id Internet Source	1	1%
10	repository.uksw.edu Internet Source	<1	<1%
11	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1	<1%
12	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper		

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Muhammad Asis Ulumuddin
2. NIM : 214110403112
3. Tempat, Tanggal Lahir : Purbalingga, 13 juni 2003
4. Alamat Rumah : Desa Onje RT/RW 001/004 Kec. Mrebet
Kab. Purbalingga.
5. Nama Ayah : Muhammad Khiyaruddin
6. Nama Ibu : Siti Aisyah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. TK : TK PERTIWI 2008-2009
- b. SD/MI : SDN 1 0NJE 2009-2015
- c. SMP/MTs : Smp Taqhasuus Alquran 2015-2018
- d. SMA/SMK/MA : Sma Syubbanul Wathon 2018-2021
- e. S1 : UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto 2021-

2. Pendidikan Non Formal

- a Pondok Pesantren al-asyariyyah 2015-2018
- . Pondok pesantren syubbanul wathon 2018-2021

3. Pengalaman Organisasi

Purwokerto, 11 Juni 2025

Muhammad Asis U.

214110403112