

**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP
PENGUASAAN MUFRADĀT KELAS VII MTS MA'ARIF NU 1
WANGON KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

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

Oleh:

**KHOIRUL JANNAH
NIM. 214110403053**

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Khoirul Jannah

NIM : 214110403053

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul “Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Penguasaan Mufradāt Kelas VII MTs Ma’arif NU 1 Wangon Banyumas” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, bukan dibuat orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

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

Purwokerto, 5 Juni 2025

Saya yang menyatakan



Khoirul Jannah
NIM, 214110403053

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
ARTICULATE STORYLINE TERHADAP PENGUASAAN MUFRADĀT KELAS
VII MTS MA'ARIF NU 1 WANGON KABUPATEN BANYUMAS**

Yang disusun oleh Khoirul Jannah (NIM. 214110403053) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 17 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 26 Juni 2025

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang/ Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang

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

Abdal Chaqil Charimi, M.Pd.I
NIP.19890116 202012 1 006

Penguji Utama

Dr. H. M. Slamet Yahya, M.Ag
NIP.19721104 200312 1 003

Mengetahui:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munasqosyah Skripsi sdri Khoirul Jannah
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

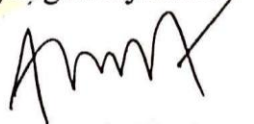
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreks, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Khoirul Jannah
NIM : 214110403053
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Penguasaan Mufradāt Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon Banyumas

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Purwokerto, 5 Juni 2025
Saya yang menyatakan


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

Verifikasi Ketua Jurusan

No	Persyaratan	Ceklis Keterpenuhihan	
		Memenuhi	Belum Memenuhi
1.	Hasil cek plagiarisme maks. 25% yang dikeluarkan oleh jurusan	✓	
2.	Referensi asing minimal 20%	✓	

**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP
PENGUASAAN MUFRADĀT KELAS VII MTS MA'ARIF NU 1
WANGON BANYUMAS**

Khoirul Jannah
214110403053

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline terhadap peningkatan penguasaan mufradāt pada siswa kelas VII di MTs Ma'arif NU 1 Wangon Banyumas. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain quasi eksperimental yang melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol (kelas VII A) dan kelas eksperimen (kelas VII G). Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik simple random sampling, yaitu cara pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi, untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis lembar tes, Independent Sample T Test, dan perhitungan nilai N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan penguasaan mufradāt siswa antara sebelum dan sesudah penerapan aplikasi Articulate Storyline pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Penelitian ini didukung oleh output Independent Sample T Test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0.00 < 0,05$ maka menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain untuk kelas eksperimen adalah 64,94 masuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 28,28 masuk dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline cukup efektif terhadap peningkatan penguasaan mufradāt siswa kelas VII di MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

Kata kunci : Efektivitas, Multimedia Interaktif, *Articulate Storyline*, Penguasaan Mufradāt

فعالية الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة أرتيكوليت سطريليبي على إتقان المفردات في الصف السابع
بمدرسة المعارف نهضة العلماء المتوسطة الإسلامية الأولى وانجون بانيوماس

خيرالجنة

٢١٤١١.٤.٣.٥٣

مستخلص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية المعتمدة على تطبيق Articulate Storyline على إتقان مادة المفردات في الصف السابع بمدرسة المعارف نهضة العلماء المتوسطة الإسلامية الأولى وانجون بانيوماس . هذا البحث عبارة عن دراسة كمية باستخدام نوع البحث شبه التجريبي مع الاختبار القبلي والبعد الاختباري على مجموعتين هما: المجموعة الضابطة وهي الصف السابع أ، والمجموعة التجريبية وهي الصف السابع ج. وقد تم أخذ العينات باستخدام أسلوب العينة العشوائية البسيطة، وهو أسلوب عشوائي لأخذ العينات ولا يلتفت إلى الطبقات في المجتمع السكاني، لتحديد الصف التجريبي والصف الضابطة. في هذا البحث، تم جمع البيانات من خلال عدة تقنيات، وهي الاختبارات والملاحظة والتوثيق. وتمثلت تقنيات تحليل البيانات المستخدمة في تحليل ورقة الاختبار، واختبار Independent Sampel T Test، وحساب قيمة N-Gain. أظهرت النتائج وجود فرق معنوي في إتقان الطلاب على إتقان المفردات بين ما قبل تطبيق Articulate Storyline على الفصل التجريبي وبعده وبين ما قبل تطبيق Articulate Storyline على الفصل التجريبي وبدون استخدام تطبيق Articulate Storyline. ويتضح ذلك من خلال نتائج مخرجات الاختبار Independent Sampel T Test بقيمة دلالة $0,05 > 0,00$ وهكذا H_1 مقبولة و H_0 مرفوضة، وهذا يعني أن هناك فرقاً معنوياً في إتقان المفردات في الصف الضابطة والصف التجريبي بعد إعطاء العلاج. تشير نتائج اختبار N-Gain إلى أن متوسط قيمة N-Gain في الفئة التجريبية هو 64.94 وفي فئة التحكم هو 28.28. استناداً إلى نتائج هذه الدراسة، يمكن استنتاج أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على Articulate Storyline فعال جداً في إتقان المفردات لدى طلاب الصف السابع بمدرسة المعارف نهضة العلماء المتوسطة الإسلامية الأولى وانجون بانيوماس.

الكلمات المفتاحية: الفعالية، والوسائط المتعددة التفاعلية وأرتيكوليت سطريليبي، إتقان المفردات

MOTTO

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan”¹
(Q.S Al Insyirah : 5-6)

“Langkah kecil tetaplah langkah, terkadang kita tidak perlu keyakinan penuh untuk memulai, cukup dengan keberanian”



¹ Almahira, *Qur'an Hafalan Dan Terjemahan* (Jakarta : Almahira, 2015).. 596.

PERSEMBAHAN

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

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

1. Kepada kedua orang tuaku Bapak Kholidin dan Ibu Sutriani. Terima kasih atas segala kasih sayang, pengorbanan, dan doa yang tak pernah putus mengiringi setiap langkah Mba. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup Mba. Maaf jika Mba butuh waktu lebih lama dan perjalanan yang lebih panjang dibanding teman-teman Mba yang lain. Bapak dan Ibu adalah alasan terbesar bagi Mba untuk tidak pernah menyerah atas apa-apa yang sedang Mba perjuangkan. Perjalanan panjang kebelakang membuat Mba selalu menghargai arti berharga sebuah keluarga. Terimakasih sudah menjadi definisi “rumah” yang bukan hanya sekedar tempat untuk berlindung tapi juga selalu jadi tempat ternyaman untuk “pulang”. Setelah Fase melelahkan ini akan ada fase-fase panjang yang menanti Mba didepan sana. Mba akan selalu berharap Bapak dan Ibu ada di setiap perjalanan panjang hidup Mba. Pak, bu akhirnya Mba sarjana.
2. Kepada adik-adikku tersayang, Zainun Na'im dan Habiburrahman. Kalian menjadi penguat alasan Mba untuk sampai dititik ini. Terima kasih sudah menjadi adik yang baik untuk Mba. Semangat belajarnya ya kita buktikan pada semesta bahwa kita adalah 3 bersaudara yang selalu rukun dan sukses bersama.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji syukur selalu tercurahkan atas segala nikmat yang Allah berikan kepada kita, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang seperti sekarang.

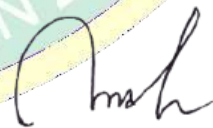
Dengan terselesaikannya penelitian ini, peneliti menyadari bahwa pencapaian ini, tidak terlepas dari dukungan, bantuan, serta kontribusi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua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

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. Suparjo, MA., Wakil Dekan I FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Dr. Dony Khoirul Aziz, M.Pd.I., Sekretaris Jurusan Pendidikan Madrasah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
7. Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I., M.Pd., Koordinator Program Studi PBA UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan skripsi ini.
8. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmu yang pastinya akan bermanfaat di kemudian hari.

9. Segenap Civitas Akademika UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
10. Kepala Sekolah dan para guru Mts Ma'arif NU 1 Wangon khususnya Ibu Endah Lestari, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Arab.
11. Segenap peserta didik MTs Ma'arif NU 1 Wangon
12. Kepada Abah, Prof. Dr. Kholid Mawardi, M.Ag, selaku pengasuh Pondok Pesantren Aswaja An Nahdliyah Kecamatan Sumbang yang menjadi support system sekaligus orangtua kedua setelah Bapak dan Ibu.
13. Segenap teman-teman PBA angkatan 2021, Keluarga besar PBA B terkhusus Dyah Restyana Rahma Ayu yang telah menemani proses panjang perjalanan ini. Tak lupa pula kepada Siti Masitoh, Iin Mubarakah dan Silfa Febrianiza yang selalu solid dan saling support.
14. Almamater Tercinta UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto
15. Semua pihak yang turut serta membantu kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah membalas kebaikan mereka dengan sebaik-baik balasan. Sebagai manusia yang tak luput dari kesalahan karena itu peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun. Semoga penulisan ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin...

Purwokerto, 5 Juni 2025
Peneliti

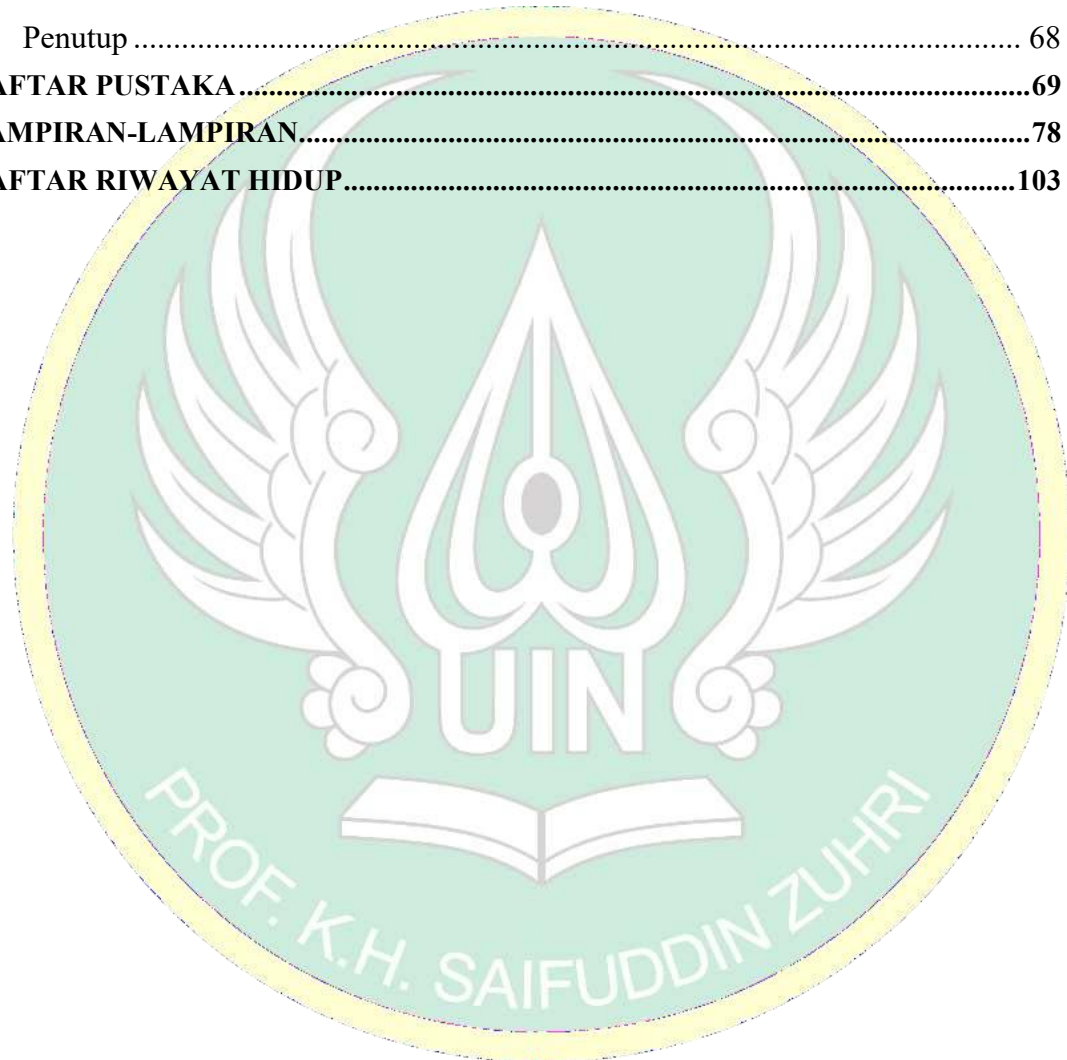


Khoirul Jannah
214110403053

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
Abstrak	v
مستخلص البحث	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Kajian Terdahulu.....	22
C. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
D. Variabel dan Indikator Penelitian	30
E. Metode Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Rancangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i>	37
B. Penyajian Data.....	43
C. Analisis Data	53
D. Analisis Data	56
E. Pembahasan.....	61

BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Keterbatasan penelitian.....	67
C. Saran	67
D. Penutup	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	103



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	27
Tabel 3.2 Table 2 Data Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon	29
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	30
Tabel 3.4 Kriteria Efektivitas Skor N-gain	36
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan.....	44
Tabel 4.2 Hasil belajar siswa kelas eksperimen.....	46
Tabel 4.3 Data hasil belajar siswa kelas kontrol.....	50
Tabel 4.4 Data Nilai Pretest.....	52
Tabel 4.5 Data Nilai Posttest	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Soal Pretest	54
Tabel 4.7 Data Hasil Uji Validitas Soal Posttest	55
Tabel 4.8 Hasil Data Reliabilitas Soal Pretest	56
Tabel 4.9 Hasil Data Reliabilitas Soal Posttest.....	56
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas	58
Tabel 4.12 Hasil Uji Independent Samples Test.....	60
Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan awal multimedia interaktif.....	37
Gambar 4.2 Tampilan Menu.....	38
Gambar 4.3 Tampilan Pendahuluan.....	38
Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan	39
Gambar 4.5 Tampilan Materi.....	39
Gambar 4.6 Tampilan Materi Alamat (العنوان)	40
Gambar 4.7 Tampilan Materi Rumah (البيت).....	40
Gambar 4.8 Tampilan Materi Keseharian Keluarga (يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ).....	41
Gambar 4.9 Tampilan Quiz	42
Gambar 4.10 Tampilan soal quiz.....	42
Gambar 4.11 Tampilan Profil Peneliti.....	43
Gambar 4.12 Pengerjaan Pretest Kelas Eksperimen.....	46
Gambar 4.13 Dokumentasi Pengerjaan Pretest Kelas Kontrol	49
Gambar 4.14 Dokumentasi Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset Individu	79
Lampiran 2 Telah Riset Individu	80
Lampiran 3 Materi	81
Lampiran 4 Validasi Instrumen	82
Lampiran 5 Validasi Instrumen Ahli Materi	83
Lampiran 6 Soal Pretest	84
Lampiran 7 Soal Posttest	86
Lampiran 8 Indikator Soal	88
Lampiran 9 Rubik Penilaian	89
Lampiran 10 Lembar Observasi Kelas Eksperimen	90
Lampiran 11 Lembar Observasi Kelas Eksperimen	91
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Pretest	92
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Posttset	93
Lampiran 14 Uji N-Gain	94
Lampiran 15 Dokumentasi	95
Lampiran 16 Blangko Bimbingan	98
Lampiran 17 Wakaf Buku	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Arab merupakan komponen penting dalam kurikulum sekolah di banyak negara, salah satunya Indonesia. Pembelajaran bahasa Arab tersebar luas di sebagian besar sekolah Islam di Indonesia pada semua jenjang pendidikan.² Pembelajaran bahasa Arab dalam dunia pendidikan memiliki empat keterampilan. Setiap keterampilan tersebut saling berkaitan. Adapun ke empat keterampilan tersebut adalah keterampilan mendengar (mahārah al istimā'), keterampilan berbicara (mahārah al kalām), keterampilan membaca (mahārah al qirā'ah), dan keterampilan menulis (mahārah al kitābah).³ Mufradāt adalah salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab. Berbagai keterampilan berbahasa Arab sangat bergantung pada banyaknya mufradāt yang dikuasai, semakin banyak mufradāt yang dikuasai semakin berkualitas dalam kemampuan berbahasa.

Penguasaan mufradāt memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Pembendaharaan mufradāt yang memadai dapat lebih menunjang seseorang dalam berkomunikasi dan menguasai bahasa Arab.⁴ Mufradāt menjadi hal yang utama untuk dipelajari bagi seseorang yang ingin mahir berbahasa Arab. Kualitas berbahasa seseorang tergantung pada seberapa banyaknya pembendaharaan mufradāt yang dimiliki.⁵ Siswa seringkali diberi materi oleh gurunya berupa mufradāt baru sebagai bagian dari materi bahasa Arab. Akan tetapi output yang didapatkan masih tidak sebanding dengan kompetensi siswa.

Pembelajaran yang menarik dan inovatif tentu akan membuat peserta didik

² Ade Ruswatie, 'تعليم اللغة العربية وتعلمها بالمدارس الابتدائية الإسلامية (دراسة ميدانية في مدرسة بوترا هارافان)', *Tarling: Journal of Language Education*, Vol. 2, No. 1 (2018), pp. 55–74.

³ Acep Hermawan, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikasi-Interaktif* (Bandung: Alfabeta, 2018).

⁴ c

⁵ Natasya Ahsan, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah* (semnasbana: 4, 2020).hlm.139.

lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Fasilitas yang memadai dan ada beberapa faktor yang diperlukan untuk menumbuhkan minat peserta didik demi menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu media menjadi salah satu faktor penentu berhasil tidaknya suatu proses belajar-mengajar. Proses belajar-mengajar atau proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru dan peserta didik menggunakan bahan ajar. Maka dari itu, agar komunikasi dapat berlangsung secara efektif dan efisien, diperlukan alat peraga berupa media pembelajaran.⁶

Pembelajaran bahasa Arab di era digital ini menuntut seorang pendidik untuk berinovasi. Penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, smartphone, dan tablet sudah menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan siswa. Teknologi merupakan alat yang dilahirkan dari suatu kebudayaan. Adanya teknologi ditujukan agar memudahkan setiap kegiatan yang dilakukan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi diharapkan dapat membuat proses pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka terutama pada penguasaan mufradātnya. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat memudahkan guru dalam mengatur kelas dan melakukan penilaian. Pekerjaan yang bersifat manual tentu lebih membutuhkan banyak waktu dan tenaga bila dibandingkan dengan pemanfaatan teknologi yang bersifat otomatisasi.⁷

Salah satu inovasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab adalah dengan multimedia interaktif. Memanfaatkan komputer dan jaringan internet dapat mengenalkan siswa akan teknologi yang semakin canggih. Multimedia

⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009).hlm. 25.

⁷ Devie Anggraeny, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah, 'Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar', *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 (2020), pp. 150–57 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/467>>.

interaktif merupakan gabungan dari beberapa media pembelajaran visual, audio, dan audio visual yang menggunakan interaksi timbal balik antara media tersebut dengan peserta didik. Multimedia interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *articulate storyline*. Aplikasi tersebut merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif.⁸ Multimedia interaktif yang dihasilkan dari aplikasi *articulate storyline* dapat diakses atau dioperasikan melalui perangkat smartphone maupun laptop.⁹ Aplikasi tersebut merupakan multimedia *authoring tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis web html5 atau berupa application file yang dapat diakses pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone.¹⁰ Kelebihan dari media *articulate storyline* adalah mekanisme pembuatannya terbilang mudah, sebab fungsi item pembuatannya sama dengan power point. Media berupa audio, video dan berbagai file dapat di-import atau dimasukkan ke dalam aplikasi. Di samping itu media *articulate storyline* juga dapat membuat kuis dengan berbagai jenis format.

Berpedoman pada hasil analisis beberapa artikel yang hampir serupa dengan penelitian ini, penelitian ini memiliki kebaruan penelitian tersendiri yang membedakannya dengan penelitian terdahulu. Beberapa bukti kuat bahwa penelitian ini original yaitu dari beberapa artikel yang dianalisis, belum ada peneliti terdahulu yang menggunakan sampel dengan tema/materi dan wilayah yang sama dengan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan memberikan suatu alternatif media pembelajaran yang cukup mudah dibuat bagi para guru MTs atau para guru lainnya untuk disajikan bagi anak muridnya. Penyajian desain dan materi multimedia interaktif ini juga cukup berbeda dengan artikel sebelumnya

⁸ Furqoni, Mizta Dwi Hafizah., dkk, '*Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Quantum Learning: Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Disposisi Matematis Siswa*', (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023), hlm. 36.

⁹ Siti Vivi Junpahira and Triesninda Pahlevi, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 11, No. 2 (2023), pp. 149–71 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/7220>>.

