

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VII MTS AL-HUDA 2 JENAWI

Arif Romadhon; Ahmad Chamsudin S.T.,M.Eng

Pendidikan Teknik Informatika, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang menempati posisi penting dalam dunia pendidikan. Khususnya lembaga pendidikan Islam baik negeri maupun swasta pada jenjang dan program tertentu, Bahasa Arab merupakan suatu keharusan untuk diajarkan kepada siswa mereka. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab meliputi: unsur kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan aspek budaya. Dimana unsur kebahasaan sendiri terdiri atas tata bahasa (qawâ'idu al-lughah), kosa kata (mufradât), pelafalan dan ejaan (ashwât 'arabiyyah). Sedang ketrampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak (mahâratu al-istimâ'), keterampilan berbicara (mahâratu al-kalâm), keterampilan membaca (mahâratu al-qirâ'ah) dan keterampilan menulis (mahâratu al-kitâbah). Media pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa arab di salah satu sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah di desa jenawi. Al-Mufid adalah media yang akan penulis ciptakan dan kembangkan digunakan untuk menegmbangkan pembelajaran Bahasa Arab, Al-mufid itu sendiri berasal dari bahasa Arab "mufid" yang berarti "yang berguna", maksudnya adalah jika orang menggunakan game ini penulis berharap bisa berguna bagi mereka yang menggunakannya , begitupun dengan penggunaan game Al-mufid, Orang akan merasa memiliki banyak tambahan ilmu pengetahuan di bidang pelajaran Bahasa Arab khususnya ilmu mufrodat. Penelitian yang dirancang oleh penulis ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahapan dimulai dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Media ini diujikan kepada 2 dosen ahli media denan hasil rata koefisoen V 0,847. Serta hasil uji reabilitas sebesar 0,811. sedangkan untuk hasil uji terhadap ahli materi mendapat rata koefisien V 0,89 sedangkan uji reabilitasnya mendapat 0,78 dinyatakan exelent. Pada saat penujian di 20 orang responden mendapat dilain 61,3% sehina masuk kateori setuju.

Kata kunci : bahasa arab, almufid , media

Abstrak

Arabic is one of the subjects that occupies an important position in the world of education. Particularly for Islamic educational institutions, both public and private, at certain levels and programs, Arabic is a must to teach their students. Arabic includes: linguistic elements, language skills, and cultural aspects. Where the linguistic elements themselves consist of grammar (qawâ'idu al-lughah), vocabulary (mufradât), pronunciation and spelling (ashwat 'arabiyyah). While language skills include listening skills (mahâratu al-istimâ'), speaking skills (mahâratu al-kalâm), reading skills (mahâratu al-qirâ'ah) and writing skills (mahâratu al-kitabah). This learning media was created to improve Arabic language skills in one of the junior high schools or Madrasah Tsanawiyah in Jenawi Village. Al-Mufid is a media that the author will

create and develop to be used to develop learning Arabic, Al-Mufid itself comes from the Arabic "mufid" which means "useful", meaning that if people use this game the author hopes it can be useful for them those who use it, as well as with the use of the Al-mufid game, people will feel they have a lot of additional knowledge in the field of Arabic lessons, especially the science of mufrodât. The research designed by this author uses the ADDIE development model, which has 5 stages starting from Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This media was tested on 2 media expert lecturers with an average result of coefficient V 0.847. As well as the reliability test results of 0.811. Meanwhile, the results of the test on material experts got an average coefficient of V of 0.89 while the reliability test got 0.78 which was declared excellent. At the time of testing, 20 respondents received another 61,3% disdain for the agree category.

Keywords: Arabic, Almufid, media

1. PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang menempati posisi penting dalam dunia pendidikan. Khususnya lembaga pendidikan Islam baik negeri maupun swasta pada jenjang dan program tertentu, Bahasa Arab merupakan suatu keharusan untuk diajarkan kepada siswa mereka. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab meliputi: unsur kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan aspek budaya. Dimana unsur kebahasaan sendiri terdiri atas tata bahasa (qawâ'id al-lughah), kosa kata (mufradât), pelafalan dan ejaan (ashwât 'arabiyyah). Sedang ketrampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak (mahâratu al-istimâ'), keterampilan berbicara (mahâratu al-kalâm), keterampilan membaca (mahâratu al-qirâ'ah) dan keterampilan menulis (mahâratu al-kitâbah).

