

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MAHĀRAH AL ISTIMĀ' APLIKASI “MahaRa”
BERBASIS ADOBE ANIMATE CC SISWA KELAS VIII
MTs WAHID HASYIM WARUNGASEM BATANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

DINI KAMILA RAHMATIKA

NIM.2220021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Dini Kamila Rahmatika
NIM : 2220021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAHĀRAH AL ISTIMĀ' APLIKASI "MahaRa" BERBASIS ADOBE ANIMATE CC SISWA KELAS VIII MTs WAHID HASYIM WARUNGASEM BATANG"** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima hukum sanksi yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 2 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Dini Kamila Rahmatika

NIM. 2220021

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Dini Kamila Rahmatika

NIM : 2220021

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah Al Istimā'*
Aplikasi "MahaRa" berbasis *Adobe Animate CC* Siswa
Kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 30 Juni 2025

Pembimbing,



Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag.

NIP. 197504112009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingondur.ac.id email: fik@uingondur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **DINI KAMILA RAHMATIKA**
NIM : **2220021**
Program Studi : **PENDIDIKAN BAHASA ARAB**
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MAHARAH AL ISTIMAH APLIKASI "MahaRa"
BERBASIS ADOBE ANIMATE CC SISWA KELAS VIII
MTs WAHID HASYIM WARUNGASEM BATANG**

Telah diujikan pada hari Selasa, 08 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Muhammad Alghiffary, M.Hum.
NIP. 199006082019031004

Muhammad Zayinil Akhas, M.Pd.
NIP. 199101232019031008

Pekalongan, 14 Juli 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Mublis M.Ag.
NIP. 197007061998031001

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

“Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka ia akan mendapatkan”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penulis menyadari sepenuhnya atas segala kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya, khususnya bagi dunia pendidikan.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan serta bantuan materiel maupun non materiel dari berbagai pihak. Berikut ini beberapa persembahan sebagai ucapan terima kasih dari penulis kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam membantu terlaksananya penulisan skripsi ini:

1. Kepada Allah SWT. dengan kehendak-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Mohamad Atfal dan Ibu Chaerunnisa, yang telah memberikan banyak do'a, dukungan, membantu lahir batin dalam proses Pendidikan penulis dari pangkuan hingga perguruan tinggi.
3. Adik penulis, Syauqi Zayda Ahmad, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi untuk terus maju menyelesaikan Pendidikan.
4. Dosen pembimbing skripsi penulis, Bapak Muhammad Jaeni, M.Pd., M.Ag., yang telah ikhlas membimbing skripsi penulis hingga akhir.
5. Almameter tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, dan segenap civitas akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan penulis pengetahuan dan pengalaman untuk kehidupan di masa depan.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan banyak doa dan dukungan di setiap saat, semoga kebaikan dan keberuntungan selalu menyertai.

ABSTRAK

Dini Kamila Rahmatika, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah Al Istimā' aplikasi "MahaRa" Berbasis Adobe Animate CC Siswa Kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.* Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan media pembelajaran *mahārah al istīmā'* aplikasi "MahaRa" berbasis *Adobe Animate CC* untuk siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang. Penelitian ini didasari dengan masalah yang dialami siswa dan guru ketika pembelajaran *mahārah al istīmā'*, dari masalah tersebut muncul kebutuhan media yang dapat membantu jalannya pembelajaran *mahārah al istīmā'* lebih efektif. Berdasarkan masalah dan kebutuhan di lapangan, muncul rumusan masalah sebagai berikut; 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran *mahārah al istīmā'* aplikasi "MahaRa"? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mahārah al istīmā'* aplikasi "MahaRa"? 3) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *mahārah al istīmā'* aplikasi "MahaRa"?

Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu; *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang dengan subjek penelitian 30 siswa di kelas VIII. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif presentatif untuk data uji validitas, analisis *gain score* untuk data uji efektivitas, dan analisis dekriptif kualitatif untuk data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media aplikasi "MahaRa" mendapatkan penilaian uji kelayakan dari ahli media dengan presentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian ahli materi dengan presentase sebesar 97,3% dengan kategori "Sangat Layak" dan respon siswa mendapatkan penilaian dengan presentase sebesar 80% dengan kategori "Layak". Untuk uji efektivitas penggunaan media aplikasi "MahaRa" mendapatkan nilai $g_{ave} = 0,675$ dengan kategori "Medium-g" atau "Cukup Efektif" digunakan di pembelajaran *Mahārah Al Istimā'*.