¹⁰ Millah Nahdah Husna, 'Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Di SD', *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 1 (2022), pp. 41–48 <<https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.150>>.

yang telah dianalisis, dimana penelitian terdahulu lebih banyak menyajikan materi dengan desain yang cukup umum dan berisikan rekaman penjelasan saja. Kebaruan penelitian ini terletak pada gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, animasi, video, musik, kuis dan interaksi langsung sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat memperkuat pemahaman sekaligus penguasaan mufradāt siswa. Maka berpijak dari urgensi hingga kebaruan dalam penelitian ini yaitu difokuskan pada pengukuran efektivitas multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* yang menggabungkan unsur visual, audio, audio visual dan interaktif terhadap penguasaan mufradāt mata pelajaran bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

MTs Ma'arif NU 1 Wangon adalah madrasah swasta yang dinaungi oleh Kementerian Agama. Madrasah ini terletak di desa Klapagading Kulon, kecamatan Wangon, kabupaten Banyumas. Menurut data jumlah siswa terbaru perbulan Januari 2025 MTs Ma'arif NU 1 Wangon memiliki jumlah siswa 1096 dengan kelas tujuh 406 siswa, kelas delapan 362 siswa, dan kelas sembilan 328 siswa.

MTs Ma'arif NU 1 Wangon memiliki tiga guru mata pelajaran bahasa Arab. Melalui didikan guru bahasa Arab tersebut siswa dapat meraih Juara Harapan 3 PORSENI Kemenag di cabang lomba pidato bahasa Arab. Namun, di MTs Ma'arif NU 1 Wangon masih sering didapati siswa yang belum menguasai bahasa Arab terutama pada pembendaharaan mufradāt. Hal itu terjadi dikarenakan perbedaan latar belakang pendidikan siswa sebelumnya. Siswa memiliki persepsi bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit dipelajari, mata pelajaran bahasa Arab dianggap susah dan menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian besar siswa di madrasah, sehingga siswa cenderung bersikap negatif dikelas ketika proses pembelajaran bahasa Arab.¹¹ Efeknya siswa mudah lupa dengan mufradāt yang telah dipelajari. Hal ini disebabkan karena kurangnya penguasaan mufradāt.

Permasalahan-permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa jika tidak

¹¹ Khairunnisa, 'مشكلات تعليم اللغة العربية دراسة الحالة في الجامعات الأهلية ببنجرماسين', *Al Maqayis, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, Vol. 8, No. 2 (2021), pp. 184–99.

dicarikan penyelesaiannya tentu akan berdampak kepada kualitas pendidikan siswa yang tidak akan mencapai tujuan pendidikan nasional. Siswa akan selalu merasa bahwa bahasa Arab itu susah dan merekapun tidak akan mengalami peningkatan. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara alternatif dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline*.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan kepada guru bahasa Arab, diperoleh informasi bahwa guru bahasa arab menggunakan media *powerpoint* untuk mengajar bahasa Arab, seperti menebak gambar untuk melatih hafalan mufradāt siswa. Namun media tersebut kurang efektif dan kurang interaktif dalam proses pembelajaran. Pada pengamatan awal, peneliti mendapat informasi yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menganggap bahasa Arab itu suatu hal yang menakutkan, membosankan dan sulit dipahami. Sehingga siswa merasa tidak percaya diri dan minim sekali motivasi belajarnya. Permasalahan ini dirasakan oleh beberapa guru bahasa Arab di Banyumas khususnya di MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul " Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Penguasaan Mufradāt Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas".

B. Definisi Operasional

Terkait dengan judul penelitian ini, yaitu Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Penguasaan Mufradāt Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas. Agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian ini, maka secara operasional penulis akan mengklarifikasi istilah-istilah dalam judul, antara lain sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah adanya kesesuaian dalam aktivitas spesifik yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.¹² Dalam penelitian ini, efektivitas merupakan ukuran hasil dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa melalui multimedia interaktif untuk mencapai tujuan pendidikan, khususnya untuk meningkatkan penguasaan mufradāt.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer untuk menginformasikan pesan dan interaktif dengan penggunaannya (*user*).¹³ Dalam penelitian ini, multimedia interaktif merupakan bahan ajar atau media ajar yang dapat membantu proses belajar. Multimedia tersebut dikembangkan dengan gambar, teks, animasi, sound, video, interaksi dan lain sebagainya yang dapat diakses oleh semua pengguna.

3. Aplikasi Articulate Storyline

Aplikasi *Articulate Storyline* merupakan sebuah software atau perangkat lunak yang mendukung pembuatan multimedia interaktif. Fitur aplikasi ini hampir mirip dengan power point. Aplikasi ini dirancang dan dibuat untuk memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif.¹⁴

Dalam penelitian ini, *articulate storyline* adalah platform multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa arab siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur seperti, *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain. *Articulate storyline* ini bertujuan untuk membuat multimedia pembelajaran yang interaktif sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

¹² Gary Jonathan Mingkid, Daud Liando, and Johny Lengkong, 'Efektivitas Penggunaan Dana Desa Dalam Peningkatan Pembangunan', *Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Vol. 2, No. 2 (2017), pp. 1–11 <<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnaleksekutif/article/view/18676>>.

¹³ Wahyu Retno Widiyaningsih and Waskito Aji Suryo Putro, *Tenis Lapangan: Disertai Model Pembelajaran Dalam Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Deepublish, 2023).

¹⁴ Mizta Dwi Hafizah Furqoni and others, *Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Quantum Learning: Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Disposisi Matematis Siswa* (Yogyakarta: Jejak Pustaka 2023). hlm. 23.

4. Penguasaan Mufradāt

Penguasaan mufradāt merupakan suatu perbuatan memahami serta menguasai sebuah teori. Mufradāt merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa, dimana kata adalah elemen terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas.¹⁵ Kosakata (mufradāt) adalah semua kata dalam suatu bahasa, termasuk daftar kata yang diurutkan menurut abjad dengan makna atau terjemahnya.

Jadi penguasaan mufradāt meliputi kemampuan mengucapkan dan menulis kata dengan benar, memahami maknanya, serta menggunakan kata tersebut dengan tepat sehingga dapat mempermudah dalam berkomunikasi atau berinteraksi ketika pembelajaran bahasa Arab dilakukan.

5. MTs Ma'arif NU 1 Wangon

MTs Ma'arif NU 1 Wangon adalah sebuah lembaga pendidikan menengah pertama swasta, didirikan secara resmi pada tanggal 01 Januari 1969. Sekolah ini beralamat di Jalan Timur Wangon Rt 04/01, Kecamatan Wangon, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah dengan kode pos 53176. Letak sekolah yang strategis di pinggir jalan raya memudahkan aksesibilitas bagi seluruh warga sekolah. Sekolah ini memiliki total siswa sebanyak 27 kelas, kelas VII sebanyak sembilan kelas, kelas VIII sebanyak sembilan dan kelas IX terdapat sembilan kelas.

C. Rumusan Masalah

Sejauh mana efektivitas multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* di MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas terhadap penguasaan mufradāt siswa kelas VII?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dalam meningkatkan penguasaan mufradāt pada siswa kelas VII di MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas.

¹⁵ M Ilham Muchtar, 'Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar', *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2 (2018), pp. 14–26 <<https://core.ac.uk/download/pdf/233601884.pdf>>.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kontribusi intelektual dalam memahami efektivitas multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan mufradāt siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan teknologi tersebut sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, untuk menyelaraskan dan mewujudkan visi misi sekolah.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas, khususnya bagi siswa kelas VIII, dengan menunjukkan efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan mufradāt.

3. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran sekaligus menawarkan solusi dalam mengevaluasi pembelajaran secara efisien bagi guru karena dapat melakukan pengoreksian secara otomatis.

4. Bagi Pembaca

Hasil penelitian dapat menjadi pengetahuan dan pemahaman tentang efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan mufradāt pada mata pelajaran bahasa Arab.

5. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti lain yang memiliki ketertarikan pada bidang peningkatan dan pengembangan Pendidikan.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan gambaran kerangka skripsi secara umum untuk mempermudah penulisan skripsi dan memberikan gambaran terhadap pembaca mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Maka dari itu peneliti menggambarkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal meliputi sampul depan, halaman judul, pernyataan keaslian, hasil lolos cek plagiasi, pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak dan kata kunci, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama

Bagian ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian diuraikan, menjelaskan apa yang ingin dicapai dan bagaimana hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi.

BAB II berisi tentang landasan teori penelitian yang terdiri dari 3 sub bab, yaitu pertama membahas tentang kerangka teoritis yang terdiri dari, pembelajaran mufradāt dan aplikasi *articulate storyline*, kedua kajian pustaka dan ketiga hipotesis penelitian.

BAB III menjelaskan metode penelitian yang meliputi jenis penelitian yaitu kuantitatif eksperimen dengan model quasi eksperimental, dengan variabel x yaitu multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dan variabel y adalah penguasaan mufradāt (kosakata) bahasa Arab siswa. Selanjutnya konteks penelitian yang terdiri dari waktu penelitian, tempat penelitian yang berada di MTs Ma'arif NU 1 Wangon, populasi dan sampel yaitu kelas VII, teknik pengumpulan data berupa observasi, tes dan dokumentasi dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan rumus *kolmogorov smirnov*, uji hipotesis dengan rumus uji *independent samples test* dan uji *n-gain*.

BAB IV membahas hasil penelitian tentang bagaimana Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Penguasaan Mufradāt Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon,

yang telah melalui proses analisis data.

BAB V: Penutup berupa kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Mufradāt

a. Pengertian Pembelajaran Mufradāt

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Menurut KBBI, belajar berasal dari kata dasar “ajar” yang mempunyai awalan “pe-” dan akhiran “-an” yang menjadi pembelajaran yang memiliki arti proses, perbuatan, mengajar atau mengajarkan agar peserta didik mau belajar.¹⁶ Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar. Sedangkan mufradāt menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu pembendaharaan kata. Mufradāt merupakan komponen terpenting yang memuat informasi tentang arti dan penggunaan kata.¹⁷ Mufradāt merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang harus dikuasai, mufradāt ini digunakan dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan, dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang. Dalam bahasa Inggris mufradāt disebut dengan *vocabulary*. Mufradāt juga dapat diartikan sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti oleh orang yang kemungkinan akan digunakan untuk menyusun kalimat baru.

Kata mufradāt menurut Moh Mansyur dalam bukunya yang berjudul *Dalil al-Katib wa al-Mutarajim* adalah:

المفردات واحدها مفردة ونقصدها اللفظة أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على

¹⁶ Mujiburrohmah, Nurjannah, and Ahmad Helwani Syafi'i, 'Pembelajaran Mufradat Dengan Permainan Lompat Kotak', *LUGATUNA: Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2 (2023), pp. 1–8.

¹⁷ Ahmad Mujib and Ahmad Bashori, 'صباح اللغة' على أساس النظرية, 'تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج', *TSAQOFIYA : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo*, Vol. 1, No. 2 (2020), pp. 19–33, doi:10.21154/tsaqofiya.v2i1.11.

Mufradāt (مفردات) merupakan kata jamak dari kata mufradah (مفردة) yang artinya lafaz atau kata yang terdiri dari dua huruf atau lebih yang menunjukkan sebuah makna.

Pembelajaran bahasa tidak hanya mempersiapkan bahasa sebanyak-banyaknya, tetapi juga melatih siswa untuk aktif menggunakan bahasa yang diajarkan, baik secara lisan maupun tulisan. Kualitas kemampuan berbahasa seseorang tergantung dari kualitas dan kuantitas perbendaharaan katanya, semakin kaya perbendaharaan kata maka semakin besar kemungkinan seseorang dapat berbicara. Harus dipahami sepenuhnya bahwa nilai siswa di sekolah ditentukan oleh kualitas kemampuan berbahasanya. Pertambahan jumlah mata pelajaran ini juga berarti menjadi jaminan peningkatan kualitas dan kuantitas kosakata di semua mata pelajaran kurikulum.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mufradāt dalam penulisan ini adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Dalam hal ini adalah guru dengan siswa pada suatu lingkungan belajar agar tercapai tujuan yang telah ditetapkan khususnya dalam pembelajaran mufradāt, yaitu siswa dapat mengerti, memahami, menguasai mufradāt bahasa Arab dan diharapkan mereka mampu menggunakan mufradāt tersebut secara tepat dan benar.

b. Jenis-Jenis Mufradāt

Rusydy Ahmad Tha'imah memberikan klasifikasi mufradāt menjadi 4 (empat) yang masing – masing terbagi lagi sesuai dengan tugas dan fungsinya sebagai berikut :¹⁹

1) Pembagian mufradāt dalam konteks kemahiran kebahasaan

a) Mufradāt untuk memahami (understanding vocabulary) baik

¹⁸ Moh Mansyur Kustiawan, *Dalil Al-Katib Wa Al-Mutarajim* (Jakarta: PT. Moyo Segoro Agung, 2002).

¹⁹ Rusydy A. Tha'imah, ' *Al - Marja' fi Ta'lim al - Lughah al - 'Arabiyyah li al - Nāthiqîn bi Lughâtin Ukhra* , (Jâmi'ah Ummu al-Qurâ, Ma'had al-Lughah al-'Arabiyyah, Wahdat al-Buhûts wa al-Manâhij, Silsilah Dirâsât fi Ta'lim al-'Arabiyyah)', juz II, hlm. 616-617.

bahasa lisan (الاستماع) maupun teks (القراءة)

b) Mufradāt untuk berbicara (*speaking vocabulary*)

Dalam pembicaraan perlu penggunaan kosakata yang tepat, baik pembicaraan informal maupun formal.

c) Mufradāt untuk menulis (*writing vocabulary*)

Penulisan pun membutuhkan pemilihan kosakata yang baik dan tepat agar tidak disalah artikan oleh pembacanya.

d) Mufradāt potensial. Kosakata jenis ini terdiri dari kosakata context yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan konteks pembahasan.

2) Pembagian mufradāt menurut maknanya

a) Kata – kata inti (*content vocabulary*)

Mufradāt ini adalah kosakata dasar yang membentuk sebuah tulisan menjadi valid, misalnya kata benda, kata kerja, dll.

b) Kata – kata fungsi (*function word*)

Mufradāt ini yang mengikat dan menyatukan mufradāt dan kalimat sehingga membentuk paparan yang baik dalam sebuah tulisan. Misalnya huruf jar, adawat al-istifham, dan seterusnya.

c) Mufradāt gabungan (*cluster word*)

Kosakata ini adalah kosakata yang tidak dapat berdiri sendiri tetapi selalu dipadukan dengan kata – kata lain sehingga membentuk arti yang berbeda – beda. Misalnya kata رغب dapat berarti menyukai namun bila kata tersebut dipadankan dengan

3) Pembagian mufradāt menurut karakteristik kata (*takhassus*)

a) Kata – kata tugas (*service words*)

Kata – kata tugas yaitu kata – kata yang menunjukkan tugas, baik dalam lapangan kehidupan secara informal maupun formal dan sifatnya resmi.

b) Kata – kata ini khusus (*special content words*).

Mufradāt ini adalah kumpulan kata yang dapat mengalihkan arti kepada yang spesifik dan digunakan diberbagai bidang ulasan tertentu, yang biasanya juga disebut *local words* atau *utility words*.

4) Pembagian mufradāt menurut penggunaannya

a) Mufradāt /aktif/ (*active words*)

Yakni mufradāt yang umumnya banyak digunakan dalam berbagai wacana, baik lisan, tulisan, atau bahkan didengar dan dipahami secara luas melalui berbagai bacaan.

b) Mufradāt pasif/ (*passive words*)

Ini adalah bahasa yang diperoleh seseorang tetapi jarang digunakan. Terminologi ini dipelajari dari publikasi cetak, yang sering dikonsultasikan dan menjadi rujukan dalam menulis masalah atau karya ilmiah.

c. Indikator Mufradāt

Pembelajaran mufradāt bukan hanya sekedar mengajarkan kosakata kemudian menyuruh siswa untuk menghafalkannya, akan tetapi lebih dari itu siswa dianggap mampu menguasai mufradāt jika sudah mencapai indikator-indikator penguasaan mufradāt antara lain:

- 1) Siswa mampu menerjemahkan bentuk-bentuk mufradāt dengan baik.
- 2) Siswa mampu mengucapkan dan menulis kembali mufradāt dengan baik dan benar.
- 3) Siswa mampu menggunakan mufradat dalam jumlah (kalimah) dengan benar, baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan.²⁰

Dengan melihat indikator penguasaan kosa kata tersebut, maka ukuran penguasaan kosakata peserta didik bukan hanya terletak pada kemampuan untuk menghafal kosakata tertentu, akan tetapi pada kemampuan menggunakan kosakata tersebut dengan tepat.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia adalah sekumpulan media yang memiliki berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Media gabungan ini dimuat di komputer, lalu diproses, disimpan dan ditampilkan sekaligus. Multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak,

²⁰ Saiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang : UIN Press, 2011).

sedangkan media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.²¹ Dari definisi tersebut maka multimedia adalah berbagai macam-macam alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu dari pengirim kepada penerima. Sedangkan interaktif yaitu komunikasi dua arah atau lebih komponen komunikasi. Hubungan antara manusia dan komputer (perangkat lunak/aplikasi/produk dalam format file tertentu).²²

Melalui gabungan dari berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, multimedia interaktif cocok digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.²³ Materi pembelajaran disajikan melalui visualisasi statis dan visualisasi dinamis (animasi) dalam multimedia interaktif, menghindari perlunya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran.²⁴ Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media yakni audio, video, grafis dan sebagainya yang mampu melibatkan banyak indra dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung dan terdapat suatu proses pembelajaran siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu alat yang digunakan sebagai penyampaian informasi. Multimedia interaktif ini dirancang dengan menggabungkan beberapa komponen gambar, teks, video, audio, dan animasi dalam satu unit untuk mencapai tujuan pembelajaran.

²¹ Munir, *Multimedia Konsep and Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2013).hlm. 2.

²² Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020).hlm. 4.

²³ Tsania Nur Diyana, Edi Supriana, and Sentot Kusairi, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning', *Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2019), pp. 171–82 <<http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>>.

²⁴ Ulfa Maria, Ani Rusilowati, and Wahyu Hardyanto, 'Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children', *Journal of Primary Education*, Vol. 8, No. 4 (2019), pp. 344–53 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27929%0AInteractive>>.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Adapun beberapa manfaat multimedia interaktif sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan efisiensi
- 2) Meningkatkan motivasi
- 3) Memfasilitasi belajar aktif
- 4) Memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa
- 5) Memandu siswa untuk belajar

Pada dasarnya penggunaan multimedia interaktif memberikan manfaat berupa peningkatan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran, peningkatan efisiensi dalam penggunaan waktu belajar, peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik, fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, serta peningkatan sikap belajar peserta didik.

c. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Setiap media pembelajaran pasti memiliki manfaat tersendiri. Apabila diterapkan secara efektif, multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan manfaat yang signifikan bagi proses belajar mengajar. Kelebihannya antara lain kegiatan belajar mengajar tidak membosankan, mendorong siswa untuk berkonsentrasi belajar, waktu mengajar lebih efisien, kualitas belajar meningkat.

Menurut Pribadi keuntungan pemakaian multimedia dalam proses pembelajaran adalah:²⁵

- 1) Meningkatkan memori dan daya ingat dengan meningkatkan proses belajar.
- 2) Memfasilitasi proses belajar bagi peserta didik yang memiliki gaya

²⁵ Benny Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017). hlm. 163.

belajar yang beragam.

- 3) Membantu peserta didik dalam memperoleh keterampilan yang dibutuhkan.
- 4) Memberikan tingkat realisme yang tinggi dalam penyampaian informasi dan pengetahuan.
- 5) Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar.
- 6) Bersifat interaktif
- 7) Dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar individu dan kelompok.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, multimedia interaktif juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kekurangan utama adalah tantangan implementasi. Penggunaan multimedia interaktif memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Selain itu, guru juga perlu memiliki keahlian teknis untuk mengoperasikan dan memanfaatkan multimedia interaktif secara efektif. Potensi gangguan dan distraksi juga menjadi kekurangan yang perlu diperhatikan. Siswa mungkin tergoda untuk bermain-main dan tidak fokus pada tujuan pembelajaran. Penting bagi guru untuk mengelola lingkungan pembelajaran agar siswa tetap fokus dan terlibat dengan materi pembelajaran. Selain itu, beberapa sekolah mungkin tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat multimedia atau koneksi internet yang stabil. Hal ini dapat menghambat penggunaan multimedia interaktif secara efektif dalam pembelajaran.

d. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dinilai baik jika memenuhi karakteristik-karakteristik tertentu. Menurut Sanjaya karakteristik multimedia interaktif dalam pengajaran yaitu:²⁶

- 1) Sederhana, dalam arti program dirancang agar siapa saja dapat menggunakannya tanpa terlebih dahulu belajar tentang komputer.

²⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016).hlm. 233.

Pengguna multimedia harus merasa sederhana dan nyaman untuk digunakan.

- 2) Lengkap, artinya multimedia yang dikembangkan memuat materi pelajaran yang cukup, yang dapat memenuhi kebutuhan siswa mengenai pengetahuan yang akan diperoleh. Sebaiknya isi materi multimedia tidak hanya berupa data atau fakta, tetapi juga mengandung konsep, prinsip generalisasi bahkan teori.
 - 3) Komunikatif, dalam arti bahasa harus mampu berbicara agar dapat mengajak penggunanya melakukan sesuatu.
 - 4) Belajar mandiri, multimedia interaktif yang dirancang untuk digunakan secara mandiri tanpa bantuan orang lain, termasuk guru. Akibatnya, format presentasi harus disiapkan secara lengkap, mulai dari petunjuk penggunaan, materi pelajaran, evaluasi, dan kunci jawaban, sehingga pengguna dapat menentukan sendiri keberhasilannya.
 - 5) Belajar setahap demi setahap, Pembelajaran langkah demi langkah memerlukan pengaturan materi dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak.
 - 6) Unity multimedia, artinya Penggabungan berbagai jenis media seperti audio, video, foto, film, dan sebagainya harus serasi dan seimbang tanpa mengabaikan unsur artistik dan estetikanya.
 - 7) Kontinuitas, media harus dapat mendorong siswa untuk belajar terus menerus, menumbuhkan minat belajar lebih lanjut, dan siswa harus merasa telah mempelajari sesuatu setelah menyelesaikan program.
- e. Peranan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Mufradāt

Kehadiran media pembelajaran telah dirasakan dalam bidang pendidikan untuk membantu para pendidik dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Penggunaan kecanggihan teknologi untuk keperluan pembelajaran bukanlah hal yang baru di era teknologi dan informasi ini. Teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer merupakan salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini menggeser peran pendidik. Munculnya multimedia dan teknologi

multimedia telah mengubah cara pendidik mengajar dan siswa belajar. Cara penyampaian informasi komunikasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi dengan multimedia. Aplikasi multimedia kini telah memberikan wawasan baru ke dalam proses pembelajaran dan dapat memotivasi orang untuk menghasilkan informasi dan pengetahuan baru dengan cara baru. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam sistem belajar mengajar dapat membantu siswa berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih sering mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. karena kemampuan multimedia dapat menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, video, audio, animasi, dan interaktivitas yang dapat digunakan secara bersamaan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kelengkapan media teknologi multimedia yang meliputi penggunaan semua indera akan membuat pengalaman belajar siswa lebih konkrit dan pembelajaran mufradāt lebih bermakna dan lebih menarik perhatian siswa agar lebih fokus.

3. Aplikasi *Articulate Storyline*

a. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan sebuah aplikasi yang dimanfaatkan dalam pengembangan e-learning dan pembuatan konten pembelajaran interaktif. Aplikasi ini diproduksi oleh perusahaan *Articulate*. *Articulate storyline* merupakan *software* yang memiliki fitur hampir mirip dengan *microsoft powerpoint*. *Articulate storyline* dilengkapi lebih banyak fitur yang dapat menambah interaksi peserta didik. *Slide* yang dapat didesain dengan menarik dapat membantu memberikan rangsangan pemahaman kepada peserta didik *articulate storyline* dapat mengabungkan antara kemampuan teknis dan kemampuan seni yang merupakan gabungan dalam membuat presentasi, dan kolaborasi. Kemampuan ini dapat menghasilkan presentasi yang menarik, sehingga dapat menarik pula peserta yang mengikuti presentasi tersebut.

Software presentasi tidak hanya dapat dibuat di dalam *articulate storyline*, namun *software* lainnya juga dapat digabungkan melalui *articulate storyline*, diantaranya seperti audio, video, *flash presentation*, *projektor presentation*, *flash banner*, *camtasia*, *powerpoint* dan sebagainya.²⁷

Media pembelajaran *articulate storyline* ini sebagai alternatif media yang digunakan karena dari sekian banyak program *authoring tools*, *articulate storyline* merupakan *software mix programming tools* yang dapat membantu para *designer* pembelajaran dari tingkat pemula hingga tingkat *expert*. Program *articulate storyline* memiliki kelebihan yaitu *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui *template* yang dapat dipublish secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan *user* memformatnya dalam bentuk web personal, CD, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*.²⁸

Software articulate storyline ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.²⁹

b. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi *Articulate Storyline*

Articulate storyline memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik keren di dalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari,

²⁷ Jajang Kurniawan, "Modul tutorial Instal Software Offline-Online Learning", diakses di <https://www.slideshare.net/JajangKurniawan1/modul-articulate>, diakses pada 29 Januari 2025, pukul 10.10 wib

²⁸ Dhamma, *Pembelajaran Multimedia Berbasis Articulate*, dalam <http://dhammalink.blogspot.com/2013/05/pembelajaran-multimedia-berbasis.html>, diakses pada 29 Januari 2025, pukul 10.10 wib

²⁹ Niken Ariani and Deny Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah* (Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya, 2010).hlm. 11.

serta konten yang dikembangkan Lectora Inspire dapat dipublikasikan ke berbagai output. Kelebihan lainnya pada aplikasi *articulate storyline* ini juga disediakan *template feedback* yang mempermudah dalam pemberian tanggapan serta terdapat fitur pengacakan pilihan jawaban pada kuis yang bisa menambah variasi dalam penyajian interaksi. Hasil publikasi multimediana bisa diakses secara *online* maupun *offline*. Jika dipublikasikan secara *online*, maka multimedia tersebut hanya mampu diakses jika adanya jaringan internet melalui *web browser* yang berwujud file HTML5 dan *Learning Management System* (LMS). Sedangkan jika dipublikasikan secara *offline* multimedia ini dapat dijalankan melalui dekstop berwujud file aplikasi (.exe) ataupun berwujud aplikasi untuk *smartphone Android* dengan mengkonversikannya menjadi APK.³⁰ Oleh karena hasil multimedia dari aplikasi *articulate storyline* ini tanpa melalui proses coding, menyebabkan aplikasi ini mempunyai kekurangan. Seperti pada fitur kuis, pembuat multimedia tidak mampu merekam jawaban dan hasil kuis pada *articulate storyline*, sehingga perancang multimedia tidak mampu mengetahui hasil kuis dengan langsung. Karena hal demikian, maka akan kurang tepat apabila produk multimedia yang dihasilkan untuk dijadikan media dalam melakukan evaluasi. Kekurangan yang lain mampu dilihat dari hasil publish yang berwujud HTML5, output bentuk ini perlu dijangkau dengan menggunakan jaringan internet yang sangat kuat dan hanya bisa diakses pada web Google Chrome. Ketika penggunaan produk secara *offline* maka harus bersamaan dengan komponen pendukungnya. Pada segi tampilan pun, multimedia tidak dapat menampilkan ukuran full HD.

c. Fungsi *Articulate Storyline*

Software articulate storyline ini didalamnya terdapat 4 fungsi yang sangat berguna dalam membuat Media Pembelajaran berbasis ICT baik

³⁰ Ida Wahyuni and others, 'Development of Interactive Multimedia Based on Case Method Assisted by Articulate Storyline 3 in General Physics', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 9, No, 11 (2023), pp. 9652–59, doi:10.29303/jppipa.v9i11.5685.

untuk yang versi *online* maupun *offline*, ke empat fungsi tersebut adalah :³¹

- 1) *Dricalate Sroryline Engage* : untuk mendesign materi pembelajaran interaktif.
- 2) *Articulate Storyline Quiz-Maker* : untuk mendesign soal-soal interaktif yang terdiri dari 11 variasi soal berupa pilihan ganda, esay, menjodohkan. *True False*, dan sebagainya.
- 3) *Articulate toryline resenter*: untuk menggabungkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat pada *articulate storyline engage* dan soal soal interaktif yang telah dibuat pada *articulate storyline quiz maker*. *Software* ini setelah di instal secara otomatis pada *software power point*.
- 4) *Articulate Sstoryline Video Encoder* : *software* ini gunanya untuk mengedit video yang sudah ada untuk dijadikan video pembelajaran. Fungsi lainnya sebagai perekaman pembuatan video dimana hasil akhirnya video tersebut adalah Flash dan bisa di upload di www.youtube.com, atau di website/weblog sebagai video pembelajaran.

B. Kajian Terdahulu

1. Skripsi ini ditulis oleh Nurul Dewi Asriani mahasiswa UIN Saizu Purwokerto tahun 2024 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Penguasaan Mufrodāt Siswa Kelas VII MTs Ma’arif NU 2 Cilongok” ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan penguasaan mufrodāt siswa kelas VII di MTs Ma’arif NU 2 Cilongok. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *field research* yaitu dengan cara terjun langsung kelapangan untuk mendapatkan data penelitian.

Hasil Penelitian: dapat terlihat bahwa didalam hasil uji paired sample t-test pada angket didapatkan nilai thitung 3.397 dan nilai signifikansi 0,001. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum diberikan treatment dan

³¹ Lentera Edukasi, *Articulate Storyline (Tugas IV)*. Dalam <http://rainatais2014.blogspot.com/2014/05/articulate-software-tugas-iv.html>, diakses pada tanggal 30 Januari 2025, pukul 09.43 WIB

sesudah diberikan treatment dalam penguasaan mufrodāt. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media animasi efektif untuk penguasaan mufrodāt pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 2 Cilongok Tahun Pelajaran 2020/2021.

Persamaan: Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai efektivitas media pembelajaran terhadap penguasaan mufrodāt pada mata pelajaran bahasa Arab.

Perbedaan: Penelitian tersebut menggunakan video sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi articulate storyline sebagai software untuk membuat multimedia interaktif.

2. Jurnal ini di tulis oleh Chatarina Eka Berliyanti Putri, Sunaryo, dan Sonny Kristianto pada tahun 2022 dengan judul “ Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* dengan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbandingan efektivitas media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dengan Media *Powerpoint* terhadap hasil belajar materi Substansi Genetika Siswa Kelas XII di SMA Hang Tuah 4 Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen dengan desain penelitian adalah *nonequivalent control group design*.

Hasil penelitian: Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Rata-rata hasil belajar siswa dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, didapatkan bahwa rata-rata untuk kelompok eksperimen 1 sebesar 80,63, untuk kelompok eksperimen 2 sebesar 65,88. (2) Berdasarkan hasil uji t pada kedua kelompok tersebut didapatkan hasil *thitung* yang diperoleh sebesar 0,017, dimana hal tersebut dinyatakan bahwa *thitung* lebih kecil dari *ttabel* yaitu 0,05. Ditinjau dari hasil rata-rata hasil belajar siswa dan uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* belajar siswa materi substansi genetika kelas XII IPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

Persamaan: Penelitian ini sama-sama meneliti mengenai efektivitas multimedia interaktif dengan aplikasi *articulate storyline*.

Perbedaan: Terletak pada objek penelitian dan fokus materi. Jurnal ini

objeknya pada kelas XII IPA 2 SMA Hang Tuah 4 Surabaya dan berfokus pada materi substansi genetika sedangkan penelitian ini objeknya pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon dengan fokus materi penguasaan mufradāt.

3. Jurnal yang ditulis oleh Indri Anugrah Ramadhania, Harnianti, dan Firman pada tahun 2023 yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa pada materi sistem operasi jaringan kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah Aimas. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Hasil Penelitian: Dalam penelitian ini terdapat hasil uji coba penilaian dari beberapa aspek program media 96,6% mendapat kategori sangat baik, aspek penilaian instrumen dengan presentase 100% kategori sangat baik, dan untuk aspek materi mendapatkan presentase 94,6% juga mendapatkan kategori sangat baik, yang terakhir ada penilaian respon siswa terhadap media dan mendapatkan presentase 79% dengan Kategori sangat baik. hasil uji keefektivan media dari uji pretest dengan rata-rata 32.00 dan uji *posttest* dengan rata-rata 80,28, menunjukkan adanya peningkatan kinerja prestasi siswa pada materi Sistem Operasi Jaringan TKJ Kelas X SMK Muhammadiyah Aimas.

Persamaan: Penelitian ini sama-sama meneliti menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*.

Perbedaan: Pada penelitian tersebut memiliki variabel terikat untuk meningkatkan meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Sedangkan penelitian ini menggunakan variabel terikat terhadap penguasaan mufradāt. Perbedaan lain terletak pada materi dan tingkat sekolah. Peneliti tersebut meneliti dengan materi sistem jaringan TKJ pada kelas X SMK Muhammadiyah Aimas. Sedangkan penelitian ini meneliti dengan materi penguasaan mufradāt pada kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

4. Tesis yang ditulis oleh Citra Mutiara Ayu Mahasiswa Pasca sarjana IAIN Metro yang berjudul “فعالية استخدام الوسائل المتعددة التفاعلية في تعليم اللغة العربية في جامعة ”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan

multimedia interaktif dalam pembelajaran yang diukur menggunakan indikator pembelajaran yang efektif, pada mahasiswa semester 2 di IAIN Metro. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data dalam bentuk wawancara dan dokumentasi berupa silabus dan daftar nilai.

Hasil Penelitian: Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran keterampilan menyimak, sebagian indikator sudah mencukupi. Seperti pengorganisasian sudah cukup baik, sikap konsisten terhadap pencapaian tujuan kuliah dan komunikasi secara efektif antara dosen dan mahasiswa. Hasil belajar yang baik, namun masih banyak mahasiswa yang belum menguasai materi yang disampaikan.

Persamaan: Sama-sama meneliti tentang efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap penguasaan mufradāt.

Perbedaan: Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dan berfokus pada pengukuran indikator pada pembelajaran bahasa Arab mahasiswa semester 2 IAIN Metro. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan berfokus pada kemampuan atau penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian kuantitatif. Disebut sementara karena jawaban tersebut hanya didasarkan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh fakta empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data.³²

Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis yang penulis buat adalah sebagai berikut:

H₁: Multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* efektif terhadap penguasaan mufradāt siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

³² Harmoko and others, *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Feniks Muda Sejahtera 2022). Harmoko and others, *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Feniks Muda Sejahtera 2022), hlm. 27

H₀: Multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* tidak efektif terhadap penguasaan mufradāt siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangonn.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya.³³ Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk melihat efek dari perlakuan atau tindakan tertentu terhadap subjek penelitian.³⁴

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Peneliti bermaksud untuk memperoleh data penguasaan mufradāt siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada kelas eksperimen dan pembelajaran *powerpoint* pada kelas kontrol.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-test
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kelas Kontrol	O ₂	Y	O ₄

Keterangan:

O₁ : Nilai pre-test untuk kelompok eksperimen

O₂ : Nilai pre-test untuk kelompok kontrol

X : Treatment dengan menggunakan multimedia interaktif

Y : Treatment dengan menggunakan powerpoint

O₃ : Nilai post-test untuk kelompok eksperimen

O₄ : Nilai post-test untuk kelompok kontrol

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 31.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 15.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian dilakukan di MTs Ma'arif NU 1 Wangon yang beralamat di Jl. Raya Timur Wangon rt 01/06, Klapagading Kulon, Kec. Wangon, Kab. Banyumas. Alasan peneliti mengambil sekolah tersebut sebagai tempat penelitian yaitu karena peneliti telah melakukan observasi awal dan mempunyai akses informasi dari pihak sekolah untuk menyusun penelitian yang akan lakukan. Para guru di sekolah tersebut juga terbuka untuk menggunakan metode pembelajaran dan media baru yang dapat meningkatkan kualitas mengajar, termasuk penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline*.

2. Waktu

Penelitian akan dilakukan dari bulan Februari sampai Februari 2025. Dimulai dari kunjungan ke sekolah untuk keperluan konsultasi bersama guru mata pelajaran, validasi materi dan media pembelajaran, proses eksperimen, hingga asesmen atau tes.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek yang akan menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian merupakan tempat atau lokasi data variabel yang akan digunakan.³⁵ Populasi juga merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.³⁶

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon yang terdiri dari sembilan kelas dengan total siswa sebanyak 403 orang.

³⁵ Slamet Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 11.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 117.

Tabel 3.2 Table 2 Data Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	37
VII B	40
VII C	41
VII D	42
VII E	41
VII F	42
VII G	40
VII H	41
VII I	39
VII J	41
TOTAL	404

2. Sampel

Sampel penelitian adalah bagian yang memberikan gambaran secara umum dari populasi. Sampel penelitian memiliki karakteristik yang hampir sama dengan populasi, sehingga sampel yang digunakan dapat mewakili populasi yang diamati. Teknik *simple random sampling* merupakan teknik dalam pengambilan sampel secara acak dan tidak memperhatikan strata pada populasi, untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.³⁷ Berdasarkan hasil pemilihan secara acak, bahwa sampel pada penelitian ini adalah kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas G. sebagai kelas kontrol.

³⁷ Masfi Sya'fiatul Ummah, *Pengantar Statistik* (Sumatera Barat: PT Mafi Media Literasi Indonesia, 2023).

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	37
2.	VII G	40
TOTAL		77

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah nilai-nilai atau sifat-sifat suatu objek atau kegiatan yang mempunyai banyak variasi satu sama lain, dan ditentukan oleh peneliti dalam penelitian dan pencarian informasi dan kesimpulan.³⁸ Untuk mengetahui efektivitas sebuah penelitian kuantitatif, terdapat dua variabel yaitu, variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*). Variabel bebas (*Independent Variable*) adalah variabel yang berperan memberikan pengaruh kepada variabel terikat. Sedangkan variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas.³⁹ Untuk penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Terhadap Penguasaan Mufradāt Siswa Kelas VII MTs Ma’arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas”, yakni sebagai berikut:

³⁸ Nikmatur Ridha, ‘Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian’, *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1 (2017), pp. 62–70 <<https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18/15>>.

³⁹ Lie Liana, ‘Using MRA with SPSS to Test the Effect of Moderating Variables on the Relationship between Independent Variables and Dependent Variables’, *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, Vol. 1, No. 2 (2009), pp. 90–97 <<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/95>>.

1. Variabel Bebas (x) : Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi
Articulate Storyline.
Indikator : Interaktif, kemudahan penggunaan,
keterlibatan siswa.
2. Variabel Terikat (y) : Penguasaan Mufradāt.
Indikator : Nilai ujian atau tes berupa peningkatan skor
hasil pembelajaran bahasa Arab.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan bagian penting dari proses penelitian. Metode pengumpulan data harus valid dan sesuai dengan metode yang digunakan agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan awal penelitian atau hipotesis awal yang telah diidentifikasi.⁴⁰ Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab untuk mengetahui dan mengukur pemahaman, pengetahuan serta ketrampilan dan bakat yang dimiliki peserta didik serta mengetahui motivasi belajar siswa.⁴¹

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. *pre-test* adalah suatu jenis tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah mendapat perlakuan.

Adapun langkah-langkah penyusunan tes adalah sebagai berikut:

- a. Spesifikasi materi berdasarkan multimedia interaktif
- b. Penyusunan butir soal menjadi 20 butir soal
- c. Menelaah soal tes
- d. Melakukan uji validitas ke guru bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon
- e. Melakukan uji validitas dengan *software SPSS 27 for windows*

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.137.

⁴¹ Hotmaulina Sihotang, "*Metode Penelitian Kuantitatif*", (Jakarta: UKI Press, 2023), hlm. 105.

- f. Memperbaiki butir-butir tes
- g. Merakit tes untuk digunakan

Instrumen tes ini berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur keefektivitasan pada penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan mufradāt. Soal tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal 20 butir yang akan diberikan kepada responden.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghimpun bahan dan keterangan melalui pengamatan dan pencatatan. Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengamati tingkah laku individu, atau proses terjadinya suatu kegiatan yang menjadi indikator variabel yang akan diteliti.⁴²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi untuk mengetahui dan mengamati proses penggunaan multimedia interaktif di MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berfungsi sebagai bukti pendukung berupa tulisan atau gambar catatan-catatan yang ada di kelas VII di MTs Ma'arif NU 1 Wangon.

Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa daftar nama siswa yang terdaftar, foto-foto kegiatan siswa selama proses pembelajaran, dan data nilai *pre-test* dan *post-test*.

F. Teknik Analisis Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini adalah menggunakan instrumen tes. Instrumen tes merupakan suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian.⁴³ Sebelum instrumen digunakan diuji cobakan terlebih dahulu untuk melihat apakah butir soal tersebut memenuhi kriteria pertanyaan yang baik. Instrumen

⁴² H Djali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta :Bumi Aksara, 2020), hlm. 53.