Media pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa arab di salah satu sekolah menengah pertama atau madrasah tsanawiyah di desa jenawi. Al-Mufid adalah media yang akan penulis ciptakan dan kembangkan digunakan untuk menegmbangkan pembelajaran Bahasa Arab, Al-mufid itu sendiri berasal dari bahasa Arab "mufid" yang berarti "yang berguna", maksudnya adalah jika orang menggunakan game ini penulis berharap bisa berguna bagi mereka yang menggunakannya , begitupun dengan penggunaan game Al-mufid, Orang akan merasa memiliki banyak tambahan ilmu pengetahuan di bidang pelajaran Bahasa Arab khususnya ilmu mufrodât.

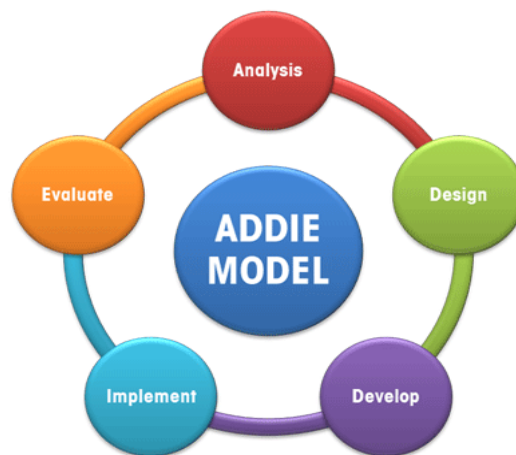
proses pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan di MTs Al-huda 2 jenawi, khususnya kelas VII, diketahui pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, hal tersebut terlihat ketika guru memberi pertanyaan, sebagian besar dari mereka tidak menjawab. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, sebagian besar siswa tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pelajaran, dan cenderung sibuk dengan kegiatan masing-

masing. Dengan demikian membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab menjadi urgen untuk dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul yang diambil pada penelitian ini adalah pengemangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa arab kelas vii mts al-huda 2 jenawi. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis android untuk media pembelajaran bahasa arab tersebut bertujuan untuk memberikan simulasi pada materi bahasa arab kelas vii sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran secara interaktif dan efektif sehingga diharapkan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa.

2. METODE

Penelitian yang dirancang oleh penulis ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahapan dimulai dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model dari tahapan pengembangan ini dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE adalah sebuah model yang digunakan menjadi sebuah pedoman dalam membangun media pembelajaran yang efektif, efesien, dinamis dan membantu proses pembelajaran itu sendiri. (Barokati dan Annas (2013).Berdasarkan pada konsep ADDIE pada gambar 3, *Analysis* ataupun Analisis ialah suatu aktivitas yang dibuat guna menganalisa kekurangan dari objek yang akan dicoba atau diriset. Hasil dari aktivitas analisa tersebut bisa ditarik satu kesimpulan guna membuat *Design* ataupun Rancangan dari produk yang hendak dikembangkan. Setelah itu ialah sesi *Development* ataupun Pengembangan, sesi ini adalah sesi

membuat produk dengan menggunakan design ataupun rancangan yang telah diciptakan semenjak proses awal. kemudian produk diciptakan, hingga berjalan ke proses selanjutnya adalah *Implementation* ataupun implementasi mempraktikkan produk tersebut, produk yang diciptakan akan diterapkan pada objek target awal. Yang terakhir ialah Evaluate ataupun Penilaian, melaksanakan uji evaluasi terhadap produk yang sudah diciptakan apakah telah mencapai tujuan ini ataupun belum menggapai tujuan dari penciptaan produk tersebut.