Kata kunci: *Mahārah Al Istimā', Media Pembelajaran, Adobe Animate CC.*

ABSTRACT

Dini Kamila Rahmatika, 2025. *Development of Mahārah Al Istimā' Learning Media Application "MahaRa" Based on Adobe Animate CC Grade VIII Students MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.* Thesis of the Arabic Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University, K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Supervisor: Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag.

This research is a Research and Development that produces learning media for the *mahārah al istimā'* application "MahaRa" based on Adobe Animate CC for grade VIII students of MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang. This research is based on the problems experienced by students and teachers when learning *mahārah al istimā'*, from these problems arise the need for media that can help the learning of *mahārah al istimā'* more effectively. Based on the problems and needs in the field, the following problem formulations appear; 1) How is the development of *mahārah al istimā'* learning media for the "MahaRa" application? 2) What is the feasibility of the *mahārah al istimā'* learning media for the "MahaRa" application? 3) How effective is the use of *mahārah al istimā'* learning media for the "MahaRa" application?.

This learning media development model uses the ADDIE model with five stages; Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate. This research was carried out at MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang with the research subjects of 30 students in grade VIII. The data collection techniques used were in the form of observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. The analysis used in this study is a presentative descriptive analysis for validity test data, gain score analysis for effectiveness test data, and qualitative descriptive analysis for qualitative data. The results of the study showed that the development of the "MahaRa" application media received a feasibility test assessment from media experts with a percentage of 92% with the "Very Feasible" category, the assessment of material experts with a percentage of 97,3% with the "Very Feasible" category and student responses received an assessment with a percentage of 80% with the "Feasible" category. To test the effectiveness of the use of "MahaRa" application media, a score of $g_{ave} = 0.675$ with the category "Medium-g" or "Quite Effective" was used in the learning of *Mahārah Al Istimā'*.

Keywords: *Mahārah Al Istimā', Learning Media, Adobe Animate CC.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, dan nikmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mahārah Al Istimā’* Aplikasi “MahaRa” Berbasis *Adobe Animate CC* Siswa Kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Amin.

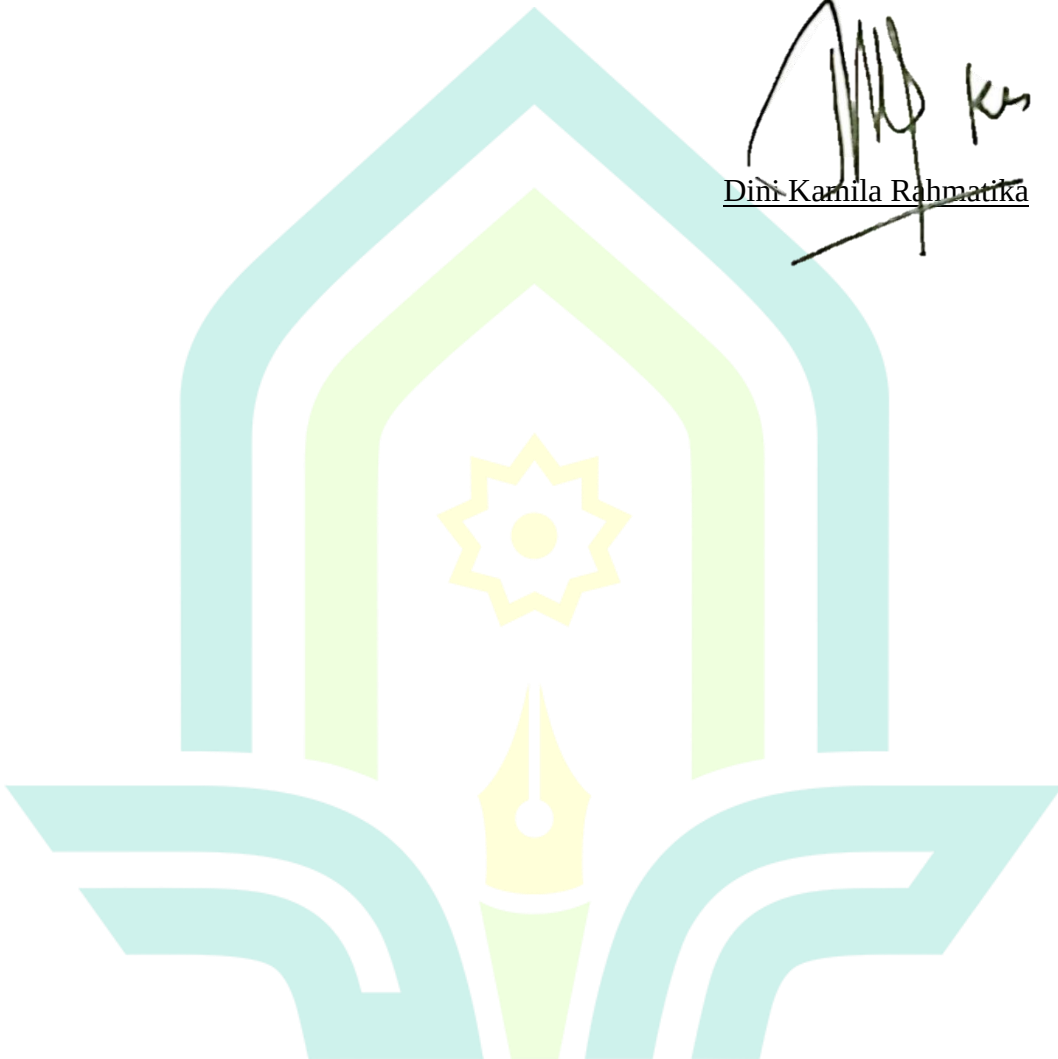
Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku dekan FTIK KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Moh. Nurul Huda, M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik.
5. Jauhar Ali, M.Pd.I. selaku validator ahli media .
6. Nur Rohman, S.Pd.I., M.Pd. selaku kepala MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.
7. Bahrul Amiq, S.Pd.I. selaku guru bahasa Arab MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang, sekaligus validator ahli materi.
8. Lia Rizkiana, S.Pd. selaku wali kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.
9. Mohamad Atfal, S.Ag. dan Chaerunnisa, S.Ag. selaku kedua orang tua.
10. Seluruh siswa-siswi kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 2 Juli 2025