⁴³ Anisa Fauziyah and others, 'Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol. 43, No. 4 (2023), pp. 342–46.

tes tersebut diuji dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu uji yang mengacu pada sejauh mana alat ukur penelitian mengukur apa yang seharusnya diukur.⁴⁴ Tingkat kevaliditasan yang tinggi menjamin ketepatan sebuah alat ukur. Untuk memperoleh data. Validitas menunjukkan akurasi dan relevansi dari suatu instrumen. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir (X) dengan skor total (Y)

N = banyak subjek

X = skor butir soal atau skor item pertanyaan

Y = total skor

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu uji yang mengacu pada konsistensi dan stabilitas suatu instrumen dalam mengukur variabel yang sama dengan waktu yang berbeda.⁴⁵ Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang sama saat digunakan berulang kali pada individu yang berbeda. Uji reliabilitas ini dilakukan setelah instrumen dapat dipastikan kevaliditasannya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach*.⁴⁶

⁴⁴ Ina Magdalena and others, 'Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan: Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas IV SDN Pondok Kacang Barat 03', *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, Vol. 1, No. 2 (2023), pp. 49–53 <<https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/18>>.

⁴⁵ Magdalena and others, 'Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan: Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas IV SDN Pondok Kacang Barat 03'.

⁴⁶ Tugiman Tugiman, Herman Herman, and Anton Yudhana, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utat Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit', *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, Vol. 9, No. 2 (2022), pp. 1621–30, doi:10.35957/jatisi.v9i2.2227.

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

Keterangan :

k = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

$\sum s_i^2$ = Jumlah item soal

2. Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah mengumpulkan dan mengolah data sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data yang terdapat pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak.⁴⁷ Uji normalitas data penting dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hal ini dikarenakan data yang baik adalah data yang dianggap dapat mewakili populasi. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji statistik *Colmogorrov Smirnov*.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t test*. Uji *t test* dilakukan dengan uji *Independent Sampel T Test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

- a) Jika hasil dari uji *t* yaitu $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Secara parsial variabel independen tersebut tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- b) Jika hasil dari uji *t* yaitu $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Secara parsial variabel independen tersebut terdapat pengaruh yang

⁴⁷ Dimas Bagas Panca Pradana, 'Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal IT-Edu*, Vol. 02, No. 01 (2017), pp. 59–67 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527/18815>>.

signifikan terhadap variable dependen.

Cara menghitung uji independent samples test sebagai berikut:⁴⁸

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

Keterangan:

x_1 : Rata-rata kelompok 1

x_2 : Rata-rata kelompok 2

s_1 : Standar deviasi kelompok 1

s_2 : Standar deviasi kelompok 2

n_1 : Banyaknya sampel kelompok 1

n_2 : Banyaknya sampel kelompok 2

c. Uji N-Gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* atau untuk mengukur seberapa besar kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

Rumus N-gain menurut Hake adalah sebagai berikut:⁴⁹

$$g: \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil dan tingkat efektifitas dari uji N-gain dapat dikategorikan sebagai berikut:

⁴⁸ Riana Magdalena and Maria Angela Krisanti, 'Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di PT.Merck, Tbk.', *Jurnal Tekno*, Vol. 16, No. 01 (2019), pp. 35–48 <<http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/48132>>.

⁴⁹ Dian Purnamawati, Chandra Ertikanto, and Agus Suyatna, 'Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 16, No. 01 (2017), pp. 209–19 <<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/2070>>.

Tabel 3.4 Kriteria Efektivitas Skor N-gain

Presentase %	Tafsiran
$g < 40$	Tidak efektif
$40 \leq g \leq 55$	Kurang efektif
$56 \leq g \leq 75$	Cukup efektif
$g \geq 76$	Efektif

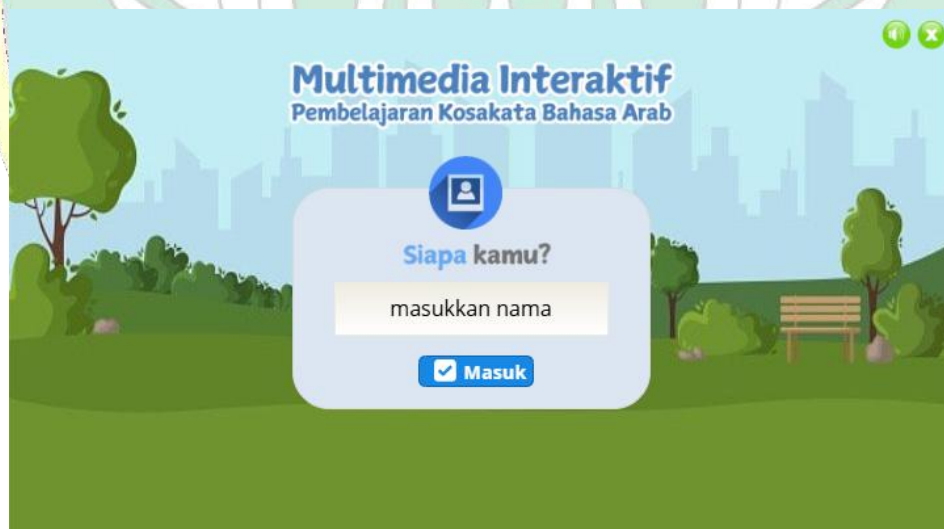


BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Rancangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline*

Peneliti menggunakan aplikasi *articulate storyline* merancang dan membuat media pembelajaran yang interaktif. Pembuatan media tersebut digunakan sebagai bahan penelitian penggunaan multimedia interaktif sebagai penunjang keaktifan dan keefektivitasan belajar. Peneliti terlebih dahulu merancang dan menggunakan aplikasi tersebut untuk mengukur keinteraktifan pada media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Materi yang digunakan pada presentasi dalam rancangan peneliti adalah pembelajaran bahasa Arab dengan materi العُنُون و البَيْت و يَوْمِيَّات الأُسْرَة. Multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* terdiri dari yaitu, tampilan awal judul, menu utama, pendahuluan, petunjuk penggunaan, materi, evaluasi yang berisi quiz dan terakhir profil peneliti. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan musik latar belakang agar suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Multimedia interaktif dibuat dengan perbandingan ukuran 16:9 berikut tampilan disajikan.



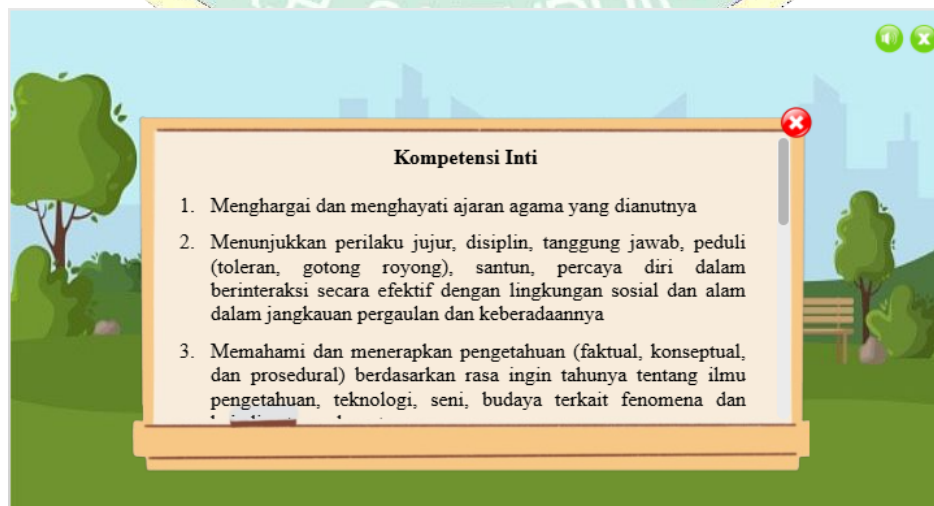
Gambar 4.1 Tampilan awal multimedia interaktif

Gambar 4.1 menggambarkan halaman awal yang ditandai dengan judul media pembelajaran yaitu “Multimedia Interaktif Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab”. Pada halaman awal ini terdapat tombol masuk yang bisa digunakan untuk memulai pembelajaran dan menuju pada tampilan selanjutnya dalam aplikasi tersebut. Namun, sebelum klik masuk terlebih dahulu masukkan nama jika tidak maka pengguna tidak dapat masuk dan mengakses media tersebut.



Gambar 4.2 Tampilan Menu

Gambar 4.2 merupakan tampilan menu dalam media. Pada tampilan menu ini terdapat 5 menu yaitu pendahuluan, petunjuk penggunaan, materi, evaluasi dan profil peneliti. Menu tersebut dapat diklik bebas sesuai keinginan pengguna.



Gambar 4.3 Tampilan Pendahuluan

Gambar 4.3 Tampilan pendahuluan yang berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam pembelajaran. Peneliti menyisipkan button x untuk tombol kembali ke menu.



Gambar 4.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan

Gambar 4.4 Tampilan petunjuk penggunaan media. Peneliti menyisipkan gambar tombol-tombol beserta keterangannya.



Gambar 4.5 Tampilan Materi

Gambar 4.5 Tampilan materi yang terdiri dari 3 materi yaitu materi mufradat alamat, rumah dan keseharian keluarga (و العُنوان و البَيْتِ يَوْمِيَّاتِ الأُسْرَةِ). Peneliti menyisipkan button bergambar rumah untuk kembali ke tampilan menu/home.



Gambar 4.6 Tampilan Materi Alamat (العُنوان)

Gambar 4.6 Tampilan materi alamat (العُنوان). Peneliti menyisipkan 10 mufradāt bertemakan alamat. Pada gambar dan teks mufradāt tersebut terdapat voice over yang apabila pengguna klik akan berbunyi sesuai dengan arti dari setiap mufradāt. Selain itu juga terdapat sisipan tombol play dan pause, di tombol play (bentuk segita) digunakan untuk menyalakan lagu mufradāt العُنوان dengan nada ampar-ampar pisang. Kemudian pada tombol pause (garis dua vertikal) untuk menghentikan lagu. Adapun tombol x untuk kembali ke tampilan menu.



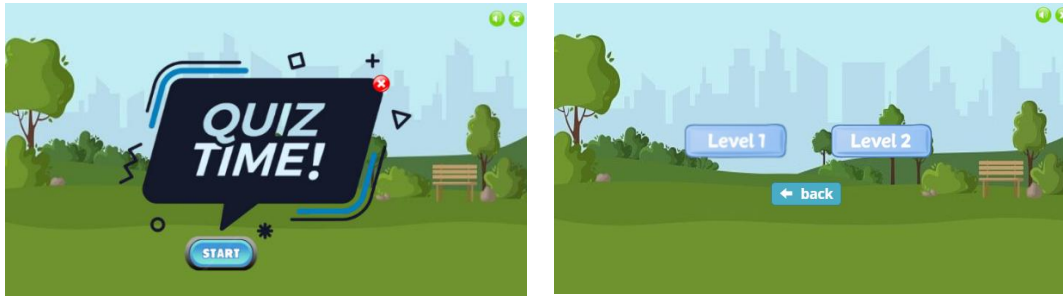
Gambar 4.7 Tampilan Materi Rumah (البَيْتِ)

Gambar 4.7 Tampilan materi alamat (الْبَيْت). Peneliti menyisipkan 11 mufradāt bertemakan rumah. Pada gambar dan teks mufradāt tersebut terdapat voice over yang apabila pengguna klik akan berbunyi sesuai dengan arti dari setiap mufradāt. Selain itu juga terdapat sisipan tombol play dan pause, di tombol play (bentuk segita) digunakan untuk menyalakan lagu mufradāt الغُثْوَان dengan nada disini senang disana senang. Kemudian pada tombol pause (garis dua vertikal) untuk menghentikan lagu. Adapun tombol x untuk kembali ke tampilan menu.



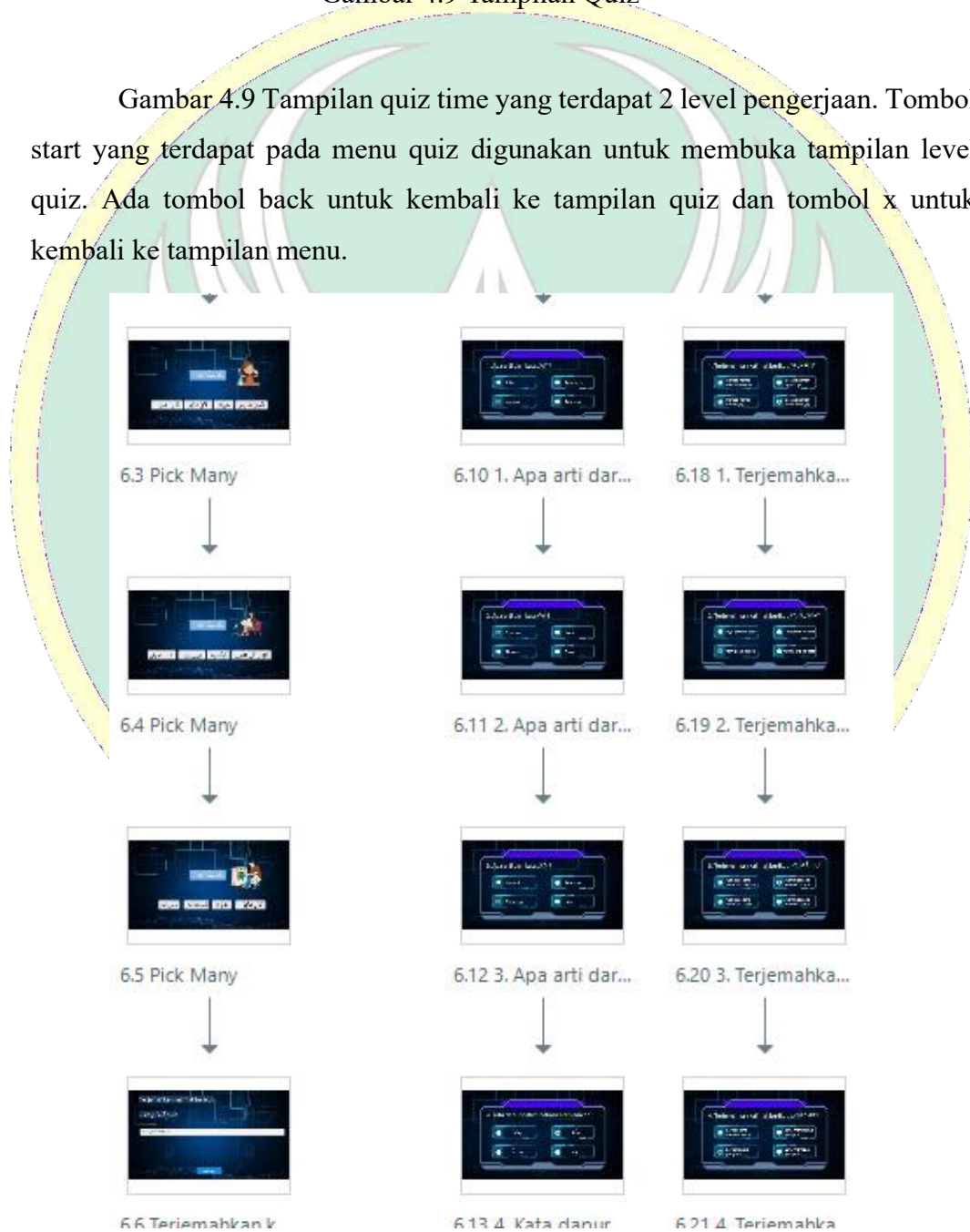
Gambar 4.8 Tampilan Materi Keseharian Keluarga (يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ)

Gambar 4.8 Tampilan materi keseharian keluarga (يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ). Peneliti menyisipkan 9 mufradāt bertemakan keseharian keluarga. Pada gambar dan teks mufradāt tersebut terdapat voice over yang apabila pengguna klik akan berbunyi sesuai dengan arti dari setiap mufradāt. Selain itu juga terdapat sisipan tombol play dan pause, di tombol play (bentuk segita) digunakan untuk menyalakan lagu mufradāt الغُثْوَان dengan nada disini senang disana senang. Kemudian pada tombol pause (garis dua vertikal) untuk menghentikan lagu. Adapun tombol x untuk kembali ke tampilan menu.



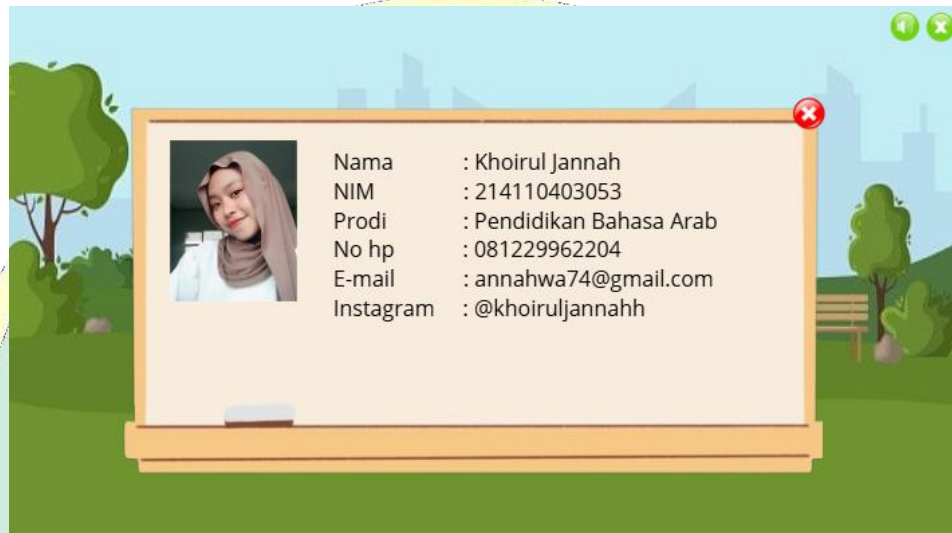
Gambar 4.9 Tampilan Quiz

Gambar 4.9 Tampilan quiz time yang terdapat 2 level pengerjaan. Tombol start yang terdapat pada menu quiz digunakan untuk membuka tampilan level quiz. Ada tombol back untuk kembali ke tampilan quiz dan tombol x untuk kembali ke tampilan menu.



Gambar 4.10 Tampilan soal quiz

Gambar 4.10 Tampilan soal quiz yang berjumlah 7 soal pilihan ganda dan 1 soal mencocokkan mufradāt pada level 1. Kemudian pada level 2 dengan soal pilihan ganda teks 6, soal pilihan ganda bergambar 3 dan 2 soal menerjemahkan kalimat bahasa arab.



Gambar 4.11 Tampilan Profil Peneliti

Gambar 4.11 Tampilan profil peneliti yang berisikan identitas singkat yang terdiri dari, nama, nim, prodi, no hp, email dan akun instagram.

B. Penyajian Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes dengan jumlah soal 20 pilihan ganda. Tes pilihan ganda ini telah diukur dan telah dinyatakan valid dan reliabel. Soal *pretest* dan *posttest* tersebut dikerjakan oleh siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penelitian yang bertempat di MTs Ma'arif NU 1 Wangon yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 37 siswa dan kelas VII G sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 40 siswa.

Sebelum soal diberikan kepada siswa peneliti konsultasi terlebih dahulu kepada guru bahasa Arab kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon yaitu

Ibu Endah Lestari, S.Pd dengan memberi keputusan bahwasannya instrumen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digunakan tanpa adanya revisi. Penelitian ini dilakukan tiga kali pertemuan pada setiap kelasnya. Berikut ini tabel jadwal pertemuan yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Kelas	Materi
1.	Senin, 05 Mei 2025	08.00- 08.40	Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>
		11.30-12.20	Kelas Eksperimen	Materi العُنُون
2.	Selasa, 06 Mei 2025	09.40-10.40	Kelas Kontrol	Materi البَيْتِ
		10.50 -12.20	Kelas Eksperimen	
3.	Sabtu, 10 Mei 2025	08.00- 08.40	Kelas Kontrol	Materi يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ <i>Posttest</i>
		09.40-10.40	Kelas Eksperimen	

2. Penguasaan Mufradāt Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media articulate storyline yang bisa diakses bebas oleh setiap pengguna yang memiliki link websitenya. Kelas eksperimen ini dilakukan di kelas VII G MTs Ma'arif NU 1 Wangon. Penelitian ini berlangsung selama 4 hari dengan 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 3 kali pertemuan di kelas kontrol.

Pertemuan pertama kelas eksperimen pada Senin, 05 Mei 2025. Siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest untuk mengetahui tingkat penguasaan mufradāt siswa sebelum diberikan treatment menggunakan multimedia interaktif articulate storyline. Setelah pengerjaan pretest kemudian dilakukan proses pembelajaran dengan materi العُنُون dan pengenalan media pembelajaran articulate storyline. Siswa dapat mengakses media pembelajaran tersebut melalui website yang telah disediakan dengan smartphone masing-masing.