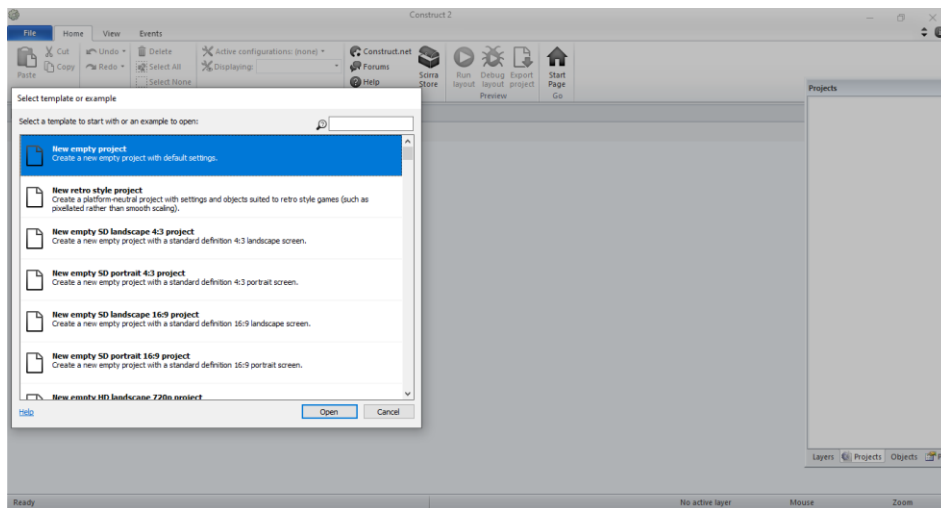
3.HASIL PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan software Construct 2. Setelah dilakukannya uji coba maka dapat dilihat aplikasi ini merupakan media pembelajaran berbasis android dan sudah sesuai dengan desain interface yang ingin dikembangkan. Dibawah ini merupakan ambar mediana :

a. Tampilan awal



Gambar 3.1 Tahap pembuatan Project Construct 2

Membuat sebuah project baru dengan mengklik pilihan new empty HD landscape 720P terlihat pada gambar diatas dan klik open. Selanjut nya



Gambar 3.2 proses pembuatan UI menu

Pada tahap ini masuk kedalam tahap pembuatn UI sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada wireframe dan semua layout yang telah di rancang sesuai dengn rncangn yang dibuat pada tahap perancangan sebelumnya.



Gambar 3.3 Tampilan awal game edukasi bahasa arab

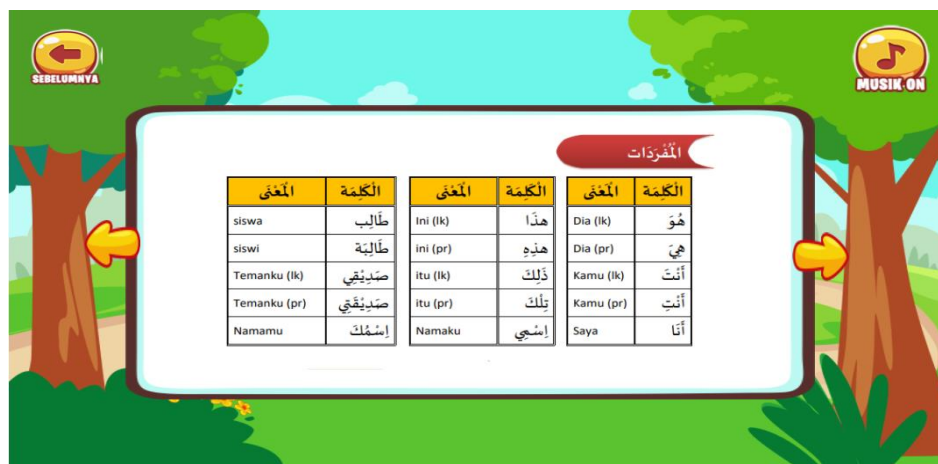
Gambar 3.3 diatas merupakan tampilan awal game edukasi bahasa arab. Materi yang diberikan pada game edukasi ini adalah Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, makna dan gramatikal) dari teks sederhana yang

berkaitan dengan materi pengenalan (ta;aruf) materi bahasa arab Siswa dapat memilih tombol belajar dan bermain, sedangkan tombol bagian kiri terdapat tombol keluar pembuat yang akan keluar *pop-up* jika disentuh, lalu tombol suara lalu terdapat juga menu info yang berisi pengenalan pengembang atau develop game edukasi ini dan yang terakhir KI/KD.



Gambar 3.4 Tampilan awal game edukasi materi belajar

Terlihat pada gambar diatas merupakan tampilan pilihan materi pembelajarn. Terdapat tiga pilihan pembelajaran yang bisa dipelajari yang pertama ada al-mufrodat, al-hiwar dan dan juga mufrodat lainnya. Agar pembelajaran lebih variatif maka peneliti membuat tiga materi tersebut.sehingga siswa bisa memilih materi yang disukai seperti pada gambar 4.8 diatas.



Gambar 3.5 Tampilan awal game edukasi al mufrodat

Gambar diatas merupakan tampilan dari materi al hiwar. Ada tombol next disamping berwarna kuning jika nanti diklik akan menuju ke slide halaman berikutnya.