Dini Kamila Rahmatika



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
MOTTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	20
B. Rumusan Masalah	22
C. Tujuan Penelitian.....	22
D. Kegunaan Penelitian.....	23
E. Sistematika Penelitian	24
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	26
B. Penelitian Relevan	40
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	49
B. Prosedur Pengembangan	50
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian	52
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data	53

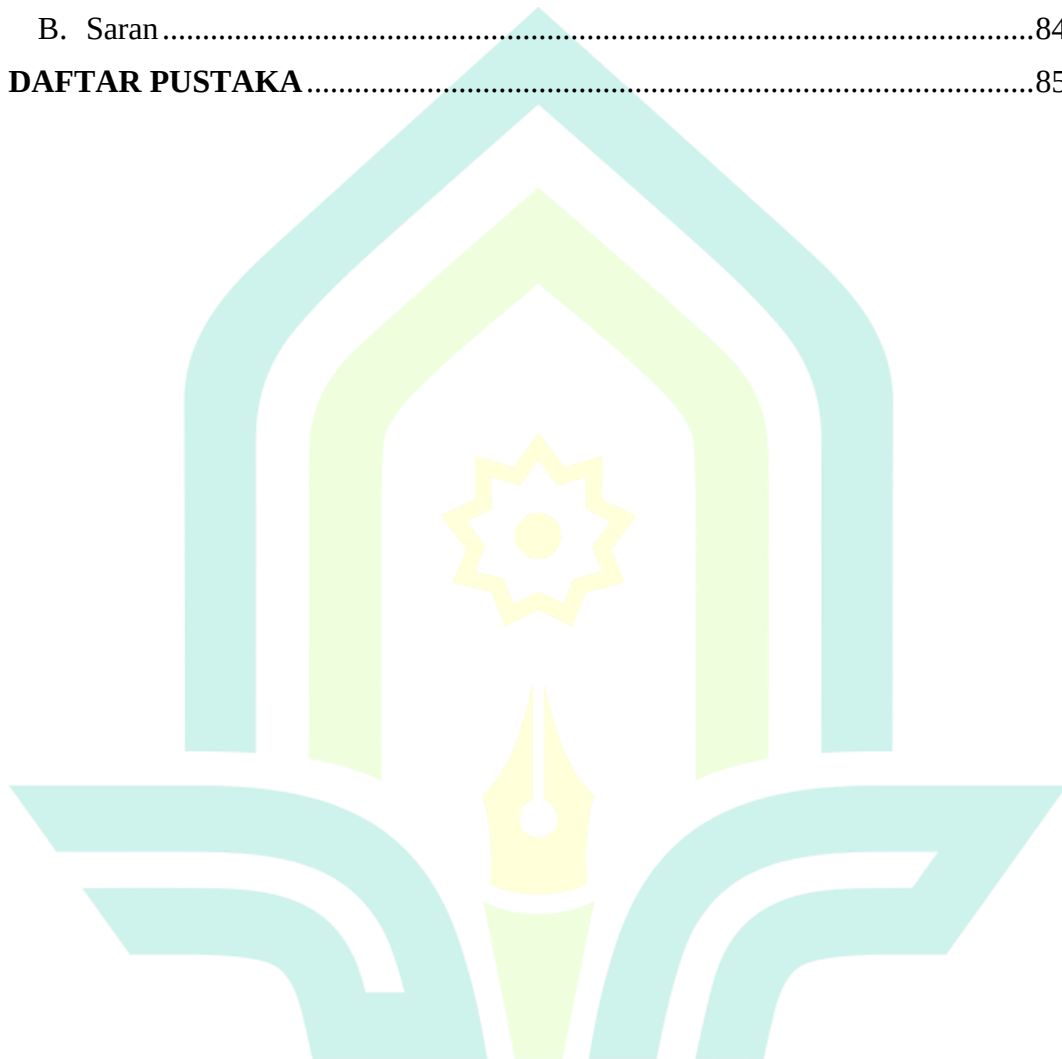
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain Awal Produk.....	57
B. Hasil Uji Coba Produk	73
C. Desain Akhir Produk	76