Pada ke kedua yang dilakukan pada Selasa, 06 Mei 2025 peneliti melanjutkan pembelajaran dengan materi yang berbeda yaitu materi البَيْتِ. Pada pertemuan ke dua ini peneliti memberikan tugas rumah untuk mempelajari

kembali materi yang sudah dipelajari melalui media pembelajaran tersebut yang bisa di akses dimana aja dan kapan aja. Adapun quiz yang tersedia di media pembelajaran tersebut adalah sebagai evaluasi mandiri. Tugas rumah ini diberikan guna untuk bekal siswa dalam mengerjakan *posttest* pada hari ke tiga.

Kemudian pada hari ke tiga atau pertemuan terakhir ini yang dilakukan pada Sabtu, 10 Mei 2025 siswa masih diberi materi terakhir yaitu materi *يَوْمِيَّاتِ الأُسْرَةِ* dan sedikit apersepsi. Setelahnya siswa baru diberi soal *posttest* untuk mengukur penguasaan mufradāt siswa setelah treatment di terapkan. Data hasil tes penguasaan mufradāt siswa kelas eksperimen dengan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* siswa kelas VII G berjumlah 37 orang. Berikut ini merupakan dokumentasi dari pengerjaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen

a. Pengerjaan *pretest*

Pada Senin, 05 Mei 2025, peneliti memasuki kelas VII G sebagai kelas eksperimen dalam penelitian ini. Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. Setelah itu, peneliti menanyakan kabar mereka menggunakan pengantar bahasa Arab, kemudian peneliti mengajak seluruh peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu, peneliti melakukan pengecekan kehadiran peserta didik. Karena ini merupakan pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu agar lebih mudah menyesuaikan diri dengan suasana kelas serta membangun kedekatan dengan siswa. Peneliti menjelaskan bahwa dalam penelitian ini akan menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. Para siswa sangat antusias mendengar penjelasan tersebut. Namun, sebelum masuk kedalam pembelajaran siswa diberi soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur seberapa penguasaan

mufradāt siswa sebelum *treatment* diberikan.



Gambar 4.12 Pengerjaan Pretest Kelas Eksperimen

b. Pengerjaan Posttest

Pada Sabtu, 10 Mei 2025 seperti biasa peneliti mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, memeriksa kehadiran dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengulas dan meninjau kembali materi yang sudah di pelajari pada pertemuan sebelumnya untuk memastikan pemahaman siswa dan dilanjutkan dengan membahas materi terakhir yaitu materi *يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ*. Setelah itu siswa diberi soal posttest yang telah di sediakan guna mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah di pelajari.

Adapun data hasil tes penguasaan mufradāt siswa kelas eksperimen dengan nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil belajar siswa kelas eksperimen

No.	Nama siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Ahmad Rizky W	30	90
2.	Alfi Syawalayah	40	90



3.	Aliya Fadilah R	40	100
4.	Almira Zaza Aulia	30	75
5.	Anjani Helga K	45	80
6.	Arif Ferdiansyah	30	75
7.	Arfi Arianto	50	80
8.	Aruhamad Faizul Akbar	50	95
9.	Asyamsani Nibras	45	55
10.	Asysyifa Aulia K M	45	80
11.	Aqila Putri A	50	90
12.	Berlian Vanda L	35	85
13.	Balqis Imanda L	45	95
14.	Bhanu Muamar	35	55
15.	Cahyani Putri F	60	85
16.	Cinta Calista	55	80
17.	Denita Alinzakia P	40	80
18.	Fadil Bayu D N	50	70
19.	Fahri Khoirul M	40	80
20.	Fajri Khoirul Amri	30	70
21.	Farrel Fahreza F	55	75
22.	Fitri Anggraini	50	80
23.	Hadaya Lutvia A	45	75
24.	Haikal Satria Saputra	45	75
25.	Ikhsan Afandi	30	75
26.	Isnaeni Wahyu N	45	85
27.	Iqbal Nouval Z	40	75
28.	Jeni Gustina	45	85
29.	Lita Egi T	20	65
30.	Muhamad Wahyu Z	45	90
31.	M Faizul Akbar	50	90
32.	M Hamid	45	85

33.	Nayla Claresta Putri	50	80
34.	Rafael Arya Dwi S	35	75
35.	Rina Estiningtyas	50	80
36.	Salsa Aprilia S	45	90
37.	Sylvia Nur Aini	70	100
38.	Nadia Dinar Salsabila	60	90
39.	Nasywa Ramadhan	70	75
40.	Vello Feronika Meysha L	50	75

Dari tabel di atas, terlihat bahwa jumlah siswa pada penelitian kelas eksperimen ada 40 siswa sesuai dengan jumlah sampel pada kelas eksperimen

3. Penguasaan Mufradāt Kelas Kontrol

Proses pembelajaran pada kelas kontrol ini menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Kelas kontrol dilakukan di kelas VII A MTs Ma'arif NU 1 Wangon. Penelitian ini berlangsung sama seperti kelas eksperimen selama 4 hari dengan 3 kali pertemuan hanya saja waktunya yang berbeda

Pertemuan pertama kelas kontrol dilakukan pada Senin, 05 Mei 2025. Siswa terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengetahui tingkat penguasaan mufradāt siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan *powerpoint*. Setelah pengerjaan *pretest* kemudian dilakukan proses pembelajaran dengan materi العُنُون. Pada pertemuan ke kedua yang dilakukan pada Selasa, 06 Mei 2025 peneliti melanjutkan pembelajaran dengan materi yang berbeda yaitu materi البَيْت. Pada pertemuan ke dua ini peneliti memberikan tugas rumah untuk mempelajari kembali materi yang sudah dipelajari guna untuk bekal siswa dalam mengerjakan *posttest* pada hari ke tiga. Kemudian pada hari ke tiga atau pertemuan terakhir ini yang dilakukan pada Sabtu, 10 Mei 2025 siswa masih diberi materi terakhir yaitu materi يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ dan sedikit apersepsi. Setelahnya siswa baru diberi soal *posttest* untuk mengukur penguasaan mufradāt siswa setelah *treatment* di terapkan. Berikut ini merupakan dokumentasi dari pengerjaan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol.

a. Pengerjaan *pretest*

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



Gambar 4.13 Dokumentasi Pengerjaan Pretest Kelas Kontrol

b. Pengerjaan *posttest*

Pada Sabtu, 10 Mei 2025 seperti biasa peneliti mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, memeriksa

kehadiran dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengulas dan meninjau kembali materi yang sudah di pelajari pada pertemuan sebelumnya untuk memastikan pemahaman siswa dan dilanjutkan dengan membahas materi terakhir yaitu materi *يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ*. Setelah itu siswa diberi soal posttest yang telah di sediakan guna mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah di pelajari.



Gambar 4.14 Dokumentasi Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol

Data hasil tes penguasaan mufradāt siswa kelas kontrol dengan media pembelajaran *powerpoint* siswa kelas VII A berjumlah 37orang. Adapun data hasil tes penguasaan mufradāt siswa kelas kontrol dengan nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data hasil belajar siswa kelas kontrol

No.	Nama siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Adhwa Fauziyah Ramadhani	90	90
2.	Ahmad Nizabul Manan	50	70

3.	Aksa Syaban Putra	65	60
4.	Alvin Ferdiansyah	60	75
5.	Arzafa Asharazaq Novavitanto	45	60
6.	Assyadulloh Maulana Alfaqih	35	65
7.	Asyifa Arza Ismain	85	75
8.	Ayu Khoirunnisa	50	60
9.	Cahya Alfi Nur Sa'adah	45	50
10.	Cacha Aulia Khamaratih	65	70
11.	Chintya Cahyani	50	65
12.	Diandra Kirana	60	75
13.	Diva Queenita Rahmadhani	45	60
14.	Evelyn Yulia Zaenal	80	85
15.	Fernanda Putra Mahreza	35	70
16.	Fiolin Qotrunnada Nufus	35	50
17.	Gina Anggraeni Ansywa	40	65
18.	Hafshah Zakiyah Zulfa	50	70
19.	Kenzi Naizar Al Dzaki	75	80
20.	Maulydiana Talitha Hayu M	70	75
21.	Muhamad Irfan Ramadhan	35	50
22.	Muhamad Zulkamain	35	75
23.	Muhammad Zufar Arganto	45	65
24.	Mulyana Ahsyahfa Wijayanti	40	60
25.	Nadia Anitasari	55	70
26.	Naira Dwi Ufaira	45	65
27.	Nayla Syifa Rahma Apriliya	45	70
28.	Nova Adi Pratama	50	75
29.	Novita Nur Khasanah	50	60
30.	Nur Zahra	45	75
31.	Raditya Aldiansyah Saputra	45	50
32.	Rena Afriyani	35	65

33.	Setiawan Galih Ragil Saputra	45	60
34.	Setya Rizky Saputra	40	70
35.	Sylvia Nur Aini	50	75
36.	Wafira Juliana Saputri	60	70
37.	Wulan Inka Novebriyanti	70	75

Dari tabel di atas, terlihat bahwa jumlah siswa pada penelitian kelas eksperimen lengkap dengan jumlah siswa 40.

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut.

Tabel 4.4 Data Nilai Pretest

Descriptive Statistics						
Kelas	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol	37	55	35	90	51.89	14.594
Eksperimen	40	50	20	70	44.75	10.497
Valid N (listwise)	37					

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan hasil nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 51.89 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 44.75. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa pada kedua kelas tersebut tingkat penguasaan mufradāt siswa masuk dalam kategori rendah.⁵⁰

Tabel 4.5 Data Nilai Posttest

Descriptive Statistics						
Kelas	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol	37	40	50	90	67.57	9.400
Eksperimen	40	45	55	100	80.75	10.099
Valid N (listwise)	37					

⁵⁰ Hasil nilai pretest kelas VII A dan VII G MTs Ma'arif NU 1 Wangon pada tanggal 05 Mei 2025.

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 67.57 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 80.75. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa pada kedua kelas tersebut mengalami peningkatan penguasaan mufradāt sesudah diberikan *treatment* pada kedua kelas dengan media yang berbeda. Namun, peningkatan kelas kontrol belum sebanding dengan kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dalam proses pembelajaran.⁵¹

C. Analisis Data

1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen test diujikan kepada responden harus diuji oleh ahli terlebih dahulu apakah instrumen tersebut layak atau tidak untuk digunakan kemudian setelah mendapat persetujuan instrument test tersebut harus diuji coba. Instrument ini diujikan pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon. Uji coba ini dilakukan untuk melihat apakah butir soal tersebut memenuhi kriteria pertanyaan yang baik atau belum digunakan sebagai instrumen penelitian. Ada dua jenis analisis yang digunakan untuk menguji instrumen adalah uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Uji validitas pada instrument ini menggunakan software SPSS 27.0 for windows. Tolak ukur dalam menginterpretasikan validitas instrumen dengan membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} *product moment*. Dengan perhitungan apabila pada taraf signifikansi 5% $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid. Hasil uji validitas instrumen test penguasaan mufradāt dapat dilihat pada tabel berikut.

⁵¹ Hasil nilai posttest kelas VII A dan VII G MTs Ma'arif NU 1 Wangon pada tanggal 10 Mei 2025.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Soal *Pretest*

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0.410	0.355	Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan VALID dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut TIDAK VALID	VALID
2	0.486			VALID
3	0.408			VALID
4	0.461			VALID
5	0.533			VALID
6	0.417			VALID
7	0.596			VALID
8	0.392			VALID
9	0.421			VALID
10	0.485			VALID
11	0.451			VALID
12	0.397			VALID
13	0.500			VALID
14	0.424			VALID
15	0.510			VALID
16	0.455			VALID
17	0.377			VALID
18	0.386			VALID
19	0.048			TIDAK VALID
20	0.424			VALID

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa soal nomor 19 memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$ artinya soal nomor 19 tidak valid, sehingga soal yang dapat digunakan untuk menguji penguasaan mufradat adalah soal nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15, 14,16,17,18,20

Tabel 4.7 Data Hasil Uji Validitas Soal *Posttest*

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria Pengambilan Keputusan	Hasil
1	0.522	0.355	Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan VALID dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut TIDAK VALID	VALID
2	0.487			VALID
3	0.371			VALID
4	0.401			VALID
5	0.384			VALID
6	0.492			VALID
7	0.429			VALID
8	0.453			VALID
9	0.439			VALID
10	0.523			VALID
11	0.501			VALID
12	0.605			VALID
13	0.439			VALID
14	0.479			VALID
15	0.455			VALID
16	0.557			VALID
17	0.445			VALID
18	0.404			VALID
19	0.387			VALID
20	0.482			VALID

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa setiap butir soal memiliki $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sehingga setiap soal tersebut dapat dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Hasil dari uji reliabilitas instrumen soal penguasaan mufradāt dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Data Reliabilitas Soal Pretest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.766	20

Setelah dilakukan pengujian reliabilitas terhadap instrumen penelitian, di peroleh koefisien reliabilitas *pretest* sebesar 0,766. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik, karena melebihi standar reliabilitas yang di tetapkan, yaitu koefisien $0,70 < r_{xy} < 0,90$.

Tabel 4.9 Hasil Data Reliabilitas Soal Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.802	20

Berdasarkan informasi data dari tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa koefisien reliabilitas *posttest* adalah sebesar 0,802. Pernyataan tersebut dapat di nyatakan bahwa item soal dengan koefisien $0,70 < r_{xy} < 0,90$ adalah reliabel dengan katagori tinggi.

D. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji yang digunakan untuk menganalisis data instrumen tes adalah menggunakan uji-t. Namun, ada beberapa uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum uji-t dapat digunakan. Uji prasyarat tersebut yaitu uji normalitas dan homogenitas. Setelah selesai melakukan uji prasyarat, gunakan uji-t untuk menguji hipotesis (*Independent Sampel TTest*). Berikut ini adalah hasil dari analisis data:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan sebagai syarat untuk memenuhi asumsi kenormalan data. Dalam uji statistik parametris berasumsi bahwa data harus berdistribusi normal. Pengujian normalitas data menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dimana dengan asumsi diterima dan ditolak. Kriteria data dikatakan normal jika angka signifikan uji *Kolmogorov-Smirnov* Sig. $\geq 0,05$. Berikut tabel hasil pengujian data menggunakan aplikasi SPSS 27.0 for Windows. Hasil dari uji normalitas data *pretest* dan *posttest* penguasaan mufradāt dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil pretest kontrol	.094	37	.174	.967	37	.331
posttest kontrol	.090	37	.184	.974	37	.517
pretest eksperimen	.085	40	.200*	.982	40	.780
posttest eksperimen	.102	40	.200*	.969	40	.330

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal tersebut di karenakan nilai signifikansi (sig) > dari 0,05. Pada kelas eksperimen nilai *pretest* sig. 0,200 dan *posttest* sig. 0,200. Sedangkan pada kelas kontrol nilai *pretest* sig. 0,174 dan nilai *posttest* sig. 0,174

Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Siti Vivi Junpahira dan Triesninda Pahlevi, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif articulate toryline 3 berbasis problem ased

learning dalam pembelajaran memberikan hasil yang telah di uji menggunakan uji normalitas. Hasil analisis data pada kelas eksperimen *pretest* menghasilkan 0,095 dan *posttest* menghasilkan 0,200 yang berarti data kelas eksperimen berdistribusi normal, begitupun dengan kelas kontrol *pretest* menghasilkan 0,119 dan *posttest* menghasilkan 0.200 yang berarti data kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh sebab itu, data penelitian dapat disimpulkan berdistribusi normal.⁵²

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari sejumlah populasi homogen atau tidak. Kriteria data dikatakan homogen jika angka signifikan data $N-Gain \geq 0,05$. Berikut tabel hasil pengujian homogenitas soal *pretest* dan *posttest* penguasaan mufradāt menggunakan aplikasi SPSS 27.0 for Windows.

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	.013	1	75	.911
Based on Median	.019	1	75	.892
Based on Median and with adjusted df	.019	1	74.724	.892
Based on trimmed mean	.025	1	75	.875

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa hasil signifikansi sebesar 0,911. Hal tersebut dapat dilihat pada kolom bagian *based on mean*. Syarat bahwa instrumen dapat dikatakan homogen jika nilai sig. $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut

⁵² Junpahira and Pahlevi, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik'.

homogen. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh”. Dalam penelitian tersebut uji homogen sebesar $0,938 > 0,05$ hal tersebut menyatakan bahwa kedua kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen dengan media kartu domino dan kelas eksperimen yang menggunakan media TTS bersifat homogen atau sama.⁵³

2. Uji Hipotesis

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup informasi sebelum dan sesudah responden menerima perlakuan. Uji hipotesis statistik diterapkan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, dengan bantuan software SPSS 27.0 for Windows. Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

a. Uji T (*Independent Sampel T Test*)

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata penguasaan mufradāt siswa kelas VII yang signifikan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup informasi sebelum dan sesudah responden menerima perlakuan. Berikut adalah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

H₁: Multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* efektif terhadap penguasaan mufradāt siswa kelas VII MTs Ma’arif NU 1 Wangon.

H₀: Multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* tidak efektif terhadap penguasaan mufradāt siswa kelas VII MTs Ma’arif NU 1 Wangon.

Hasil akhir dari uji hipotesis ini dapat dilihat dari nilai signifikansi hasil tes. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H₁ diterima, sebaliknya apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H₁ ditolak.

⁵³ Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar,” *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh*”, Lantanida Journal,6(1),2018, hal.54.

Tabel 4.12 Hasil Uji *Independent Samples Test*

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai Equal variances assumed	.013	.911	-5.916	75	.000	-13.182	2.228	-17.622	-8.743
Equal variances not assumed			-5.932	74.996	.000	-13.182	2.222	-17.609	-8.756

Hasil uji hipotesis yang terdapat pada tabel 4.7 menyatakan bahwa nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak sehingga H_1 dapat diterima.

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -5.916 dengan nilai signifikansi 0.000. Menurut dasar pengambilan keputusan bahwa signifikansi $< 0,05$ maka dapat dikatakan efektif. Dari dasar tersebut, maka nilai signifikansi dari data di atas adalah $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga H_1 dapat diterima. Begitupun dengan hasil penelitian dari asy'ari dan nonong rahimah menunjukkan bahwa nilai uji *independent sample t test* yaitu 0,006, sehingga H_0 ditolak dan H_1 dapat diterima.⁵⁴

⁵⁴ Lili Fitriawati & Agustina, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa XII IPA SMA Negeri 3 Banjarmasin', Vol. 16, No. 2 (2021), pp. 1–13.

b. Uji N-Gain

Hasil dari uji normalitas data pretest dan posttest penguasaan mufradāt dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain

Kelas	Mean	Min	Max
Eksperimen	64.94	16.67	100
Kontrol	28.28	-66.67	61.54

Berdasarkan hasil perhitungan N_Gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 64.94%. Sedangkan untuk hasil perhitungan N_Gain score kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol adalah 28.65% Menurut dasar pengambilan keputusan yaitu $56 \leq g \leq 75$ maka dari hasil rata-rata kelas eksperimen 64.94 menunjukkan tingkat keefektifan yang cukup tinggi.

E. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas untuk mengetahui apakah media pembelajaran *articulate storyline* efektif terhadap penguasaan mufradāt siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas VII berjumlah 403 siswa yang terbagi dalam 10 kelas. Dalam pelaksanaan penelitian, sampel yang digunakan yaitu kelas VII G sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 40 siswa dan kelas VII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 37 siswa. Pada proses penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan media pembelajaran *articulate storyline*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan *powerpoint*. Materi yang digunakan pada penelitian di kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon yaitu العُتُون و البَيْت و يَوْمِيَّات الأُسْرَة

Penguasaan mufradāt adalah unsur yang sangat penting dan mendasar dalam mempelajari bahasa Arab. Penguasaan mufradāt merupakan penentu utama keberhasilan seseorang dalam berbahasa. Semakin besar penguasaan mufradāt maka akan besar pula kemungkinannya dalam keterampilan berbahasa Arab

karena kemampuan dasar belajar bahasa Arab yaitu dapat menguasai mufradāt.⁵⁵ Bahasa Arab memiliki mufradāt yang mempunyai fungsi, peran, serta pengaruh yang besar dalam pembelajaran. Oleh karena itu, mempelajari atau memperluas mufradāt merupakan prasyarat dan tuntutan yang mendasari seseorang dalam menguasai bahasa. Seiring dengan pentingnya penguasaan dan perbendaharaan mufradāt terdapat berbagai kesulitannya, maka pembelajaran bahasa Arab yang efektif sangat dibutuhkan yakni dengan menghadirkan strategi-strategi pembelajaran bahasa Arab yang aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dilakukan oleh pendidik sangat berperan sebagai upaya dalam meningkatkan perbendaharaan mufradāt siswa.