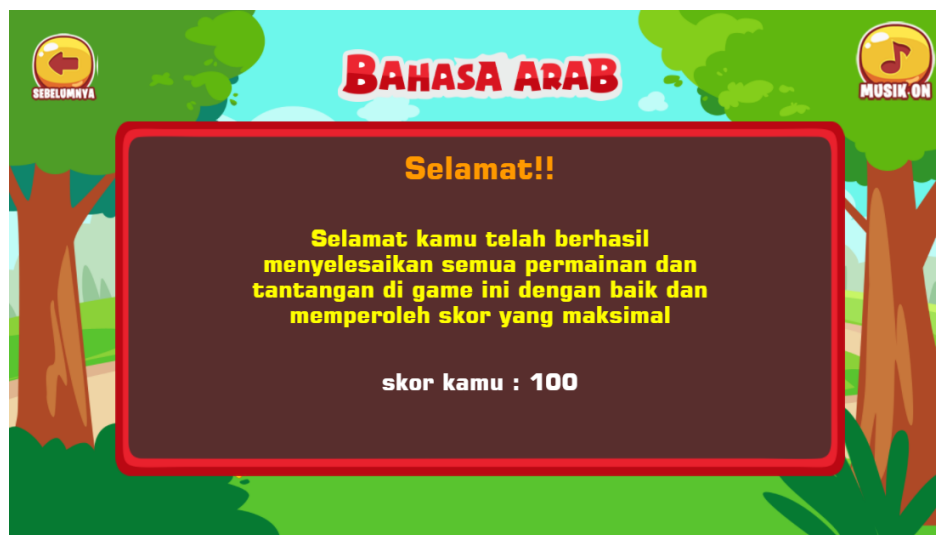
Gambar 3.6 Tampilan game edukasi al hiwar

Tampilan gambar diatas merupakan cuplikan gambar materi al hiwar. Terlihat ada tombol sura disamping bawah materi tersebut jika klik maka terdapat suara bacaan sesuai materi tersebut.



Gambar 3.7 Tampilan game edukasi menu bermain

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu bermain dari game edukasi bahasa arab materi pengenalan atau dalam bahasa arab disebut taaruf . Terdapat tampilan soal yang dibuat secara acak dibagian tengah, lalu terdapat kolom jawaban yaitu tempat untuk menjawab dan kolom pilihan jawaban cara memainkan game ini adalah dengan cara klik dibagian yang menurut anda benar. Dibagian kiri atas terdapat tombol sebelumnya yang digunakan untuk Kembali ke menu awal. Di bagian kanan atas terdapat kolom skor dan nyawa . jika semua kolom pada jawaban sudah terisi dengan benar maka akan secara otomatis lanjut ke soal berikutnya.



Gambar 3.8 Tampilan game edukasi menu skor menang

Tampilan gambar diatas merupakan skor yang didapat Ketika siswa atau user menyelesaikan tantangan atau soal yang diberikan dalam game edukasi dijawab dengan benar semua.tetapi jika jawaban yang dipilih kurang tepat akan mengurangi nyawa, terdapat tiga nyawa yang diberikan pengembang.



Gambar 3.9 Tampilan game edukasi game over

Dan ini merupakan tampilan game over Ketika tiga nyawa yang diberikan atau dalam kata lain siswa atau user salah menjawab soal sebanyak tiga kali maka akan muncul pop up game over. Sehingga user atau siswa harus mengulangi dari awal mengerjakan soal untuk mendapatkan nilai 100.

3.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran Bahasa Arab

Untuk mengetahui apakah produk tersebut layak maka dilakukanlah uji coba produk, yaitu kepada ahli media dan Ahli Materi. Dari hasil uji coba tersebut nantinya didapatkan nilai pesan kritik dan saran sehingga nanti dapat menjadi acuan apakah produk yang telah dibuat layak atau tidaknya. Sehingga peneliti dapat menyempurnakan produknya sesuai dengan arahan kritik dan saran yang diberikan. Setelah mendapatkan nilai dari para ahli maka tahap yang dilakukan setelahnya adalah Evaluasi

a. Pengujian Ahli Media

1) Uji Validitas

Pada penujian ini dilakukan oleh 2 responden yang ahli dalam bidang media yang merupakan dosen dari prodi Pendidikan Teknik Informatika. Berikut ini hasil dari penujian Ahli Media :