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	83
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA.....	85
----------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Kelayakan Media Pembelajaran	54
Tabel 3.2 Skala Perhitungan Skor <i>Average N-Gain</i>	55
Tabel 3.3 Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	56
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Aplikasi “MahaRa”.....	61
Tabel 4.2 Skala Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media	69
Tabel 4.3 Tampilan Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media	69
Tabel 4.4 Tampilan Perbaikan Media Setelah Validasi Ahli Media	70
Tabel 4.5 Skala Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi	71
Tabel 4.6 Tampilan Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi.....	71
Tabel 4.7 Tampilan Presentase Hasil Angket Respon Siswa	74
Tabel 4.8 Tampilan Desain Akhir Produk.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Pilihan Tampilan Lembar Kerja.....	35
Gambar 2.2 Tampilan <i>Main Menu</i> Pada <i>Adobe Animate CC</i>	36
Gambar 2.3 Tampilan <i>Timeline</i> pada <i>Adobe Animate CC</i>	36
Gambar 2.4 Tampilan Pilihan <i>Tools</i> Pada <i>Adobe Animate CC</i>	37
Gambar 2.5 Tampilan <i>Library</i> Pada <i>Adobe Animate CC</i>	38
Gambar 2.6 Tampilan <i>Scene/ Stage</i> Pada <i>Adobe Animate CC</i>	38
Gambar 2.7 Tampilan <i>Properties Panel</i> Pada <i>Adobe Animate CC</i>	39
Gambar 2.8 Tampilan <i>Action Panel</i> Pada <i>Adobe Animate CC</i>	39
Gambar 2.9 Bagan Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE	49
Gambar 4.1 Bagan <i>Flowchart</i> Pengembangan Media	60
Gambar 4.2 Tampilan <i>Website Adobe</i>	65
Gambar 4.3 Tampilan Instalasi <i>Software Adobe Animate CC</i>	65
Gambar 4.4 Tampilan <i>Software An</i> Sudah Terinstalasi	66
Gambar 4.5 Tampilan Awal <i>Adobe Animate CC</i>	66
Gambar 4.6 Tampilan Grafik Hasil Penilaian Para Ahli.....	73
Gambar 4.7 Tampilan Grafik Hasil Angket Respon Siswa.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian	93
Lampiran 2 Surat Bukti Sudah Melakukan Penelitian	94
Lampiran 3 Data Hasil Observasi Pre Riset.....	95
Lampiran 4 Data Hasil Observasi Riset	96
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Bersama Guru Pengampu.....	97
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Bersama Siswa I.....	100
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Bersama Siswa II.....	101
Lampiran 8 Transkrip Wawancara Bersama Siswa III	102
Lampiran 9 Transkrip Wawancara Bersama Siswa IV	103
Lampiran 10 Transkrip Wawancara Bersama Siswa V	104
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Ahli Media	105
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	107
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Siswa	109
Lampiran 14 Analisis Angket Validasi Ahli Media.....	111
Lampiran 15 Analisis Angket Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 16 Analisis Angket Respon Siswa.....	113
Lampiran 17 Data Responden Pengembangan Media	115
Lampiran 18 Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	117
Lampiran 19 Hasil Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	118
Lampiran 20 Analisis Tingkat Keefektifan Penggunaan Media	121
Lampiran 21 Dokumentasi.....	122
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup.....	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam aktivitas belajar mengajar, terdapat tujuh komponen penting yang menjadikan proses pembelajaran lebih optimal. Komponen-komponen tersebut diantaranya, siswa, guru, tujuan, isi atau materi pembelajaran, metode, media dan evaluasi pembelajaran. Komponen metode dan media saling berkaitan satu sama lain, ketika proses pemilihan metode akan memiliki pengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Meskipun tetap ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan suatu media pembelajaran (Makki, I.M. & Aflahah. 2019).

Berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Bahrul selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang, proses pembelajaran bahasa Arab di MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang sudah menggunakan beberapa metode, diantaranya metode *asy-syafāwiyyah*, metode ceramah, metode *gramatikal tarjamah*, dan metode diskusi. Sumber belajar siswa siswi masih bersumber dari buku ajar Kementrian Agama Islam tahun 2020, dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru pengampu sudah menggunakan berbagai metode dan sumber belajar yang sudah sesuai dengan prosedur pembelajaran, tetapi kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Arab menjadikan siswa enggan dalam menyimak pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran *mahārah al-istimā'* (kemampuan mendengar), siswa seringkali tidak mengerti bagaimana mengungkapkan kembali atau menuliskan apa yang telah guru ucapkan. Penyebab dari masalah tersebut, guru seringkali terlalu berfokus pada pengenalan kosakata atau tata bahasa saja, sementara kemampuan memahami konteks kalimat sering terabaikan, dan aktivitas mendengarkan sering dilakukan secara pasif, seperti mendengarkan rekaman tanpa diikuti dengan diskusi interaktif atau latihan kreatif.

Menurut Bapak Bahrul, ketika menggunakan media *power point*, *flashcard*, atau media gambar, siswa akan lebih mampu dalam memahami materi yang diinformasikan dan kondisi kelas lebih aktif dibanding tidak menggunakan media. Namun, seringkali penggunaan media-media tersebut tidak berkelanjutan, sebab terkendala waktu, ruang, serta kemampuan dari pihak guru dan madrasah.

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran sangat penting guna membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa-siswi, seperti pada pembelajaran *mahārah al-istimā'* (kemampuan mendengar) yang harus memiliki kemampuan mendengar yang sangat tajam dan tepat. Maka dari itu, sumber suara perlu diperhatikan kejelasan suaranya (Gunarti, 2020:127).

Dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini, perlu pemanfaatan teknologi yang tepat untuk membantu proses pembelajaran *mahārah al-istimā'* siswa, memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai keterampilan mendengar, serta menghasilkan pengalaman baru yang menyenangkan saat siswa belajar di dalam maupun di luar kelas (Taufik, & Jannah, 2024:36).

Terdapat banyak media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti, multimedia, website, dan perangkat lunak. Salah satunya adalah perangkat lunak *Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC (Creative Cloud)* merupakan program animasi multimedia yang menjadi pengembangan dari *Adobe System*. *Adobe Animate CC* dapat digunakan untuk menciptakan sebuah animasi *vector* dan grafik, dengan kelengkapan fitur publikasi salah satunya yaitu *HTML5*, animasi tersebut dapat dipublikasikan berupa video *online*, permainan video, aplikasi, dan situs *web* (Riskawati et al., 2021:17). *Adobe Animate CC* dirancang sebagai alat pembuat animasi yang berkategori *beginner friendly* atau dapat digunakan oleh seorang pemula karena sudah dilengkapi dengan fitur yang memudahkan dalam pembuatan grafis *raster*, *rich text*, audio dan video *embeddin*, serta kode *ActionScript* (Wibawanto, 2018:9). Sehingga *Adobe Animate CC* dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman

siswa terhadap materi pembelajaran *mahārah al-istimā'* (kemampuan mendengar).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dan menerapkan sebuah media pembelajaran interaktif agar dapat membantu berjalannya pembelajaran *mahārah al-istimā'* (kemampuan mendengar) yang lebih efektif, menyenangkan, dan menambah kemampuan siswa dalam belajar bahasa Arab, dengan judul penelitian yaitu, "*Pengembangan Media Pembelajaran Mahārah al-Istimā' Aplikasi MahaRa Berbasis Adobe Animate CC Pada Siswa Kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang*"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi "MahaRa" berbasis *Adobe Animate CC* siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi "MahaRa" berbasis *Adobe Animate CC* siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi "MahaRa" berbasis *Adobe Animate CC* siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi "MahaRa" berbasis *Adobe Animate CC* siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi "MahaRa" berbasis *Adobe Animate CC* siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi “MahaRa” berbasis *Adobe Animate CC* siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan dalam bidang teoritis maupun bidang praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar berupa media, dapat digunakan guru untuk proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman belajar siswa. Kajian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam kajian pengembangan media pendidikan.
- b. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif terhadap dunia pendidikan dan memberikan tambahan informasi mengenai media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC*
- c. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi untuk kajian lebih lanjut, terutama pada kajian di bidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Sebagai bentuk partisipasi positif dan bahan acuan dalam meningkatkan kualitas produk dari pengembangan media pembelajaran aplikasi berbasis *Adobe Animate CC*.
- b. Sebagai sumber informasi dan bahan acuan guru dalam mengembangkan media baru guna menghasilkan pembelajaran yang berkualitas
- c. Membantu memberikan fasilitas kepada siswa dalam proses belajar yang lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran *mahārah al-istimā'* (kemampuan mendengar) dalam bahasa Arab. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa selama satu semester akan lebih optimal.

- d. Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman dalam pelaksanaannya

E. Sistematika Penulisan

Dalam memudahkan penyusunan dan memberikan gambaran sistematika pada penelitian ini, maka terdapat beberapa bagian bab, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah dari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, pada landasan teori membahas mengenai, deskripsi teori yang menguraikan mengenai teori media pembelajaran, teori *mahārah al-istimā'* dalam bahasa Arab, teori aplikasi, dan teori mengenai *Adobe Animate CC* sebagai *software* yang digunakan dalam penelitian. Pada landasan teori juga membahas mengenai penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, pada metode penelitian membahas mengenai model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, menjelaskan mengenai hasil pengembangan produk awal dengan sub bab (tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi). Dalam Bab VI juga membahas mengenai hasil uji coba produk dengan sub bab (validasi kelayakan oleh para ahli, validasi respon peserta didik, hasil uji efektivitas, dan revisi produk).

Bab V Penutup, bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dan menjadi jawaban dari rumusan masalah pengembangan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* berupa aplikasi “MahaRa” berbasis *Adobe Animate CC*, hasil dari validitas kelayakan

produk dan hasil uji keefektifan produk yang dikembangkan, dan saran untuk beberapa pihak yang memiliki peran dalam penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *software Adobe Animate CC*, produk media yang dikembangkan menyajikan materi pembelajaran dengan mencakup materi مهنة (profesi). Media memiliki beberapa pilihan menu di dalamnya:
 - a. Menu yang pertama yaitu menu tujuan, terdiri dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi مهنة (profesi).
 - b. Menu yang kedua yaitu menu materi, terdiri dari materi *mufrodah* (kosakata), materi *hiwar* (percakapan), dan materi *qiroah* (bacaan).
 - c. Menu yang ketiga yaitu menu evaluasi, di dalam menu evaluasi terdapat latihan soal berbentuk audio, dengan *display* nilai yang tertera ketika sudah menjawab soal dengan benar ataupun salah.
 - d. Menu yang keempat yaitu menu referensi, terdapat isi dari referensi yang digunakan pada pengembangan media, referensi berupa buku Bahasa Arab Kemenag tahun 2020, dan buku *Arabiyya Bayna Yadayk* jilid 1.
 - e. Menu yang kelima yaitu menu profil penyusun, terdapat gambar dan profil singkat dari penyusun media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi “MahaRa” berbasis *Adobe Animate CC*.
2. Media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi “MahaRa” berbasis *Adobe Animate CC* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan rerata penilaian oleh para ahli sebesar 94,1%, penilaian dari ahli media mendapatkan presentase sebesar 92% dikategorikan “Sangat Layak”, penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase sebesar 97,3% dikategorikan “Sangat Layak”. Selain hasil penilaian para ahli, media juga mendapatkan hasil dari respon peserta didik dengan presentase sebesar 80,00% dikategorikan “Layak”. Oleh karena itu, jika dilihat dari penilaian