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Sebelum soal *pretest* dan *posttest* digunakan dan dibagikan kepada responden, terlebih dahulu diuji apakah valid dan reliabel. Soal yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas, kemudian diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* diberikan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) guna mengetahui seberapa tingkat penguasaan mufradāt siswa sebelum proses pembelajaran diberikan. Data nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh dari kelas kontrol yang berjumlah 37 siswa yaitu 51.89 dan pada kelas eksperimen yang berjumlah 40 siswa yaitu 44.75. Pada nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment* berada dikategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut kurang dalam penguasaan mufradāt. Kemudian setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan multimedia interaktif articulate storyline pada *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu pada kategori tinggi dengan nilai 80.75. Selanjutnya pada kelas kontrol dengan media pembelajaran *powerpoint* mengalami peningkatan, hanya saja peningkatan tersebut tidak sebanding dengan kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif nilai *posttest* tersebut yaitu 67.57. Dari hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan dan peningkatan antar kedua kelas.

⁵⁵ Sulfikar Sulfikar and Nurul Fawzani, 'Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa', *Jurnal Tahsinia*, Vol. 4, No. 1 (2023), pp. 19–27.

Data yang telah diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, kemudian diolah dengan uji statistik untuk memastikan temuan penelitian ini. Tahap awal yang dilakukan adalah uji instrumen penelitian diantaranya meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah soal tes atau alat ukur tersebut itu valid sehingga menghasilkan data yang relevan dengan variabel yang ingin diukur. Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat seberapa konsisten hasil suatu pengukuran. Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang sama ketika digunakan berulang kali.

Hasil perhitungan dari uji validitas yang dilakukan dengan bantuan *SPSS 27.0 for windows* menunjukkan bahwa pada soal *pretest* terdapat satu soal yang dinyatakan tidak valid yaitu pada nomor 19 dengan nilai $0,048 < 0,355$. Sedangkan pada soal *posttest* semua soal dapat dikatakan valid karena $r_{hitung} \geq 0,355$. Setelah uji instrumen penelitian kemudian dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Sebelum melakukan uji hipotesis penting dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji normalitas adalah uji yang digunakan mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data homogen.

Hasil perhitungan dari uji normalitas data menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen serta kelas kontrol berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ dan pada kelas kontrol adalah $0,174 > 0,05$. Nilai signifikansi *posttest* yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah $0,200 > 0,05$ dan pada kelas kontrol adalah $0,184 > 0,05$. Kemudian hasil dari perhitungan uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi 0,911. Nilai sig yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Setelah melakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t (*Independent Sampel T Test*) dan uji N-Gain.

Perhitungan N-Gain dilakukan dengan tujuan untuk menilai penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* dan untuk mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan mufradāt siswa sebelum dan sesudah diberi

perlakuan (treatment) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah efektif atau tidak. Nilai N-Gain yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 64,94 yang mana termasuk kedalam rentang N-Gain $56 \leq g \leq 75$ dengan kategori keefektifan yang cukup tinggi, sedangkan N-Gain yang diperoleh dari kelas kontrol adalah 28,28 yang mana termasuk ke dalam rentang N-Gain $g < 40$ artinya tidak efektif.

Terakhir uji t dengan *Independent Sampel T Test* yang diperoleh dari taraf signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$ mengindikasikan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran pada materi الغُثْوَان و النِّبْت و يَوْمِيَّاتِ الأُسْرَةِ dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* terbukti lebih efektif.

Pada kelas eksperimen siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *articulate storyline*, dibandingkan pada kelas kontrol siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *power point*. Penggunaan media *power point* pada kelas kontrol membuat siswa kurang memperhatikan dengan benar, sehingga pembelajaran kurang aktif dan siswa tampak terlihat bosan. Media *articulate storyline* dan media *power point* pada dasarnya termasuk media yang dapat diandalkan untuk meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi, penyajian pada media *articulate storyline* lebih menarik karena dilengkapi dengan gambar, video, quiz, dan interaktif sehingga lebih menarik siswa untuk belajar dan memperhatikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siwi es Nafitri, dkk dengan judul penelitian “Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Stroyline* 3 Sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa media *articulate storyline* menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik sehingga siswa mengalami peningkatan dalam berinteraksi dan memahami materi. Dengan menggunakan aplikasi berbasis android yang dikembangkan melalui aplikasi *articulate atoryline*, media ini menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat dan antusiasme mereka dalam belajar matematika. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan

menyenangkan.⁵⁶ Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faridatul Azza dan Wulan Indah yang berjudul “Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab” menyatakan bahwa bahwa *articulate storyline* efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab siswa, termasuk maharah qiro'ah, kitabah, kalam, dan istima'. Selain fitur-fitur tersebut keunggulan lain dari *articulate storyline* adalah kemudahan penggunaan, publikasi serta aksesibilitasnya, sehingga tidak hanya dapat digunakan di sekolah, tetapi juga bisa digunakan untuk mendukung belajar mandiri di rumah.⁵⁷ Selain itu juga, penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sufirah Mawaddah, dkk dengan judul “*The Effect Of Articulate Storyline Based Interactive Multimedia On 5th Grade Student In Thematic Learning Outcomes*” yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa.⁵⁸

Dari data penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan mufradāt pada siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon tahun ajaran 2024/2025.

⁵⁶ Faridatul Azza, Wulan Indah, and Fatimatul Djamilah, ‘Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab’, Vol. 8, No. 2 (2024), pp. 283–98.

⁵⁷ Azza, Indah, and Djamilah, ‘Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab’.

⁵⁸ Sufirah Mawaddah, Andi Dewi Riang Tati, and Hamzah Pagarra, ‘The Effect of Articulate Storyline Based Interactive Multimedia on 5th Grade Student in Thematic Learning Outcomes’, *Excellent Education, Science and Engineering Advances Journal*, Vol. 1, No. 2 (2022), 2022, pp. 13–24.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan mufradāt setelah multimedia interaktif *articulate storyline* diterapkan pada kelas eksperimen. Sebelum diterapkannya multimedia interaktif *articulate storyline*, rata-rata nilai kelas eksperimen berada di angka 44,75 dan pada kelas kontrol 51,89. Setelah menggunakan multimedia interaktif tersebut, rata-rata nilai pada kelas eksperimen meningkat menjadi 80,75 dan pada kelas kontrol 67,57. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradāt siswa pada materi العُنوان و النِّبْت و يَوْمِيَّاتِ الأُسْرَة. Selain itu, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis aplikasi *articulate storyline* mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*. Perbedaan ini dilihat dari rata-rata skor yaitu 67,57 untuk kelas kontrol dan 80,75 untuk kelas eksperimen.

Keefektifan penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* terhadap penguasaan mufradāt dapat dianalisis melalui uji N_Gain, yang mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline*. Berdasarkan hasil uji N_Gain diketahui bahwa tingkat efektivitas penggunaan multimedia interaktif *articulate storyline* mencapai 64,94. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* memperoleh nilai 28,28. Presentase ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* tergolong cukup efektif membantu siswa dalam memahami dan menguasai mufradāt dengan lebih baik. Selain itu, juga dilihat dari hasil uji t dengan nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000 yang berarti jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka hasil uji t dengan nilai $\text{sig} 0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa

H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Keunggulan utama dari media *articulate storyline* terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif melalui teks, gambar, voice over, musik, lagu, quiz dan berbagai fitur lainnya. Fitur yang tersedia bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat mufradāt yang dipelajari dibandingkan dengan menggunakan media *powerpoint*. Multimedia *articulate storyline* ini juga dapat diakses kapan saja, dimana saja dan menggunakan perangkat apa saja. Jadi, siswa dapat mempelajarinya ketika berada diluar sekolah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan multimedia interaktif berbasis aplikasi *articulate storyline* cukup efektif terhadap peningkatan penguasaan mufradāt siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas.

B. Keterbatasan penelitian

Ada beberapa kekurangan dalam penelitian ini yang membuat hasil penelitian ini kurang dapat diandalkan.

1. Keterbatasan penulis dalam mengembangkan materi mufradāt yang luas.
2. Keterbatasan waktu penelitian membuat hasil yang diperoleh kurang optimal. Penelitian ini hanya berlangsung 3 minggu.
3. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dalam bentuk tes tertulis saja sehingga penilaian dalam penelitian ini hanya menggunakan data tertulis.

Hal ini dapat memungkinkan terjadinya bias penelitian.

C. Saran

Berdasarkan ringkasan hasil penelitian, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru diharapkan untuk seterusnya menggunakan multimedia interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Arab di masa yang akan datang, khususnya pada pembelajaran mufradāt.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa

Arab, lebih banyak berlatih berbicara bahasa Arab dengan pembendaharaan mufradāt yang sudah didapat. Siswa diharapkan lebih memperhatikan lagi ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran dan mengikutinya dengan baik. Kurangi penggunaan smartphone untuk hal-hal yang tidak bermanfaat, dan perbanyak belajar ketika di rumah.

3. Bagi sekolah

Dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab. Selain itu juga, sekolah diharapkan dapat melengkapi fasilitas-fasilitas pada pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan multimedia interaktif di MTs Ma'arif NU 1 Wangon Kabupaten Banyumas.

4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Namun, penggunaan multimedia interaktif ini tidak akan terlepas dari kekurangan dan kelebihan, karena multimedia interaktif merupakan alat bantu dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan agar dapat meningkatkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi *articulate storyline* dengan lebih maksimal lagi dan menarik bagi siswa. Agar siswa tidak lagi beranggapan bahwa bahasa Arab itu sulit dan membosankan.

D. Penutup

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, Natasya, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Macth Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah* (semnasbana: 4, 2020)
- Almahira, *Qur'an Hafalan Dan Terjemahan* (Jakarta : Almahira, 2015)
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah, 'Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar', *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 (2020), pp. 150–57
<<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/467>>
- Ariani, Niken, and Deny Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah* (Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya, 2010)
- Azza, Faridatul, Wulan Indah, and Fatimatul Djamilah, 'Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab', Vol. 8, No. 2 (2024), pp. 283–98
- Diyana, Tsania Nur, Edi Supriana, and Sentot Kusairi, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning', *Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2019), pp. 171–82
<<http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>>
- Djali, H, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta :Bumi Aksara, 2020)
- Fauziyah, Anisa, As Zahra Sakinah, Mariyanto, and Dase Erin Juansah, 'Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol. 43, No. 4 (2023), pp. 342–46
- Fitriawati & Agustina, Lili, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa XII IPA SMA Negeri 3 Banjarmasin', Vol. 16, No. 2 (2021), pp. 1–13
- Furqoni, Mizta Dwi Hafizah, Waminton Rajagukguk, Ahmad Landong, Yulita Molliq Rangkuti, and Riani Alkhasannah, *Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Quantum Learning: Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Disposisi Matematis Siswa* (Yogyakarta: Jejak Pustaka 2023)

- Harmoko, Ismail Kilwalaga, Asnah, Siti Rahmi, Vera Selviana Adoe, Dyanasari, and others, *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Feniks Muda Sejahtera 2022)
- Hermawan, Acep, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif* (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Husna, Millah Nahdah, 'Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Di SD', *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 1 (2022), pp. 41–48 <<https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.150>>
- Junpahira, Siti Vivi, and Triesninda Pahlevi, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 11, No. 2 (2023), pp. 149–71 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/7220>>
- Khairunnisa, 'مشكلات تعليم اللغة العربية دراسة الحالة في الجامعات الأهلية ببينجر ماسين', *Al Maqayis, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, Vol. 8, No. 2 (2021), pp. 184–99
- Lestari, Novia, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020)
- Liana, Lie, 'Using MRA with SPSS to Test the Effect of Moderating Variables on the Relationship between Independent Variables and Dependent Variables', *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, Vol. 1, No. 2 (2009), pp. 90–97 <<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/95>>
- Magdalena, Ina, Aulia Fitroh, Diah Fadhilah, Dinda Habsah, and Romadona Qodrawati, 'Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan: Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas IV SDN Pondok Kacang Barat 03', *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, Vol. 1, No. 2 (2023), pp. 49–53 <<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/18>>
- Magdalena, Riana, and Maria Angela Krisanti, 'Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di PT.Merck, Tbk.', *Jurnal Tekno*, Vol. 16, No. 01 (2019), pp. 35–48 <<http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/48132>>
- Mansyur Kustiawan, Moh, *Dalil Al-Katib Wa Al-Mutarajim* (Jakarta: PT. Moyo

Segoro Agung, 2002)

Maria, Ulfa, Ani Rusilowati, and Wahyu Hardyanto, 'Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children', *Journal of Primary Education*, Vol. 8, No. 4 (2019), pp. 344–53

<<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27929%0AInteractive>>

Mawaddah, Sufirah, Andi Dewi Riang Tati, and Hamzah Pagarra, 'The Effect of Articulate Storyline Based Interactive Multimedia on 5th Grade Student in Thematic Learning Outcomes', *Excellent Education, Science and Engineering Advances Journal*, Vol. 1, No. 2 (2022), 2022, pp. 13–24

Mingkid, Gary Jonathan, Daud Liando, and Johny Lengkong, 'Efektivitas Penggunaan Dana Desa Dalam Peningkatan Pembangunan', *Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Vol. 2, No. 2 (2017), pp. 1–11
<<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnaleksekutif/article/view/18676>>

Muchtar, M Ilham, 'Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar', *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2 (2018), pp. 14–26
<<https://core.ac.uk/download/pdf/233601884.pdf>>

Mujib, Ahmad, and Ahmad Bashori, 'تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة', *TSAQOFIYA : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo*, Vol. 1, No. 2 (2020), pp. 19–33, doi:10.21154/tsaqofiya.v2i1.11

Mujiburrohman, Nurjannah, and Ahmad Helwani Syafi'i, 'Pembelajaran Mufradat Dengan Permainan Lompat Kotak', *LUGATUNA: Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2 (2023), pp. 1–8

Munir, *Multimedia Konsep and Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2013)

Mustofa, Saiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang : UIN Press, 2011)

Pradana, Dimas Bagas Panca, 'Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal IT-Edu*, Vol. 02, No. 01 (2017), pp. 59–67

- <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527/18815>>
- Pribadi, Benny, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Purnamawati, Dian, Chandra Ertikanto, and Agus Suyatna, 'Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 16, No. 01 (2017), pp. 209–19 <<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/2070>>
- Ridha, Nikmatur, 'Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian', *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1 (2017), pp. 62–70 <<https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18/15>>
- Ruswatie, Ade, 'تعليم اللغة العربية وتعلمها بالمدارس الابتدائية الإسلامية (دراسة ميدانية في مدرسة بوترا)', *Tarling: Journal of Language Education*, Vol. 2, No. 1 (2018), pp. 55–74
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- , *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022)
- Sulfikar, Sulfikar, and Nurul Fawzani, 'Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa', *Jurnal Tahsinia*, Vol. 4, No. 1 (2023), pp. 19–27
- Tolinggi, Syindi Oktaviani R, 'Model Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Salafi Dan Khalafi', *Al-Lisan*, Vol. 6, No.1 (2020), pp. 64–95 <<https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/article/view/966>>
- Tugiman, Tugiman, Herman Herman, and Anton Yudhana, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utat Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit', *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, Vol. 9, No. 2 (2022), pp. 1621–30, doi:10.35957/jatisi.v9i2.2227
- Ummah, Masfi Sya'fiatul, *Pengantar Statistik* (Sumatera Barat: PT Mafi Media Literasi Indonesia, 2023)
- Wahab Rosyidi, Abdul, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang

- Press, 2009)
- Wahyuni, Ida, Yeni Megalina, Ratna Tanjung, Khairul Amdani, and Rajo Hasim Lubis, 'Development of Interactive Multimedia Based on Case Method Assisted by Articulate Storyline 3 in General Physics', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 9, No. 11 (2023), pp. 9652–59, doi:10.29303/jppipa.v9i11.5685
- Widiyaningsih, Wahyu Retno, and Waskito Aji Suryo Putro, *Tenis Lapangan: Disertai Model Pembelajaran Dalam Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Deepublish, 2023)
- Ahsan, Natasya, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Macth Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah* (semnasbana: 4, 2020)
- Almahira, *Qur'an Hafalan Dan Terjemahan* (Jakarta : Almahira, 2015)
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah, 'Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar', *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 (2020, pp. 150–57
<<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/467>>
- Ariani, Niken, and Deny Haryanto, *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah* (Jakarta : PT. Prestasi Pustaka, 2010)
- Azza, Faridatul, Wulan Indah, and Fatimatul Djamilah, 'Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab', Vol. 8, No. 2 (2024), pp. 283–98
- Diyana, Tsania Nur, Edi Supriana, and Sentot Kusairi, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning', *Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2019), pp. 171–82
<<http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>>
- Djali, H, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta :Bumi Aksara, 2020)
- Fauziyah, Anisa, As Zahra Sakinah, Mariyanto, and Dase Erin Juansah, 'Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol. 43, No. 4 (2023), pp. 342–46
- Fitriawati & Agustina, Lili, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa XII IPA SMA Negeri 3 Banjarmasin',

Vol. 16, No. 2 (2021), pp. 1–13

- Furqoni, Mizta Dwi Hafizah, Waminton Rajagukguk, Ahmad Landong, Yulita Molliq Rangkuti, and Riani Alkhasannah, *Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Quantum Learning: Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Disposisi Matematis Siswa* (Yogyakarta: Jejak Pustaka 2023)
- Harmoko, Ismail Kilwalaga, Asnah, Siti Rahmi, Vera Selviana Adoe, Dyanasari, and others, *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Feniks Muda Sejahtera 2022)
- Hermawan, Acep, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komunikaif-Interaktif* (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Husna, Millah Nahdah, 'Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 Untuk Pembelajaran Di SD', *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 1 (2022), pp. 41–48 <<https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.150>>
- Junpahira, Siti Vivi, and Triesninda Pahlevi, 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 11, No. 2 (2023), pp. 149–71 <<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/7220>>
- Khairunnisa, 'مشكلات تعليم اللغة العربية دراسة الحالة في الجامعات الأهلية ببجزماسين', *Al Maqayis, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, Vol. 8, No. 2 (2021), pp. 184–99
- Lestari, Novia, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020)
- Liana, Lie, 'Using MRA with SPSS to Test the Effect of Moderating Variables on the Relationship between Independent Variables and Dependent Variables', *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, Vol. 1, No. 2 (2009), pp. 90–97 <<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/95>>
- Magdalena, Ina, Aulia Fitroh, Diah Fadhillah, Dinda Habsah, and Romadona Qodrawati, 'Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan: Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas IV SDN Pondok Kacang Barat 03', *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, Vol. 1, No. 2 (2023), pp. 49–53 <<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/18>>

- Magdalena, Riana, and Maria Angela Krisanti, 'Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di PT.Merck, Tbk.', *Jurnal Tekno*, Vol. 16, No. 01 (2019), pp. 35–48 <<http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/48132>>
- Mansyur Kustiawan, Moh, *Dalil Al-Katib Wa Al-Mutarajim* (Jakarta: PT. Moyo Segoro Agung, 2002)
- Maria, Ulfa, Ani Rusilowati, and Wahyu Hardyanto, 'Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children', *Journal of Primary Education*, Vol. 8, No. 4 (2019), pp. 344–53 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27929%0AInteractive>>
- Mawaddah, Sufirah, Andi Dewi Riang Tati, and Hamzah Pagarra, 'The Effect of Articulate Storyline Based Interactive Multimedia on 5th Grade Student in Thematic Learning Outcomes', *Excellent Education, Science and Engineering Advances Journal*, Vol. 1, No. 2 (2022), 2022, pp. 13–24
- Mingkid, Gary Jonathan, Daud Liando, and Johny Lengkong, 'Efektivitas Penggunaan Dana Desa Dalam Peningkatan Pembangunan', *Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, Vol. 2, No. 2 (2017), pp. 1–11 <<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnaleksekutif/article/view/18676>>
- Muchtar, M Ilham, 'Kitab Pada Mahasiswa Ma'had Al-Birr Unismuh Makassar', *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2 (2018), pp. 14–26 <<https://core.ac.uk/download/pdf/233601884.pdf>>
- Mujib, Ahmad, and Ahmad Bashori, 'تطوير مادة تعليم المفردات لبرنامج "صباح اللغة" على أساس النظرية السلوكية لطلبة معهد الجامعة TSAQOFIYA : Jurusan Pendidikan Bahasa Arab IAIN Ponorogo, Vol. 1, No. 2 (2020), pp. 19–33, doi:10.21154/tsaqofiya.v2i1.11
- Mujiburrohman, Nurjannah, and Ahmad Helwani Syafi'i, 'Pembelajaran Mufradat Dengan Permainan Lompat Kotak', *LUGATUNA: Jurnal Pendidikan, Ilmu Bahasa Arab*, Vol. 2, No. 2 (2023), pp. 1–8
- Munir, *Multimedia Konsep and Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2013)