Tabel 3.1 Ahli media

Aspek	Item		Responden		ΣS	V
			1	2		
Aspek Desain Pembelajaran	item 1	r	5	5	8	1
		s	4	4		
	item 2	r	5	5	8	1
		s	4	4		
	item 3	r	5	5	8	1
		s	4	4		
	item 4	r	5	4	7	0.875
		s	4	3		
	item 5	r	4	3	5	0.625
		s	3	2		
	item 6	r	5	5	8	1
		s	4	4		
	item 7	r	5	5	9	1.125
		s	5	4		
	item 8	r	5	4	7	0.875
		s	4	3		
	item 9	r	4	5	7	0.875
		s	3	4		
Aspek Komunikasi	item 10	r	5	4	7	0.875
		s	4	3		
Visual	item 11	r	5	4	7	0.875
		s	4	3		
	item 12	r	5	4		
		s	4	3	7	0.875

	item 13	r	5	5		
		s	4	4	8	1
	item 14	r	5	5		
		s	4	4	8	1
Aspek Perangkat Lunak	item 15	r	5	4		
		s	4	3	7	0.875
	item 16	r	5	4		
		s	4	3	7	0.875
	item 17	r	4	4		
		s	3	3	6	0.75
	item 18	r	5	4		
		s	4	3	7	0.875
	item 19	r	5	4		
		s	4	3	7	0.875
	item 20	r	4	3		
		s	3	2	5	0.625
	item 21	r	4	3		
		s	3	2	5	0.625
	item 22	r	4	4		
		s	3	3	6	0.75
	item 23	r	1	3		
		s	0	2	2	0.25
Total						19.5

Jumlah nilai V

Nilai rata – rata = _____

banyak item

$$\text{Nilai rata – rata} = \frac{19,5}{23} = 0,847 \quad (1)$$

Data diatas merupakan hasil penelitian dari uji media yang telah dilakukan oleh 2 partisipan yang menilai media pembelajarn berbasis android, hasil koefisien per item dan rata- rata dari kedua partisipan. Penilaian pada setiap item menunjukkan hasil koefisien V yang hampir sama.

Limit tabel aiken V 23 item berketentuan dengan lower limit 0,74 sampai upper limit 0,98. Hasil di atas menunjukkan bahwa 23 item memiliki nilai V 0,847. maka validasi isi yang telah diperoleh dapat dinyatakan valid karena sesuai dengan tabel limit aiken.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan oleh dua partisipan, yaitu semuanya dari dosen Prodi Pendidikan Teknik informatika Universitas

Muhammadiyah Surakarta yang telah diujikan. Hasil reliabilitas dari ahli media seperti pada tabel 3.2 dan tabel 3.3 berikut ini :

Tabel 3.2 *Case Processing Summary* Ahli Media

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	2	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	2	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.3 Tabel Realibility Statistic Ahli Media

Reliability Statistics		
	Cronbach's Alpha	N of Items
	.668	23

Tabel 3.2 merupakan *case processing summary*, tentang informasi jumlah sampel atau partisipan (N) yang telah dianalisis dalam program SPSS. N sebanyak dua dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. Karena tidak ada data partisipan yang kosong (jawaban partisipan terisi semua) maka jumlah valid adalah 100%. Tabel 4.6 merupakan *reliability statistics*, terdapat N of Items (banyaknya item atau butir pertanyaan) ada 23 buah item dengan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,668. Karena nilai cronbach's alpha 0,668 merupakan rentang $0,7 \leq \alpha \leq 0,9$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas diatas, dapat disimpulkan bahwa ke-23 atau semua item pertanyaan angket adalah Reliabilitas Kuat.

b. Pengujian Ahli Materi

1. Uji Validitas

Validasi ahli materi atau pengujian ahli materi terhadap media pembelajaran bahasa arab berbasis android dilakukan oleh dua guru sekolah MTS Al huda 2 Jenawi. Validator menilai materi dalam media pembelajaran dengan cara mengisi instrumen yang diberikan oleh peneliti dalam bentuk angket .

Tabel 3.4 Ahli materi

ASPEK	Item		Responden		ΣS	V
			1	2		
	item 1	r	4	4	6	1
		s	3	3		
	item 2	r	3	4	5	0.8333333333
		s	2	3		
	item 3	r	3	4	5	0.8333333333
		s	2	3		
Aspek Desain Pembelajaran	item 4	r	3	4	5	0.8333333333
		s	2	3		
	item 5	r	4	4	5	0.8333333333