para ahli dan hasil tanggapan dari siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi “MahaRa” berbasis *Adobe Animate CC*, sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Berdasarkan uji efektivitas menggunakan tes kognitif (*pretest* dan *posttest*) kepada siswa, media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi “MahaRa” berbasis *Adobe Animate CC* mendapatkan rata-rata *normalized gain* sebesar 0.675 dengan kategori “*Medium-g*” atau jika dipresentasikan menjadi 65,7% dengan kategori “Cukup Efektif” digunakan untuk menunjang pembelajaran *mahārah al-istimā'* yang lebih baik, dan membantu siswa dalam meningkatkan minat dan kemampuan dalam pembelajaran *mahārah al-istimā'* baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *mahārah al-istimā'* aplikasi “MahaRa” berbasis *Adobe Animate CC*, diharapkan dapat menambah pengetahuan baru untuk berbagai pihak. Adapun saran yang diberikan peneliti sebagai rekomendasi adalah sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan penelitian lebih lanjut, seperti menambahkan beberapa video istima' dan menu gim interaktif untuk *ice breaking* di dalam media sebelum masuk ke menu evaluasi, dan memberikan materi yang lebih dari satu sub bab materi agar lebih mudah digunakan oleh guru setelah penelitian selesai.
2. Untuk guru, hendaknya lebih sering menggunakan media baik yang memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan kemajuan zaman, ataupun yang non-teknologi seperti gambar, permainan kasar, dan lain lain, untuk membantu siswa meningkatkan minat dan kemampuan terhadap pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab.
3. Untuk siswa, hendaknya dapat memanfaatkan media teknologi yang ada di sekitar, untuk menambah pengetahuan terkait dengan pembelajaran maharah al-istima' dan seluruh pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, M., Sodikin, & Jadmiko, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 Materi Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3).
- Ali, J. (2021). Pengembangan Pocketbook Pembelajaran Mufradât Berbasis Anti Radikalisme bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 10(2). doi:10.15294/la.v10i2.51932
- Alsyabri, W. (2021). Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(1). doi:10.37859/jeits.v3i1.2602
- Aprilia. (2021). Pengembangan Multimedia dengan Smart Apps Creator dalam Pembelajaran Al-Qirā'ah di IAIN Pekalongan. *Tesis*. UIN Sunan Kalijaga.
- Audhiha, M., Febliza, A., & Afdal, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1). doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2170
- Bilqis, N., dkk. (2025). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar SDN 1 Pasirbatang. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Cipta, G. T., Runtu, P. V. J., & Sumarauw, S. J. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Teorema Pythagoras Berbasis Adobe Animate CC. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3). doi: 10.31004/cendekia.v8i3.3288
- Fathoni, M. (2018). Pembelajaran Maharah Istima '. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 1(1). 200-201. doi: 10.36668/jih.v1i1.162
- Fikrotn, V., & Sulaikho, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Shorof. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan*

Dan Kependidikan Bahasa Arab, 13(2).

Hasan. (2017). Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 42.

Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan *My Happy Route* Pada Siswa Kelas VIII Mtsn 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 2. doi: 10.35931/am.v3i1.156.

Isroqmi, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen PGRI Palembang*. 1324–1325.

Jauhari, Q. A. (2018). Pembelajaran Maharah Istima' di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendiidkan Ilmiah*, 3(1), 131. doi: 10.36668/jih.vlil.162.

Kustandi, Cecep., & Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.

Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4). doi: 10.29303/jipp.v8i4.1641.

Magdalena, I., FatakhatusShodikoh, A., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 315-317.

Makki, I.M., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.

Nasrullah, M. dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. UMIDA

Press.

Nidaur Rohmah, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02).

Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87-89.

Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi*, 4(1), 21.

Rauf, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* di SMPN 12 Bulukumba. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Riskawati, Tjandi, Y., & Mappedasse, M. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTik: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), 17.

Saniriati, D. M. D., Dafik, D., & Murtikusuma, R. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Animate* Berbantuan *Schoology* Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 4(2). doi: 10.26740/jrpiPM.v4n2.p132-145.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal UNTIRTA: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 471.

Saputro, A. (2016). *Panduan Praktis Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Penerbit Andi.

Sudjana,N. & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sukatmi, & Pitri, E. S. (2018). Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web dengan Dukungan SMS Gateway Pada SMK Kridawisata Bandar Lampung. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(1), 23.

- Suwandi. (2021). Analisis Data Research and Development Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1), 5. doi: 10.55438/jiee.v1i1.11
- Taufik, S. W. J. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PPKN. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 98-112.
- Teatantia, & Nurhadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 24-25. doi:10.14421/almahara.2020.061.02.
- Ubaidillah. (2020). Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online : *Blended Learning* dalam *Istima'*. *Al-Ittijah*, 12(1), 47.
- Umasugi, M. K. (2023). Faktor Kesulitan Pembelajaran *Istima'* Mahasiswa Pada Jenjang Universitas. *Jurnal Al-Tarqiyah Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1).
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3). doi:10.31004/basicedu.v5i3.899.
- Afriyanti, M., Sodikin, & Jadmiko, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 Materi Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3).
- Ali, J. (2021). Pengembangan Pocketbook Pembelajaran Mufradât Berbasis Anti Radikalisme bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 10(2). doi:10.15294/la.v10i2.51932
- Alsyabri, W. (2021). Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(1). doi:10.37859/jeits.v3i1.2602
- Aprilia. (2021). Pengembangan Multimedia dengan Smart Apps Creator dalam Pembelajaran Al-Qirā'ah di IAIN Pekalongan. *Tesis*. UIN Sunan Kalijaga.
- Audhiha, M., Febliza, A., & Afdal, Z. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif

- Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1094. doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2170
- Bilqis, N., dkk. (2025). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar SDN 1 Pasirbatang. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Fathoni, M. (2018). Pembelajaran Maharah Istima '. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 1(1). 200-201. doi: 10.36668/jih.v1i1.162
- Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Shorof. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 13(2).
- Gunarti, T. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 127. doi: 10.58518/awwaliyah.v3i2.598
- Hasan. (2017). Keterampilan Mengajar Bahasa Arab Materi Istima Menggunakan Media Lagu. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 42.
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII Mtsn 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 3(1), 2. doi: 10.35931/am.v3i1.156
- Isroqmi, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen PGRI Palembang*. 1324–1325.
- Jauhari, Q. A. (2018). Pembelajaran Maharah Istima' di Jurusan PBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendiidkan Ilmiah*, 3(1), 131. doi: 10.36668/jih.vlil.162.

- Kustandi, Cecep., & Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Magdalena, I., FatakhatusShodikoh, A., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 315-317.
- Saputro, A. (2016). *Panduan Praktis Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Penerbit Andi.
- Makki, I.M., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.
- Nasrullah, M. dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. UMIDA Press.
- Nidaur Rohmah, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02).
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87-89.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi*, 4(1), 21.
- Rauf, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* di SMPN 12 Bulukumba. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Riskawati, Tjandi, Y., & Mappeasse, M. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTik: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), 17.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal*

UNTIRTA: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA, 2(1), 471.

Saputro, A. (2016). *Panduan Praktis Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Penerbit Andi.

Sembiring, T., dkk. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. Saba Jaya Publisher.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sukatmi, & Pitri, E. S. (2018). Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web dengan Dukungan SMS Gateway Pada SMK Kridawisata Bandar Lampung. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(1), 23.

Suwandi. (2021). Analisis Data Research and Development Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1), 5. doi: 10.55438/jiee.v1i1.11

Taufik, S. W. J. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PPKN. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 98-112.

Teatantia, & Nurhadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis *Portable Engklek Arabic* di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 24-25. doi:10.14421/almahara.2020.061.02

Ubaidillah. (2020). Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online : *Blended Learning* dalam *Istima'*. *Al-Ittijah*, 12(1), 47.

Umasugi, M. K. (2023). Faktor Kesulitan Pembelajaran *Istima'* Mahasiswa Pada Jenjang Universitas. *Jurnal Al-Tarqiyah Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1).

Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3). doi:10.31004/basicedu.v5i3.899.

Wahyuni, S., Tasril, V., & Prayoga, J. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 024777 Binjai. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 16(4),

759. doi:10.46576/wdw.v16i4.2431.

Wibawanto, W. (2018). *Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate*. Penerbit Andi.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 63. doi:10.25134/equi.v19i01.3963.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Dini Kamila Rahmatika
2. NIM : 2220021
3. Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 14 September 2002
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Program Studi/Fakultas : Pendidikan Bahasa Arab/Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
6. Alamat : Jl. R.A. Kartini, Kauman, Gang 6 No.19, Kec. Pekalongan Timur, Kota Pekalongan/ Jalan Raya Masin, Perumahan Putri Aida Blok B62, Kel. Masin, Kec. Warungasem, Kab. Batang
7. Telepon/HP : (62)852-2515-0121
8. Email : rahmatikadini02@gmail.com
9. Nama Ayah : Mohamad Atfal, S.Ag.
10. Nama Ibu : Chaerunnisa, S.Ag.
11. Riwayat Pendidikan Formal :
 - A. RAIT Ulul Albab Pekalongan (2007-2008)
 - B. MSI 01 Kauman Pekalongan (2008-2014)
 - C. SMP Salafiyah Pekalongan (2014-2017)
 - D. MA NU Banat Kudus (2017-2020)
 - E. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan (2020-Sekarang)
12. Riwayat Pendidikan Non-Formal :
 - A. TPQ Al-Falah Pekalongan (2008-2011)
 - B. PP Anwariyyah Lil Banat Kudus (2017-2020)