- Mustofa, Saiful, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang : UIN Press, 2011)
- Pradana, Dimas Bagus Panca, 'Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal IT-Edu*, Vol. 02, No. 01 (2017), pp. 59–67 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20527/18815>>
- Pribadi, Benny, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Purnamawati, Dian, Chandra Ertikanto, and Agus Suyatna, 'Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 16, No. 01 (2017), pp. 209–19 <<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/2070>>
- Ridha, Nikmatur, 'Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian', *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1 (2017), pp. 62–70 <<https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18/15>>
- Ruswatie, Ade, 'تعليم اللغة العربية وتعلمها بالمدارس الابتدائية الإسلامية (دراسة ميدانية في مدرسة بوترا , Tarling: Journal of Language Education, Vol. 2, No. 1 (2018), pp. 55–74
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013)
- , *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022)
- Sulfikar, Sulfikar, and Nurul Fawzani, 'Pemanfaatan Instagram Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Mahasiswa', *Jurnal Tahsinia*, Vol. 4, No. 1 (2023), pp. 19–27
- Tolinggi, Syindi Oktaviani R, 'Model Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Salafi Dan Khalafi', *Al-Lisan*, Vol. 6, No.1 (2020), pp. 64–95 <<https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/article/view/966>>
- Tugiman, Tugiman, Herman Herman, and Anton Yudhana, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online

- Rumah Sakit', *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, Vol. 9, No. 2 (2022), pp. 1621–30, doi:10.35957/jatisi.v9i2.2227
- Ummah, Masfi Sya'fiatul, *Pengantar Statistik* (Sumatera Barat: PT Mafi Media Literasi Indonesia, 2023)
- Wahab Rosyidi, Abdul, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2009)
- Wahyuni, Ida, Yeni Megalina, Ratna Tanjung, Khairul Amdani, and Rajo Hasim Lubis, 'Development of Interactive Multimedia Based on Case Method Assisted by Articulate Storyline 3 in General Physics', *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 9, No. 11 (2023), pp. 9652–59, doi:10.29303/jppipa.v9i11.5685
- Widiyaningsih, Wahyu Retno, and Waskito Aji Suryo Putro, *Tenis Lapangan: Disertai Model Pembelajaran Dalam Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Deepublish, 2023)





Lampiran 1 Surat Izin Riset Individu



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

Nomor : B.m.2364/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/05/2025
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Riset Individu

08 April 2025

Kepada
Yth. Kepala MTs Ma'arif NU 1 Wangon
Kec. Wangon
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 | : Khoirul Jannah |
| 2. NIM | : 214110403053 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Bahasa Arab |
| 5. Alamat | : Besuki RT 04 RW 01, Lumbir, Banyumas, Jawa Tengah |
| 6. Judul | : Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Terhadap Penguasaan Mufradat Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Objek | : Pembelajaran Bahasa Arab siswa kelas VII |
| 2. Tempat / Lokasi | : MTs Ma'arif NU 1 Wangon |
| 3. Tanggal Riset | : 09-04-2025 s/d 09-06-2025 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif |

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

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Lampiran 2 Telah Riset Individu



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU CABANG BANYUMAS
MTs MA'ARIF NU 1 WANGON

Terakreditasi "A"

Alamat : Jalan Raya Timur Wangon Kabupaten Banyumas

NPSN : 20363455 NSM : 121233020002 Telp. : (0281) 513047 K.Pos : 53176

e-mail : mtsmanu1wangon@yahoo.co.id Website : www.mtsma'arifnu1wangon.com

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 206/LPM/33.12/MTs-15/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

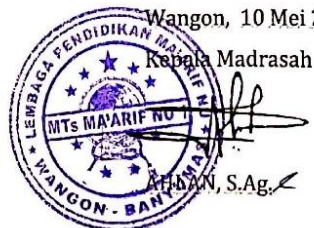
Nama : AHLAN, S.Ag.
Jabatan : Kepala MTs Ma'arif NU 1 Wangon

Dengan ini memberikan ijin kepada :

Nama : KHOIRUL JANNAH
NIM : 214110403053
Jenjang Program : S1
Semester : VIII (delapan)
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifudin Zuhri
Purwokerto
Jl. Jendral A. Yani No. 40A Purwokerto 5316
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis aplikasi Articulate
Storyline Terhadap Penguasaan Mufrodat Kelas VII MTs
Ma'arif NU 1 Wangon.
Objek : Siswa Kelas VII (tujuh)

telah melakukan kegiatan Riset Individu di MTs Ma'arif NU 1 Wangon pada tanggal 09 April 2025 s.d 09 Juni 2025.

Demikain surat pernyataan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 3 Materi

المعنى	الكلمة	المعنى	الكلمة
Nama	الاسم	Kartu Identitas Diri	بطاقة شخصية
Agama	الديانة	Tempat lahir	مكان الميلاد
Status	الحالة	Tanggal Lahir	تاريخ الميلاد
Belum Menikah	غائب	Menikah	متزوج

BAHASA ARAB - KELAS VII

المعنى	الكلمة	المعنى	الكلمة
Hobi	الهواية	Spesialisasi	التخصص
Alamat	العنوان	Profesi	المهنة
Nomor	الرقم	Jalan	الشارع
Kota	المدينة	Desa	القرية
Handphone	الجوال	Tetangga	جيران
Dekat	قريب	Telepon	الهاتف
Dekat sekali	قريب جدًا	Telepon rumah	الهاتف الثابت
Jauh	بعيد	Alamatmu ?	ما عنوانك ؟
Jauh sekali	بعيد جدًا	Nomor teleponmu ?	ما رقم هاتفك ؟



Bangun
Pengetahuannya !

النشاط الأول

المقررات

انظر واقرأ أعلاه !

Ruangan Di Dalam Rumah

الغرف في البيت



غرفة المكنب



غرفة الأكل



غرفة النوم



غرفة المذاكرة



الطليح



العديقة



المطبخ



غرفة الجلوس

Isi Ruangan

عناصر الغرفة

المعنى	الكلمة
Air	ماء
Maja makan	طاولة
Maja	مكتب
Baju	فئيس
Toilet	مراخض
Panti	مرسمة

المعنى	الكلمة
Ranjang	سرير
Teh	شاي
Pohon	شجرة
Balkon	شرفة
Sabun	صابون
Piring	صحن

المعنى	الكلمة
Kolam	بركة
Kalender	تقويم
Telepon	هاتف
TV	تلفاز
Almar	خزانة
Bak	رف

المعنى	الكلمة	المعنى	الكلمة	المعنى	الكلمة
Lampu	مِصْبَاح	Gambar	صُورَة	Nasi	رِزْ
Gayung	مِغْرَنَة	Fax	فَاكْس	Bunga	زَهْرَة
Tempat pena	مَقْلَعَة	Pena	قَلَم	War	وَارِيَة
Garpu	مِغْطَقَة	Kopi	قَهْوَة	Jam	سَاعَة
Maja tamu	مِضْبَدَة	Kuntai	كُتَيْتَة	Pagar	سُور
Bantal	وَسَادَة	Buku	كِتَاب	Celana	سُرْوَال

BANGUN Pengerahanmu !

المقررات

Kegiatan Sahar-hari

النظر والفرا وأعد !

الأعمال اليومية



أجبت عن الأسئلة



أفقت الدرس



أفرا الجريدة



أشربت العيشة



أطبخ المرق



أعد الطعام



أصاغت أهي



أشكن في البيت



أغدت في المطبخ

BAHASA ARAB - KELAS VII

Lampiran 4 Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Nama Validator : Dr. Ade Ruswatie, M.Pd
Jabatan : Koorprodi Pendidikan Bahasa Arab
Instansi : UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

Setelah membaca dan memeriksa instrumen penelitian skripsi yang berjudul “Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Terhadap Penguasaan Mufradat Kelas VII MTs Ma’arif NU 1 Wangon”, oleh peneliti :

Nama : Khoirul Jannah
NIM : 214110403053
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Maka dengan ini menyatakan bahwa butir-butir soal pilihan ganda yang ada pada instrumen ini :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran sebagai berikut:

- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian

Demikian surat ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 21 Februari 2025

Validator



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

Lampiran 5 Validasi Instrumen Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Nama Validator : Endah Lestari, S.pd
Jabatan : Guru mata pelajaran Bahasa Arab
Instansi : MTs Ma'arif NU Lwangan

Setelah membaca dan memeriksa instrumen penelitian skripsi yang berjudul "Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Terhadap Penguasaan Mufradat Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon", oleh peneliti :

Nama : Khoirul Jannah
NIM : 214110403053
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Maka dengan ini menyatakan bahwa butir-butir soal pilihan ganda yang ada pada instrumen ini :

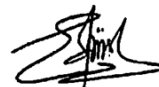
- ☒ Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
☐ Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai dengan saran sebagai berikut:

- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian

Demikian surat ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 21 Februari 2025

Validator



Endah Lestari, S.pd

NIP. -

Lampiran 6 Soal Pretest

SOAL PRE TEST PENGUASAAN MUFRADĀT

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Madrasah : MTs Ma'arif NU 1 Wangon
 Materi Pokok : العُنُونُ وَ الْبَيْتُ وَ مِنْ يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ

Nama :
 Kelas :

التدريب ١ : استمع ثم اختر كلمة المناسبة بما سمعت من بين الثلاث الإجابة!

الرقم	الاختيار			الإجابة
	أ	ب	ج	
١.	شَرِيعٌ	شَارِعٌ	سَرِيعٌ	
٢.	بَعِيدٌ	بَاعِدٌ	بَاعِيذٌ	
٣.	بَيْطٌ	بَيْتٌ	بَيْتُونٌ	
٤.	خَامَمٌ	خَمَامٌ	خَمَامٌ	
٥.	أَكُلُ	أَقْلُ	أَكُولُ	
٦.	أَهْصِلُ	أَعْصِلُ	أَغْصِلُ	

التدريب ٢ : أجب باختصار الجواب الصحيح!

١. مَا هَذَا؟ هَذَا



أ. عُنُونٌ
 ب. مَدِينَةٌ
 ج. بَعِيدٌ
 د. قَرِيبٌ

٢. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ



أ. عُنُونٌ
 ب. مَدِينَةٌ
 ج. قَرْيَةٌ
 د. شَارِعٌ

٣. مَا هَذَا؟ هَذَا



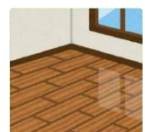
أ. جَبْرَانٌ
 ب. قَرْيَةٌ
 ج. بَيْتٌ
 د. مَدِينَةٌ

٤. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ



أ. نَافِذَةٌ
 ب. سَاعَةٌ
 ج. خِزَانَةٌ
 د. عُرْفَةُ النَّوْمِ

٥. مَا هَذَا؟ هَذَا



أ. مَصْبَحٌ
 ب. خَمَامٌ
 ج. بِلَاطٌ
 د. نَافِذَةٌ

٦. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ



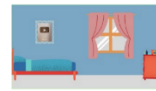
- أ. مَطْبَخٌ
ب. سَاعَةٌ
ج. ثَلَاجَةٌ
د. خِزَانَةٌ

٧. مَا هَذَا؟ هَذَا



- أ. مَصْبَاحٌ
ب. سَاعَةٌ
ج. بِلَاطٌ
د. نَافِذَةٌ

٨. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ



- أ. حَمَّامٌ
ب. غُرْفَةُ النَّوْمِ
ج. مَطْبَخٌ
د. نَافِذَةٌ

التدريب ٣ : ترجم هذه الجمل إلى اللغة الإندونيسية!

١. كَمْ رَقْمُ هَاتِفِكَ ؟

- أ. Berapa nomor teleponmu (pr)
ب. Berapa nomor hp mu (pr)
ج. Berapa nomor teleponmu (lk)
د. Berapa nomor hp mu (lk)

٢. نَذْهَبُ إِلَى الْمَدِينَةِ

- أ. Saya pergi ke pasar
ب. Kami pergi ke desa
ج. Saya pergi ke kota
د. Kami pergi ke kota

٣. بَيْتِي قَرِيبٌ مِنَ الْمَدْرَسَةِ

- أ. Rumahku sangat dekat dengan sekolah
ب. Rumahku terletak di sebelah sekolah
ج. Rumahku jauh dari sekolah
د. Rumahku dekat dengan sekolah

٤. أُمِّي تَطْبَخُ فِي الْمَطْبَخِ

- أ. Ibuku sedang memasak di dapur
ب. Ibuku sedang tidur di kamar
ج. Ibuku sedang belanja di pasar
د. Ibuku sedang membuat roti di dapur

٥. جَدِّي يَشْرَبُ الْحَلِيبَ؟

- أ. Kakekku sedang minum teh
ب. Nenekku sedang memasak air
ج. Kakekku sedang minum susu
د. Pamanku sedang makan roti

٦. أَنَا أَكْتُبُ الدَّرْسَ

- أ. Saya sedang membaca pelajaran
ب. Saya mengulang pelajaran
ج. Saya sedang menulis pelajaran
د. Saya sedang membaca kitab

Lampiran 7 Soal Posttest

SOAL POST TEST PENGUASAAN MUFRADĀT

Mata Pelajaran : Bahasa Arab
 Madrasah : MTs Ma'arif NU 1 Wangon
 Materi Pokok : العُنوان وَ البَيْت وَ مِنْ يَوْمِيَّاتِ الْأُسْرَةِ

Nama :
 Kelas :

التدريب ١ : استمع ثم اختر الكلمة المناسبة بما سمعت من بين الثلاث الإجابة!

الرقم	الاختبار		
	أ	ب	ت
١.	هَاتِفٌ	هَيْفُونٌ	هَاتِيفٌ
٢.	جِيْرَانٌ	جِيْرَانٌ	جِرَانٌ
٣.	مِصْبَاحٌ	مِصْبَاحٌ	مِشْبَاحٌ
٤.	سَاعَةٌ	سَاعَةٌ	شَاعَةٌ
٥.	أَطْبَاحٌ	أَطْبَاحٌ	أَطْبَاحٌ
٦.	أَجْلِسُ	أَجْلِسُ	أَجْلِسُ

التدريب ٢ : أجب باختيار الجواب الصحيح!

١. مَا هَذَا؟ هَذَا



أ. عُنوانٌ
 ب. هَاتِفٌ
 ج. رَقْمٌ
 د. سَاعَةٌ

٢. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ



أ. عُنوانٌ
 ب. مَدِينَةٌ
 ج. شَارِعٌ
 د. قَرْيَةٌ

٣. مَا هَذَا؟ هَذَا



أ. جِيْرَانٌ
 ب. شَارِعٌ
 ج. رَقْمٌ
 د. عُنوانٌ

٤. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ



أ. نَافِذَةٌ
 ب. مِصْبَاحٌ
 ج. نَافِذَةٌ
 د. خِزَانَةٌ

٥. مَا هَذَا؟ هَذَا



أ. حَمَّامٌ
 ب. بِلَاطٌ
 ج. مَطْبِخٌ
 د. عُرْفَةُ النَّوْمِ

٦. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ

أ. نَافِذَةٌ
 ج. نَافِذَةٌ

ب. سَاعَةٌ د. خِزَانَةٌ



٧. مَا هَذَا؟ هَذَا

أ. حَمَّامٌ ج. يَلَاطُ
ب. غُرْفَةُ النَّوْمِ د. مَطْبُخٌ



٨. مَا هَذِهِ؟ هَذِهِ

أ. مِصْبَاحٌ ج. نَافِذَةٌ
ب. سَاعَةٌ د. خِزَانَةٌ



التدريب

٣: ترجم هذه الجمل إلى اللغة الإندونيسية!

١. مُحَمَّدٌ يَأْكُلُ الْخُبْزَ

أ. Mahmud sedang makan nasi ج. Mahmud sedang minum kopi
ب. Mahmud sedang makan roti د. Mahmud sedang minum susu

٢. فَاطِمَةُ تَسْكُنُ فِي الْقَرْيَةِ

أ. Fatimah tinggal di kota ج. Fatimah liburan ke kota
ب. Fatimah tinggal di desa د. Fatimah liburan ke desa

٣. أَبِي يَفْرَأُ الْجَرِيدَةَ

أ. Ayahku sedang membaca majalah ج. Ayahku sedang membaca koran
ب. Ayahku sedang membaca buku د. Ayahku sedang membaca surat

٤. أَنَا أَعْسِلُ الْمَلَابِيسَ فِي الْحَمَّامِ

أ. Saya mengambil baju di lemari ج. Saya merapikan baju di lemari
ب. Saya mencuci baju di kamar mandi د. Saya menjemur baju di kamar mandi

٥. أُمِّي تَطْبُخُ الرُّزَّ

أ. Ibuku sedang membuat roti ج. Ibuku sedang memasak roti
ب. Ibuku sedang memasak nasi د. Ibuku sedang membuat nasi

٦. أَنْتَ تَكْتُبُ الدَّرْسَ

أ. Kamu (pr) menulis pelajaran ج. Kamu (lk) menulis pelajaran
ب. Kamu (lk) membaca pelajaran د. Kamu (pr) menulis pelajaran

Lampiran 8 Indikator Soal

INSTRUMEN PENELITIAN

No.	Indikator	Instrument/Soal	Jumlah Soal
1.	Siswa dapat memilih mufradāt yang di dengar dari guru dengan baik dan benar	التدريب ١ : استمع ثم اختر الكلمة المناسبة بما سمعت من بين الثلاث الإجابة!	6
2.	Siswa dapat menjawab mufradāt dengan benar sesuai gambar yang disediakan	التدريب ٢ : اجب باختيار الجواب الصحيح!	8
3.	Siswa dapat memilih terjemahan yang tepat sesuai dengan kalimat yang disediakan	التدريب ٣ : ترجم هذه الجمل إلى اللّغة الإندونيسية!	6

Lampiran 9 Rubik Penilaian

Rubik Penilaian

Berdasarkan soal yang telah dibuat dengan total soal yang berjumlah 20 butir soal, maka dirumuskan metode penilaian dengan rumus jumlah benar dibagi dengan jumlah soal yaitu 20 lalu dikalikan 100 yang dirincikan sebagai berikut:

$$\text{Nilai: } \frac{\text{Jumlah benar} \times 100}{\text{Jumlah soal}}$$

$$\text{Nilai: } \frac{n}{30} \times 100$$

Sehingga dari rumus tersebut didapatkan hasil nilai dari tiap jumlah benar soal sebagai berikut:

Jumlah Benar	Nilai
20	100
19	95
18	90
17	85
16	80
15	75
14	70
13	65
12	60
11	55
10	50
9	45
8	40
7	35
6	30
5	25
4	20
3	15
2	10
1	5

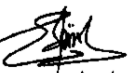
Lampiran 10 Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Lembar Observasi Pembelajaran

Nama Peneliti : Khotul Jannah
 Nama Pengamat : Endah Lestari, S.Pd
 Tanggal Observasi : Selasa, 06 Mei 2025
 Kelas : V K 5

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pembukaan	a. Guru menyiapkan multimedia interaktif sebelum memulai pembelajaran	✓		
		b. Guru membuka pelajaran	✓		
		c. Guru membagikan link multimedia interaktif kepada siswa dan mengarahkan siswa untuk membuka multimedia tersebut	✓		
		d. Guru menjelaskan petunjuk penggunaan multimedia interaktif kepada siswa	✓		
2.	Kegiatan Inti	a. Guru memulai dengan menjelaskan secara singkat tujuan pembelajaran,	✓		
		b. Guru mengarahkan siswa untuk klik mufradāt yang berisi voice note disetiap mufradāt dan artinya	✓		
		c. Guru mengajak siswa untuk berinteraksi dan memahami setiap mufradāt yang di dengar	✓		
		d. Guru mengarahkan siswa klik play untuk mendengarkan dan bernyanyi bersama terkait mufradāt yang sudah dipelajari agar mudah dihafal	✓		
3.	Penutup	a. Guru mengevaluasi siswa dengan mengarahkan siswa klik fitur games yang ada di multimedia interaktif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa	✓		
		b. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa terkait penguasaan mufradāt selama pembelajaran	✓		
		c. Guru menutup kegiatan dengan refleksi dan doa penutup.	✓		

Pengamat


 Endah Lestari, S.Pd

Lampiran 11 Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Lembar Observasi Pembelajaran

Nama Peneliti : Khotul Jannah
 Nama Pengamat : Endah Lestari, S.Pd
 Tanggal Observasi : Sabtu, 10 Mei 2025
 Kelas : VII A

No.	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pembukaan	a. Guru menyiapkan media powerpoint sebelum memulai pembelajaran	✓		
		b. Guru membuka pelajaran	✓		
		c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
		d. Guru memotivasi siswa	✓		
2.	Kegiatan Inti	a. Guru menampilkan mufradāt di PowerPoint yang akan dipelajari, beserta gambar atau ilustrasi yang mendukung pemahaman	✓		
		b. Guru mencontohkan cara pengucapan dan menjelaskan artinya	✓		
		c. Siswa diminta untuk menyebutkan kata yang sesuai dengan gambar atau situasi yang ditampilkan di PowerPoint.	✓		
		d. Guru mengajak siswa berdiskusi dengan membuat kelompok dan siswa di beri tugas untuk membuat membuat kalimat dengan mufradāt tersebut	✓		
3.	Penutup	a. Guru memberikan evaluasi singkat untuk melihat pemahaman siswa	✓		
		b. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa terkait penguasaan mufradāt selama pembelajaran	✓		
		c. Guru menutup kegiatan dengan refleksi dan doa penutup.	✓		