		s	3	3	6	1
	item 6	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 7	r	3	4		
		s	2	3	5	0.8333333333
Aspek Komunikasi Visual	item 8	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 9	r	3	4		
		s	2	3	5	0.8333333333
	item 10	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 11	r	3	4		
		s	2	3	5	0.8333333333
	item 12	r	4	3		
		s	3	2	5	0.8333333333
	item 13	r	3	4		
		s	2	3	5	0.8333333333
	item 14	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 15	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 16	r	4	2		
		s	3	1	4	0.6666666667
	item 17	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 18	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 19	r	3	4		
		s	2	3	5	0.8333333333
	item 20	r	4	4		

		s	3	3	6	1
	item 21	r	3	4		
		s	2	3	5	0.8333333333
	item 22	r	4	4		
		s	3	3	6	1
	item 23	r	4	2		
		s	3	1	4	0.6666666667
Total						20.666666667

Tabel 4.11 Hasil penilaian ahli materi

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai } V}{\text{banyak item}} \quad (2)$$

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{20,67}{23} = 0.89$$

Validasi ahli materi atau pengujian ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis android dilakukan oleh dua guru sekolah MTS Al huda 2 jenawi Validator menilai materi dalam media pembelajaran dengan cara mengisi instrumen yang diberikan oleh peneliti dalam bentuk angket.

2. Uji Reabilitas

Tabel 3.5 *Case Processing Summary* Ahli Materi

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	2	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	2	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Tabel 3.6 *Tabel Reliability Statistic* Ahli Materi



Cronbach's Alpha	N of Items
.915	23

Tabel 3.5 merupakan *case processing summary*, tentang informasi jumlah sampel atau partisipan (N) yang telah dianalisis dalam program SPSS. N sebanyak tiga guru pengampu mata pelajaran perakitan komputer. Karena tidak ada data partisipan yang kosong (jawaban partisipan terisi semua) maka jumlah valid adalah 100%. Tabel 4.13 merupakan *reliability statistics*, terdapat *N of Items* (banyaknya item atau butir pertanyaan) ada 23 buah item dengan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,89. Karena nilai cronbach's alpha 0,915 termasuk ke dalam rentang $0,7 \leq \alpha \leq 0,9$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ke-23 atau semua item pertanyaan angket adalah reliabilitas kuat.

3. Hasil uji coba siswa

1. Uji *Usability*

Uji coba media pembelajaran bahasa arab diujicobakan pada subjek inti yaitu siswa kelas VII MTS Al Huda 2 Jenawi Dengan jumlah 20 siswa. Dalam proses pengujian siswa diberikan angket untuk mengetahui kelayakan dan respon atau tanggapan dari siswa terhadap media pembelajaran bahasa arab berbasis android yang telah dikembangkan dalam penilaian angket. Angket yang digunakan mengacu pada angket *System Usability Scale* (SUS) oleh John Brooke. Kriteria penilaian menggunakan skala rasio 1 sampai 5. Hasil angket siswa dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut :

Tabel 3.6 Hasil angket siswa

	Butir Pertanyaan

No.	Partisipan										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Partisipan 1	3	3	4	5	4	2	4	3	5	5
2	Partisipan 2	5	1	5	1	4	1	5	2	5	1
3	Partisipan 3	4	1	5	2	5	2	3	2	5	1
4	Partisipan 4	4	3	4	3	3	3	5	3	4	5
5	Partisipan 5	5	1	5	2	5	1	5	2	5	1
6	Partisipan 6	3	3	4	5	4	2	4	3	5	5
7	Partisipan 7	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4
8	Partisipan 8	5	1	4	2	5	1	4	1	5	1
9	Partisipan 9	5	2	5	1	4	2	5	1	5	2
10	Partisipan 10	5	1	4	1	5	1	5	1	4	1
11	Partisipan 11	5	1	4	1	5	1	5	1	4	1
12	Partisipan 12	4	1	4	1	5	1	5	1	5	1
13	Partisipan 13	4	2	4	2	4	1	5	1	5	2
14	Partisipan 14	5	1	4	1	5	1	5	2	4	1
15	Partisipan 15	4	1	5	2	5	1	4	1	4	2
16	Partisipan 16	5	1	5	1	4	1	5	1	4	2
17	Partisipan 17	4	2	4	1	5	2	4	2	4	1
18	Partisipan 18	4	1	5	1	5	1	4	1	5	1
19	Partisipan 19	4	1	5	1	5	1	5	1	4	1
20	Partisipan 20	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2

Tabel 3.7 Hasil perhitungan SUS (System Usability Scale)

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan										Total	SUS Score (Total*2,5)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Aulia Putri Febriani	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	34	85
2	Agustika Dwi Panesti	5	2	4	3	5	1	5	1	5	2	33	82.5
3	Sholehah	4	2	5	5	3	2	4	2	4	5	36	90
4	Ulinuha Nafiatul Janah	4	3	5	3	4	2	5	1	3	5	35	87.5
5	Tiara Aulia Putri	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33	82.5
6	irsad muhammad R	5	1	3	2	4	2	4	2	3	5	31	77.5
7	Viviana M. Salsabila	4	2	3	5	5	1	5	1	5	4	35	87.5
8	Hanifa Luviana	5	2	5	3	5	2	5	2	4	4	37	92.5
9	Yasmin Junianto	4	4	5	4	5	3	3	3	3	4	38	95
10	Zahra Nur Khazanah	4	3	3	4	3	2	3	2	4	4	32	80
11	Nabila Anisa Nur Aini	4	3	3	4	5	3	3	3	5	4	37	92.5
12	Syahrul Ata Fadilah	4	4	5	5	4	2	1	2	4	5	36	90

13	Alvian Mahmud Fauzi	5	1	3	2	4	2	4	2	5	3	31	77.5
14	Muhammad Zaki	5	2	4	3	4	2	3	2	4	4	33	82.5
15	Faris ardan Fauzadani	4	1	4	2	3	3	4	3	4	3	31	77.5
16	Muhamad Daffa Ba'do Kurniawan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
17	Muhammad Ayyasy	4	2	4	4	4	2	4	2	4	5	35	87.5
18	Muhammad Aziz	4	1	4	5	5	1	4	2	5	4	35	87.5
19	Abid Adam Albushroni	5	1	3	2	4	1	4	2	3	5	30	75
20	Bahtiyar Putri	4	1	5	2	4	5	4	2	5	2	34	85
Total													1690

Perhitungan Skor *System Usability Scale (SUS)* sebagai berikut :

$$\text{nilai rata - rata} = \sum_{i=1}^n \frac{x_i}{n} \quad (3)$$

Keterangan:

X_i = nilai skor responden

N = jumlah

responden Maka:

$$\text{nilai rata-rata} = \frac{1690}{20} = 84,5$$

Data diatas merupakan nilai- rata-rata dari angket siswa yang diisi oleh 20 siswa Mts kelas Vii Mts Alhuda 2 Jenawi. Data diperoleh menggunakan perhitungan SUS (*System Usability Scale*) yang terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna media pembelajaran Bahasa Arab yaitu siswa siswa kelas vii Mts Al Huda 2 Jenawi. Data dari tabel 3.7 mendapatkan nilai rata-rata skor SUS sebesar 84,5 termasuk dalam kategori accepatel dan masuk dalam kategori excellent dengan grade scale B. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara usability berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak digunakan sebagai media pembelajran Bahasa Arab.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Pembahasan media pembelajaran bahasa arab

Produk yang dikembangkan oleh penelittii adalah media pembelajaran bahasa arab menggunakan software construct 2. Terdapat fitur-fitur dalam media pembelajaran ini antara lain materi yang menarik. Media pembelajaran ini diujicobakan kepada 20 orang peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi taaruf pada mata pelajaran bahasa arab dan juga meningkatkan minat peserta didik dalam menerapkan apa yang dipelajarinya.

3.2.2 Kelayakan media pembelajaran bahasa arab

Saat menguji media pembelajaran ini, ahli media dan materi mempelajari atau memvalidasi kelayakannya untuk menentukan kelayakan media ini. Para ahli memberi saran ketika media dianggap tidak pantas. Berdasarkan hasil evaluasi kelayakan oleh ahli media, materi tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a) validasi ahli media; Rata-rata hasil perhitungan koefisien V pada ahli media adalah 0,847 dan dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitasnya memperoleh nilai 0,668 yang terbukti reliabilitasnya kuat.
- b) Hasil validasi ahli media; Rata-rata hasil perhitungan koefisien V pada ahli media adalah 0,89 dan dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitasnya memperoleh nilai 0,915 yang terbukti reliabilitasnya kuat.

4. PENUTUP

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran bahasa arab berbasis android sebagai alat bantu pengajaran bahasa arab. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tentang taaruf kelas vii. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Raiser & Mollanda, 1967), yang terdiri dari empat tahapan antara lain: analisi, design, develop, implementasi dan evaluation . Media pembelajaran diujikan kepada ahli media, ahli materi dan juga pengguna digunakan berdasarkan hasil perhitungan sebagai berikut: 1) Rata-rata hasil koefisien V ahli media adalah ; 0,847 yang dinyatakan valid. Nilai uji reliabilitas ; 0,668 dinyatakan reliabel kuat. 2) Rata-rata hasil koefisien V ahli media adalah ; 0,89 . Nilai uji reliabilitas sebesar 0,915 tergolong reliabilitas kuat. 3) Ratarata survei pengguna adalah 84,5 dinyatakan Acceptable. 4) Hasil uji interpretasi persentase kepada 20 responden memperoleh 61,3% berada pada kategori “Setuju”. Media pembelajaran bahasa arab dapat membantu peserta didik dalam belajar pelafalan, khususnya materi taaruf pada mata pelajaran bahasa arab. Berdasarkan hasil uji interpretasi persentase terhadap 20 responden memperoleh 61,3% berada pada kategori “Setuju”. Maka secara keseluruhan dari hasil pengujian penelitian tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa arab berbasis android dapat dikembangkan dan layak untuk digunakan peserta didik di MTS Al Huda 2 Jenawi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, M. A. (2016). Media Pembelajaran Game Tarkib Untuk Pembelajaran Tarkib Kelas XI Madrasah Aliyah. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1(2).
- Ansori, Y., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Pembuatan Game 2D Susun Terjemah Kosa Kata Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Library A* Karya Aron Granberg. *Jurnal Informatika Polinema*, 7(4), 13-18.
- Borg and Gall. (1989). Educational Research. New York :Pinancing. Washington: The Word Bank.
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). System Usability Scale

- Handriyantini, Eva. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang*.
- Hardiansyah. (2016). Pengembangan Trainer Personal Computer (PC) Sebagai Media Pembelajaran Dasar Program Keahlian Perakitan Komputer Smk Negeri 2 Bima. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 6(1), 32–43.
- Hartanto, Eko Budi. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Pantomim Untuk Meningkatkan
- Hasyem, Syarifuddin. (2016). Keefektifan Pembelajaran Mufradat untuk Meningkatkan
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android mata pelajaran IPA untuk siswa SMP. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). Media dan sumber pembelajaran.
- Janester Claudia, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia 3D Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X Jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Pacitan. *It-Edu*, 1(01).
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas ix. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95-102.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). Learning media: manual and digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Magdalena, R., & Angela Krisanti, M. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah di Kota Aceh. Aceh: LISANUNA:

- Mahendra, I. K. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi untuk Pembelajaran Perakitan Komputer dan Instalasi Sistem Operasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3, 167–175.
- Miswari, M. (2010). Peningkatan profesionalisme guru bahasa arab: upaya peningkatan mutu pembelajaran bahasa arab. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(02), 255-272
- Mufid AR. 2014. “Mudahnya Belajar Bahasa Arab”. Buku Pintar, Yogyakarta.
- Nurul, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS5 Untuk Kelas IX Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. Skripsi.
- Permana, S.D.H. 2015. Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya. Universitas Trilogi. Jakarta Selatan.59-64
- Putri, W. N., & Billah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(2), 163-179.
- Safaat, Nazrudin H. 2012. Android Pemrograman Aplikasi MobileSmartphone dan Tablet PC Berbasis Android.Bandung: Informatika.
- Sa'diyah, Halimatus. (2018). Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran
- MaharahHakim, L., Sumpeno, S., & Susiki Nugroho, S. M. (2020). Interaksi 3D Sensor Leap Motion untuk Menggenggam Benda Virtual. *Cyclotron*, 3(2), 26–30. <https://doi.org/10.30651/cl.v3i2.5674>
- Septiawan, A. T. (2012). *Pengenalan Dan Pembelajaran Cara Membaca Alquran (Ilmu Tajwid) Berbasis Mobile Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Siddiq, M. S., Farhan, M., & Wijaya, M. S. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI LATIH FAHAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TASHRIF LUGHOWIY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 4, pp. 309-318).

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sukirman, S., Yuliana, I., & Sujalwo, S. (2017). Development of Educational Mobile Game for Interactive Learning Media. *Proceedings of ISETH 2017 (The 3rd International Conference on Science, Technology, and Humanity)*.

Sutama. (2019). Metode Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Method, R&D. Sukharjo: PT Jasmine

Uriawan, W., & Hidayat, H. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Ilmu Sharaf Dalam Tata Bahasa Arab Berbasis Android. *JURNAL ISTEK*, 10(2).