Pengamat



Endah Lestari, S.Pd

Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Pretest

		Correlations																			
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20
S1	Pearson Correlation	1	.009	-.152	.513**	.152	-.050	.152	.438*	.071	.409*	.096	.221	-.033	.276	.137	.009	.276	.092	-.152	.134
	Sig. (2-tailed)		.961	.414	.003	.414	.787	.414	.014	.706	.022	.608	.232	.862	.132	.461	.961	.132	.624	.414	.474
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S2	Pearson Correlation	.009	1	.172	.189	.349	.490**	.218	.088	.077	-.009	.134	.189	.411*	-.088	.206	.349	.303	.100	-.088	.042
	Sig. (2-tailed)	.961		.354	.309	.055	.005	.238	.637	.679	.961	.474	.309	.022	.637	.267	.055	.098	.591	.637	.822
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S3	Pearson Correlation	-.152	.172	1	-.056	.172	.159	.433*	-.088	.189	.152	.009	-.056	.246	.218	.349	.172	.218	.159	-.042	.218
	Sig. (2-tailed)	.414	.354		.766	.354	.393	.015	.637	.309	.414	.961	.766	.183	.238	.054	.354	.238	.393	.822	.238
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S4	Pearson Correlation	.513**	.189	-.056	1	-.210	.158	.189	.455*	.088	.216	.216	.456**	.004	.343	-.018	.455*	-.056	.158	-.189	.077
	Sig. (2-tailed)	.003	.309	.766		.256	.395	.309	.010	.639	.242	.242	.010	.982	.059	.922	.010	.766	.395	.309	.679
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S5	Pearson Correlation	.152	.349	.172	-.210	1	.100	.349	.218	.210	.276	.134	.056	.411*	.042	.344	-.042	.303	.360*	.042	.303
	Sig. (2-tailed)	.414	.055	.354	.256		.591	.055	.238	.256	.132	.474	.766	.022	.822	.058	.822	.098	.047	.822	.098
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S6	Pearson Correlation	-.050	.490**	.159	.158	.100	1	-.029	-.159	.504**	-.234	.050	.158	.300	.159	-.022	.230	.159	.096	.159	.159
	Sig. (2-tailed)	.787	.005	.393	.395	.591		.876	.393	.004	.205	.787	.395	.102	.393	.905	.213	.393	.608	.393	.393
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S7	Pearson Correlation	.152	.218	.433*	.189	.349	-.029	1	.088	.077	.419*	.276	.056	.280	.172	.344	.349	.172	.360*	.042	.172
	Sig. (2-tailed)	.414	.238	.015	.309	.055	.876		.637	.679	.019	.132	.766	.128	.354	.058	.055	.354	.047	.822	.354
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S8	Pearson Correlation	.438*	.088	-.088	.455*	.218	-.159	.088	1	-.056	.562**	.134	.189	.148	.172	-.072	.218	.172	.360*	-.349	-.088
	Sig. (2-tailed)	.014	.637	.637	.010	.238	.393	.637		.766	.001	.474	.309	.426	.354	.702	.238	.354	.047	.055	.637
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S9	Pearson Correlation	.071	.077	.189	.088	.210	.504**	.077	-.056	1	-.071	.221	.088	.533**	.189	.018	.077	-.077	-.026	.189	.189
	Sig. (2-tailed)	.706	.679	.309	.639	.256	.004	.679	.766		.706	.232	.639	.002	.309	.922	.679	.679	.891	.309	.309
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S10	Pearson Correlation	.409*	-.009	.152	.216	.276	-.234	.419*	.562**	-.071	1	.374*	.071	.177	.295	.319	-.009	.152	.193	.009	.009
	Sig. (2-tailed)	.022	.961	.414	.242	.132	.205	.019	.001	.706		.038	.706	.342	.107	.080	.961	.414	.299	.961	.961
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S11	Pearson Correlation	.096	.134	.009	.216	.134	.050	.276	.134	.221	.374*	1	-.075	.465**	-.134	.471**	.134	.009	-.092	.295	.295
	Sig. (2-tailed)	.608	.474	.961	.242	.474	.787	.132	.474	.232	.038		.687	.008	.474	.008	.474	.961	.624	.107	.107
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S12	Pearson Correlation	.221	.189	-.056	.456**	.056	.158	.056	.189	.088	.071	-.075	1	-.130	.610**	.123	.322	-.056	.291	-.189	.077
	Sig. (2-tailed)	.232	.309	.766	.010	.766	.395	.766	.309	.639	.706	.687		.486	<.001	.508	.077	.766	.113	.309	.679
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S13	Pearson Correlation	-.033	.411*	.246	.004	.411*	.300	.280	.148	.533**	.177	.465**	-.130	1	-.017	.253	.280	-.017	.038	-.017	-.017
	Sig. (2-tailed)	.862	.022	.183	.982	.022	.102	.128	.426	.002	.342	.008	.486		.928	.170	.128	.928	.839	.928	.928
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S14	Pearson Correlation	.276	-.088	.218	.343	.042	.159	.172	.172	.189	.295	-.134	.610**	-.017	1	.072	.303	-.042	.289	-.172	-.042
	Sig. (2-tailed)	.132	.637	.238	.059	.822	.393	.354	.354	.309	.107	.474	<.001	.928		.702	.098	.822	.115	.354	.822
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S15	Pearson Correlation	.137	.206	.349	-.018	.344	-.022	.344	-.072	.018	.319	.471**	.123	.253	.072	1	.067	.210	.116	.072	.488**
	Sig. (2-tailed)	.461	.267	.054	.922	.058	.905	.058	.702	.922	.080	.008	.508	.170	.702		.720	.256	.535	.702	.005
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S16	Pearson Correlation	.009	.349	.172	.455*	-.042	.230	.349	.218	.077	-.009	.134	.322	.280	.303	.067	1	.042	.230	-.218	-.088
	Sig. (2-tailed)	.961	.055	.354	.010	.822	.213	.055	.238	.679	.961	.474	.077	.128	.098	.720		.822	.213	.238	.637
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S17	Pearson Correlation	.276	.303	.218	-.056	.303	.159	.172	.172	-.077	.152	.009	-.056	-.017	-.042	.210	.042	1	-.100	.088	.479**
	Sig. (2-tailed)	.132	.098	.238	.766	.098	.393	.354	.354	.679	.414	.961	.766	.928	.822	.256	.822		.591	.637	.006
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S18	Pearson Correlation	.092	.100	.159	.158	.360*	.096	.360*	.360*	-.026	.193	-.092	.291	.038	.289	.116	.230	-.100	1	-.360*	-.100
	Sig. (2-tailed)	.624	.591	.393	.395	.047	.608	.047	.047	.891	.299	.624	.113	.839	.115	.535	.213	.591		.047	.591
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S19	Pearson Correlation	-.152	-.088	-.042	-.189	.042	.159	.042	-.349	.189	.009	.295	-.189	-.017	-.172	.072	-.218	.088	-.360*	1	.349
	Sig. (2-tailed)	.414	.637	.822	.309	.822	.393	.822	.055	.309	.961	.107	.309	.928	.354	.702	.238	.637	.047		.055
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
S20	Pearson Correlation	.134	.042	.218	.077	.303	.159	.172	-.088	.189	.009	.295	.077	-.017	-.042	.488**	-.088	.479**	-.100	.349	1
	Sig. (2-tailed)	.474	.822	.238	.679	.098	.393	.354	.637	.309	.961	.107	.679	.928	.822	.005	.637	.006	.591	.055	
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
TOTAL	Pearson Correlation	.410*	.486**	.408*	.461**	.533**	.417*	.596**	.392*	.421*	.485**	.451*	.397*	.500**	.424*	.510**	.455*	.377*	.386*	.048	.424*
	Sig. (2-tailed)	.022	.006	.023	.009	.002	.020	<.001	.029	.018	.006	.011	.027	.004	.017	.003	.010	.037	.032	.799	.017
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Posttset

		Correlations																				TOTAL
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	
S1	Pearson Correlation	1	.004	.056	.354	-.159	.349	.134	.50**	.077	.205	.212	.361*	.140	.134	.140	.205	.477**	.377*	-.077	.336	.522**
	Sig. (2-tailed)		.981	.766	.051	.393	.055	.474	.004	.679	.267	.253	.046	.453	.474	.453	.267	.007	.036	.679	.069	.003
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S2	Pearson Correlation	.004	1	.036	.179	.448*	.275	.268	.025	-.036	.333	-.022	.441*	.295	.120	.295	.179	-.036	.220	.174	.283	.487**
	Sig. (2-tailed)	.981		.849	.335	.011	.134	.144	.894	.849	.067	.906	.013	.107	.521	.107	.335	.849	.234	.349	.130	.005
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S3	Pearson Correlation	.056	.036	1	-.137	.158	.455*	-.075	.166	.360*	-.137	.389*	-.188	.313	.071	.174	.166	.360*	-.004	.048	.069	.371*
	Sig. (2-tailed)	.766	.849		.463	.395	.010	.687	.372	.047	.463	.030	.311	.087	.706	.349	.372	.047	.982	.797	.716	.040
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S4	Pearson Correlation	.354	.179	-.137	1	-.167	.057	.435*	.158	-.015	.158	.271	.306	.025	.272	.025	.158	.137	.202	.317	.079	.401*
	Sig. (2-tailed)	.051	.335	.463		.371	.759	.014	.397	.938	.397	.141	.094	.894	.138	.894	.397	.463	.275	.082	.679	.025
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S5	Pearson Correlation	-.159	.448*	.158	-.167	1	-.029	.050	-.019	.107	.424*	-.016	.317	.044	.050	.448*	.424*	.107	-.038	.291	.067	.384*
	Sig. (2-tailed)	.393	.011	.395	.371		.876	.787	.919	.567	.018	.933	.082	.816	.787	.011	.018	.567	.839	.113	.726	.033
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S6	Pearson Correlation	.349	.275	.455*	.057	-.029	1	-.009	.205	.077	.354	.212	.141	.546**	-.009	.004	.205	.210	.114	.056	.202	.492**
	Sig. (2-tailed)	.055	.134	.010	.759	.876		.961	.267	.679	.051	.253	.448	.001	.961	.981	.267	.256	.540	.766	.285	.005
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S7	Pearson Correlation	.134	.268	-.075	.435*	.050	-.009	1	.110	.075	.110	.046	.271	-.029	.374*	.417*	-.052	.075	.111	.362*	.364*	.429*
	Sig. (2-tailed)	.474	.144	.687	.014	.787	.961		.556	.687	.556	.804	.140	.878	.038	.020	.780	.687	.550	.045	.048	.016
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S8	Pearson Correlation	.502**	.025	.166	.158	-.019	.205	.110	1	.137	-.011	.271	.306	.179	.435*	.025	.158	.288	.053	.166	.079	.453*
	Sig. (2-tailed)	.004	.894	.372	.397	.919	.267	.556		.463	.954	.141	.094	.335	.014	.894	.397	.116	.777	.372	.679	.010
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S9	Pearson Correlation	.077	-.036	.360*	-.015	.107	.077	.075	.137	1	-.015	.449*	.188	.241	.221	.241	.439*	.184	.139	.088	.069	.439*
	Sig. (2-tailed)	.679	.849	.047	.938	.567	.679	.687	.463		.938	.011	.311	.191	.232	.191	.013	.321	.457	.639	.716	.013
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S10	Pearson Correlation	.205	.333	-.137	.158	.424*	.354	.110	-.011	-.015	1	.084	.555**	.333	.272	.179	.495**	.137	.202	.015	.236	.523**
	Sig. (2-tailed)	.267	.067	.463	.397	.018	.051	.556	.954	.938		.652	.001	.067	.138	.335	.005	.463	.275	.938	.208	.003
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S11	Pearson Correlation	.212	-.022	.389*	.271	-.016	.212	.046	.271	.449*	.084	1	.116	.149	.406*	-.022	.457**	.449*	-.080	.222	.167	.501**
	Sig. (2-tailed)	.253	.906	.030	.141	.933	.253	.804	.141	.011	.652		.535	.425	.023	.906	.010	.011	.669	.231	.379	.004
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S12	Pearson Correlation	.361*	.441*	-.188	.306	.317	.141	.271	.306	.188	.555**	.116	1	.213	.271	.213	.555**	-.036	.278	.260	.267	.605**
	Sig. (2-tailed)	.046	.013	.311	.094	.082	.448	.140	.094	.311	.001	.535		.249	.140	.249	.001	.847	.130	.158	.153	<.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S13	Pearson Correlation	.140	.295	.313	.025	.044	.546**	-.029	.179	.241	.333	.149	.213	1	.120	-.127	.179	.241	.084	-.103	.141	.439*
	Sig. (2-tailed)	.453	.107	.087	.894	.816	.001	.878	.335	.191	.067	.425	.249		.521	.495	.335	.191	.654	.582	.456	.013
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S14	Pearson Correlation	.134	.120	.071	.272	.050	-.009	.374*	.435*	.221	.272	.406*	.271	.120	1	.120	.272	.075	.111	.216	.073	.479**
	Sig. (2-tailed)	.474	.521	.706	.138	.787	.961	.038	.014	.232	.138	.023	.140	.521		.521	.138	.687	.550	.242	.702	.006
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S15	Pearson Correlation	.140	.295	.174	.025	.448*	.004	.417*	.025	.241	.179	-.022	.213	-.127	.120	1	.179	.241	.220	.313	.069	.455*
	Sig. (2-tailed)	.453	.107	.349	.894	.011	.981	.020	.894	.191	.335	.906	.249	.495	.521		.335	.191	.234	.087	.716	.010
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S16	Pearson Correlation	.205	.179	.166	.158	.424*	.205	-.052	.158	.439*	.495**	.457**	.555**	.179	.272	.179	1	.137	.053	.015	.079	.557**
	Sig. (2-tailed)	.267	.335	.372	.397	.018	.267	.780	.397	.013	.005	.010	.001	.335	.138	.335		.463	.777	.938	.679	.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S17	Pearson Correlation	.477**	-.036	.360*	.137	.107	.210	.075	.288	.184	.137	.449*	-.036	.241	.075	.241	.137	1	.004	-.048	.136	.455*
	Sig. (2-tailed)	.007	.849	.047	.463	.567	.256	.687	.116	.321	.463	.011	.847	.191	.687	.191	.463		.982	.797	.473	.010
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S18	Pearson Correlation	.377*	.220	-.004	.202	-.038	.114	.111	.053	.139	.202	-.080	.278	.084	.111	.220	.053	.004	1	.130	.471**	.404*
	Sig. (2-tailed)	.036	.234	.982	.275	.839	.540	.550	.777	.457	.275	.669	.130	.654	.550	.234	.777	.982		.486	.009	.024
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S19	Pearson Correlation	-.077	.174	.048	.317	.291	.056	.362*	.166	.088	.015	.222	.260	-.103	.216	.313	.015	-.048	.130	1	.136	.387*
	Sig. (2-tailed)	.679	.349	.797	.082	.113	.766	.045	.372	.639	.938	.231	.158	.582	.242	.087	.938	.797	.486		.473	.032
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31
S20	Pearson Correlation	.336	.283	.069	.079	.067	.202	.364*	.079	.069	.236	.167	.267	.141	.073	.069	.079	.136	.471**	.136	1	.482**
	Sig. (2-tailed)	.069	.130	.716	.679	.726	.285	.048	.679	.716	.208	.379	.153	.456	.702	.716	.679	.473	.009	.473		.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.522**	.487**	.371*	.401*	.384*	.492**	.429*	.453*	.439*	.523**	.501**	.605**	.439*	.479**	.455*	.557**	.455*	.404*	.387*	.482**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.005	.040	.025	.033	.005	.016	.010	.013	.003	.004	<.001	.013	.006	.010	.001	.010	.024	.032	.007	
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	30	31

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

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 14 Uji N-Gain

Descriptives					
Kelas				Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean		64.9409	2.94612
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58.9818	
			Upper Bound	70.9000	
		5% Trimmed Mean		65.6329	
		Median		63.9610	
		Variance		347.185	
		Std. Deviation		18.63291	
		Minimum		16.67	
		Maximum		100.00	
		Range		83.33	
		Interquartile Range		22.76	
		Skewness		-.550	.374
		Kurtosis		.901	.733
	Kontrol	Mean		28.2858	3.74891
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	20.6826	
			Upper Bound	35.8889	
		5% Trimmed Mean		30.5550	
		Median		30.0000	
		Variance		520.010	
		Std. Deviation		22.80372	
		Minimum		-66.67	
		Maximum		61.54	
		Range		128.21	
		Interquartile Range		23.56	
		Skewness		-2.107	.388
		Kurtosis		7.505	.759

Lampiran 15 Dokumentasi



Pengerjaan *Pretest* Kelas Eksperimen



Pengerjaan *Pretest* Kelas Kontrol



Penyampaian Materi Kelas Eksperimen



Penyampaian Materi Kelas Kontrol



Pengerjaan Posttest Kelas Kontrol



Pengerjaan Posttest Kelas Eksperimen

Lampiran 16 Blangko Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khoirul Jannah
No. Induk : 214110403053
Fakultas/Jurusan : FTIK/PBA
Pembimbing : Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
Nama Judul : Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Terhadap Penguasaan Mufradât Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon

No	Hari/Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Ramis 02/01/25	Kecadaan lapangan penelitian menjadi sebab penelitian. (latar belakang) fakta dan data		
2.	Selasa 7/01/25	Fakta dan data di lapangan Definisi operasional (jelas & singkat) Sistematika pembahasan (pembelajaran mufradat & Multi media Interaktif) di bab II		
3.	Jumat 31/01/25	Judul diganti Efektivitas multimedia interaktif berbasis aplikasi articulate storyline terhadap penguasaan mufradat di MTs Ma'arif NU 1 Wangon. transkripsi & sesuan Sistematika pembahasan 1. pembelajaran mufradat, 2. multimedia interaktif 3. Aplikasi Articulate storyline		

Dibuar di : Purwokerto
Pada tanggal : 02 Januari 2025

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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khoirul Jannah
No. Induk : 214110403053
Fakultas/Jurusan : FTIK/PBA
Pembimbing : Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
Nama Judul : Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Terhadap Penguasaan Mufradât Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon

No	Hari/Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
4.	Selasa 04/02	Point c Teknik pengambilan sampel Point test di awal		
5.	Selasa 11/02	Post test berbeda dgn pre test Kasimat bahasa arab di belahin		
6.	Jumat 21/02	Gambar soal diperjelas harakat di perbaiki		
7.	Kamis 13/03	Revisi Penilaian		
8.	Selasa 18/03	Acc Instrument		

Dibuar di : Purwokerto
Pada tanggal : 04 Februari 2025

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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khoirul Jannah
No. Induk : 214110403053
Fakultas/Jurusan : FTIK/PBA
Pembimbing : Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
Nama Judul : Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Terhadap Penguasaan Mufradât Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon

No	Hari/Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
9.	Selasa, 20 Mei 2025	Pembahasan tabel (deskripsi) Media & tampilan		
10.	Jumat, 23 Mei 2025	Aangut bab 5 (uraian)		
11.	Senin, 27 Mei 2025	Di jelaskan pada uji N-gain & lengkapi		
12.	Selasa, 3 Juni 2025	Perbaiki abstrak, persembahan Penganfar.		
13.	Kamis, 5 Juni 2025	Acc skripsi		

Dibuar di : Purwokerto
Pada tanggal : 20 Mei 2025

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

Lampiran 17 Wakaf Buku



**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-2407/Un.19/K.Pus/PP.08.1/6/2025

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : KHOIRUL JANNAH
NIM : 214110403053
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, 4 Juni 2025



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

FIKS.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%	8%	5%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Djuanda Student Paper	2%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	1%
4	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
7	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1%
9	Submitted to International School Hong Kong Student Paper	<1%
10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
11	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Khoirul Jannah
2. NIM : 214110403053
3. Tempat/Tgl. Lahir : Banyumas, 27 Juni 2003
4. Alamat Rumah : Besuki, RT 04 RW 01 Kec. Lumbir Kab.
Banyumas
5. Nama Ayah : Kholidin
6. Nama Ibu : Sutriani

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Diponegoro 180 Lumbir (2008)
 - b. SD Negeri 1 Besuki (2009-2015)
 - b. MTs Ma'arif NU 1 Wangon (2015-2018)
 - a. SMK Ma'arif NU 1 Wangon (2018-2021)
 - b. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, S1 (2021)
2. Pendidikan Non Formal
 - a. Ponpes Raudlatul 'Ulum Rancabanteng (2015-2016)
 - b. Ponpes Daarul Muttaqien Citomo Klapagading Wangon (2017-2020)
 - c. Ponpes Aswaja An Nahdliyah Banteran Sumbang (2021-2023)

C. Pengalaman Organisasi

1. PK IPNU & IPPNU SMK Ma'arif NU 1 Wangon
2. PKPT UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto