

Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Android

Hani Nurlaeli Wijayanti¹, Andri Warseto²

¹Institut Agama Islam Nurul Hakim, Mataram, ²Suez Canal University, Mesir
Corresponding Author: haninurlaeliwijayanti@gmail.com

Abstract

The development of mobile learning technology has opened new opportunities in the learning process, including Arabic language learning. One of the most popular platforms in Indonesia is Android, which is open source and easily accessible to various groups. MAN 1 Banjarnegara, as an educational institution under the Ministry of Religious Affairs, designates Arabic as a compulsory subject. However, preliminary studies indicate low student interest—particularly among tenth-grade students—in learning Arabic due to limited classroom time, lack of a language-rich environment, and the perception that the subject is difficult. To address this issue, this study develops an Android-based Arabic vocabulary (mufrodat) learning medium integrated into classroom activities. This medium is designed to help students understand vocabulary, improve reading skills, and increase interest in learning Arabic. The focus of the study is on tenth-grade religious studies students at MAN 1 Banjarnegara in the 2015/2016 academic year. It is expected that this medium will serve as an innovative solution applicable not only at the Madrasah Aliyah level but also across other educational levels.

Keywords: *Learning Media, Arabic Vocabs, Android*

Abstrak

Perkembangan teknologi mobile learning membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Arab. Salah satu platform yang populer di Indonesia adalah Android, yang bersifat open source dan mudah diakses berbagai kalangan. MAN 1 Banjarnegara sebagai lembaga pendidikan di bawah Kementerian Agama menjadikan bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib. Namun, hasil studi pendahuluan menunjukkan rendahnya minat siswa, khususnya kelas X, dalam

mempelajari bahasa Arab akibat keterbatasan waktu belajar, kurangnya lingkungan berbahasa, serta anggapan bahwa mata pelajaran ini sulit. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran mufrodat bahasa Arab berbasis Android yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami kosakata, melatih keterampilan membaca, dan meningkatkan minat belajar bahasa Arab. Fokus penelitian adalah siswa kelas X Keagamaan MAN 1 Banjarnegara tahun ajaran 2015/2016. Diharapkan media ini menjadi solusi inovatif yang dapat diterapkan tidak hanya di tingkat Madrasah Aliyah, tetapi juga pada jenjang pendidikan lainnya.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kosa Kata Bahasa Arab, Android*

PENDAHULUAN

Mobile Learning menjadi trend terbaru dalam dunia pendidikan. Banyak yang mengembangkan media interaktif untuk belajar menggunakan *handphone* atau *smartphone*. Salah satu sistem operasi *handphone* yang sedang berkembang pesat di Indonesia adalah *android*. Android merupakan sistem operasi berbasis Linux dan termasuk sistem operasi open source yang dirancang untuk perangkat layar sentuh misalnya telepon pintar dan tablet. Menurut data lembaga survei emarketer, perkembangan pemakai *smartphone android* terus berkembang dari tahun ke tahun. Lembaga survei emarketer memprediksikan bahwa dari tahun ke tahun jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia terus berkembang dengan pesat.

Jenjang pendidikan di Indonesia yang mengajarkan bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib adalah madrasah. Salah satu madrasah yang terletak di Jawa Tengah adalah MAN 1 Banjarnegara. Bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa Madrasah yang merupakan lembaga di bawah naungan Kementerian Agama. Berdasarkan studi pendahuluan di lapangan, terdapat beberapa siswa dari jenjang MTs atau SMP yang enggan melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah karena adanya momok pelajaran Bahasa Arab yang susah.

MAN 1 Banjarnegara merupakan salah satu madrasah setara dengan jenjang menengah atas (SMA). Letaknya yang strategis di Jalan Raya Pucang Km. 03 Bawang membuat siswanya berasal dari berbagai wilayah sekitar Banjarnegara. Masalah pembelajaran bahasa arab di Madrasah adalah alokasi waktu pembelajaran di kelas yang masih kurang, tidak adanya lingkungan berbahasa dan juga bahasa Arab yang tidak ikut dalam Ujian Nasional membuat siswa menyepelkannya. Padahal bahasa Arab juga termasuk salah satu bahasa Internasional.

Bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib di setiap jenjang kelas MAN 1 Banjarnegara membuat siswa wajib mempelajarinya. Tujuannya agar mempermudah memahami pelajaran-pelajaran agama lain yang menggunakan teks-teks berbahasa Arab. Namun kenyataan yang ada, banyak dari siswa kelas X yang kurang menguasai membaca bahasa Arab sehingga membuat siswa menjadi tidak tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu cara yang dilakukan oleh pihak sekolah adalah dengan mengadakan ekstrakurikuler bahasa Arab. Tujuannya adalah agar siswa-siswa yang berasal dari sekolah umum dapat lebih memahami bahasa Arab, paling minimal adalah membantu siswa yang kurang lancar membaca bahasa Arab. Pada semester pertama siswa yang sudah lancar membaca huruf hijaiyyah dengan makhraj yang benar mengajari siswa lain yang kurang lancar membaca huruf hijaiyyah.

Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X Agama di MAN 1 Banjarnegara menggunakan buku pelajaran pendekatan saintifik Kurikulum 2013. Buku tersebut menurut penuturan beberapa guru bahasa Arab dan siswa dalam kosakatanya lebih sulit dibandingkan dengan buku pelajaran bahasa Arab yang bukan peminatan. Beberapa siswa juga mengalami kesusahan dalam mempelajari kosakata-kosakata dalam buku tersebut. Siswa juga belum mampu untuk memahami teks bacaan secara utuh.

Tahun ajaran baru 2015/2016 pihak sekolah MAN 1 Banjarnegara memutuskan bahwa ekstrakurikuler bahasa Arab untuk kelas X sifatnya wajib. Karena beberapa agenda di semester satu yang padat, rencana tersebut dilaksanakan pada semester dua mendatang. Pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara mempunyai tujuan untuk mengenalkan bahasa Arab dan membuat siswa dapat berkomunikasi lisan dan tulisan secara sederhana. Karena tidak semua siswa yang belajar di MAN 1 Banjarnegara mempunyai latar belakang pendidikan dari pondok pesantren atau Madrasah Tsanawiyah.

Berdasarkan latar belakang siswa yang heterogen dan masih minimnya kesadaran serta minat mempelajari bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara, maka penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android.

Android telah dikenal oleh berbagai lapisan masyarakat. Harapannya pengembangan media pembelajaran berbasis android tidak hanya diterapkan di tingkat Madrasah Aliyah saja. Akan tetapi dapat bermanfaat untuk semua tingkatan usia pembelajar. Namun, fokus dalam penelitian ini lebih membahas tentang pengembangan media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab berbasis Android di kelas X Keagamaan MAN 1 Banjarnegara tahun pelajaran 2015/2016.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode penelitian dan perkembangan *Research dan Development (R & D)*. Peneliti mendeskripsikan tentang pengembangan media pembelajaran *mufrodat* Bahasa Arab berbasis android kemudian melakukan analisis terhadap pemakaiannya di lapangan.

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan, penulis menggunakan beberapa metode yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Metode tersebut antara lain:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kondisi yang terjadi di lapangan. Observasi digunakan untuk menggali tentang analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran, data pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler bahasa Arab, dan juga melihat secara langsung uji coba tes media pembelajaran berbasis Android untuk siswa kelas X Agama MAN 1 Banjarnegara.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara bebas terpimpin. Sehingga hubungan antara interviewer (pewawancara) dan interviewee (yang diwawancarai) terbangun secara luwes dan tidak kaku. Namun demikian, agar proses wawancara tidak melenceng dari tujuan penelitian, interviewer tetap berpegang pada pedoman pokok variabel penelitian yang telah ditetapkan.

Adapun metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran ekstrakurikuler bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara dan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android. *Informan* yang akan peneliti wawancarai adalah: Kepala Madrasah, Guru-guru, karyawan dan siswa MAN 1 Banjarnegara.

c. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, prestasi, notulen rapat, dan sebagainya (Suharsimi arikunto, 1986). Dokumentasi ini digunakan untuk menelusuri studi literatur dalam

pengembangan aplikasi *mufrodat* bahasa Arab berbasis android, mengetahui tentang struktur organisasi, keadaan guru, karyawan, sejarah berdirinya, jumlah siswa, sarana prasarana, foto, catatan, buku, dan lainnya yang digunakan untuk kelengkapan data.

d. Tes Lisan dan Tes Tertulis

Tes lisan digunakan untuk mengetahui kemampuan kalam siswa. Sedangkan tes tertulis digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam *maharah istima'*, *qiraah*, dan *kitabah*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-Langkah Pengembangan Media

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab ini mengacu kepada teori Pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan dan dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain:

1. Potensi dan Masalah

Potensi yang ada di lapangan, bahwa banyak siswa kelas X MAN 1 Banjarnegara yang mempunyai *smarphone* ber-*android* namun dalam pemakaiannya masih sebatas untuk aktif di media sosial dan bermain game. Terbukti dari pengamatan penulis, 20 siswa dari 27 siswa di kelas X Agama mempunyai handphone atau tablet android dari berbagai macam merk. Sedangkan 1 sisanya menggunakan windows phone dan 5 lainnya menggunakan handphone biasa serta 1 siswa lagi mengaku sedang tidak memiliki handphone karena rusak. Walaupun kebanyakan berasal dari kalangan kelas menengah ke bawah, handphone ataupun smartphone seperti menjadi pegangan wajib bagi para siswa.

Masalahnya penggunaan handphone/*smartphone* tersebut belum optimal. Oleh karenanya pengembangan aplikasi untuk handphone maupun *smartphone* ber-*android* perlu dilakukan agar pemanfaatannya dalam

pembelajaran lebih optimal. Masalah selanjutnya adalah tentang waktu penggunaan gadget secara berlebihan dalam sehari. Seseorang yang terlalu lama berada di depan layar televisi atau *smartphone* akan menimbulkan berbagai masalah baik dalam kesehatan mata maupun mental si penggunanya. Siswa yang terlalu sibuk dengan *handphone*-nya dapat membuat dirinya asyik sendiri dan dampak buruknya akan menimbulkan sikap apatis terhadap lingkungan. Untuk itu, pengembangan aplikasi *mufrodat* yang dikembangkan harus menuntut siswa untuk tetap asyik dengan lingkungan. Aplikasi *mufrodat* yang dikembangkan disetting agar siswa belajar secara mandiri dengan mendengar dan melihat langsung dari *handphone*.nyanya kemudian guru atau teman menyimak atau membetulkan ucapan siswa dan dites langsung. Agar siswa tetap aktif berinteraksi dengan lingkungan.

Masalah selanjutnya adalah banyaknya siswa yang masih belum lancar membaca tulisan Arab dan masih terpengaruh dengan membaca al-Qur'an padahal mereka adalah siswa Madrasah Aliyah. Menghadapi permasalahan tersebut, pihak sekolah kemudian mewajibkan ekstrakurikuler bahasa Arab wajib bagi kelas X Agama dan bagi siswa yang merasa kesulitan belajar bahasa Arab. Ekstrakurikuler bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara menjadi potensi bagi pengembangan sebuah aplikasi android yang memudahkan siswa belajar dan membuat siswa senang atau tertarik dengan bahasa Arab.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan agar program yang dibuat dapat tepat sasaran dan efektif digunakan. Efektifitas program yang dibuat bergantung kepada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan atau kebutuhan peserta didik sesuai dengan spesifikasi

keilmuan dan ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan potensi dan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, analisis kebutuhan dalam pengembangan aplikasi android ini antara lain diperoleh melalui hasil pengamatan/observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Madrasah dan guru-guru yang tergabung dalam Panitia Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), sebagian besar siswa kelas X angkatan 2015/2016 berasal dari latar belakang SMP. Walaupun ada beberapa siswa yang mendaftar dengan jalur prestasi akademik (gratis biaya pendidikan 1 tahun) berasal dari lulusan Madrasah Tsanawiyah maupun dari lulusan pondok pesantren jumlahnya masih kalah dengan lulusan yang berasal dari SMP.

Menurut kepala Madrasah Bapak Imam Sayoga, semua peserta didik yang benar-benar ingin melanjutkan di Madrasah agar diterima, diperlakukan dan dididik dengan sebaik-baiknya. Karena sudah menjadi tugas guru untuk mendidik dan mencerdaskan siswa apapun input siswanya. Prinsipnya adalah input apapun yang masuk ke MAN 1 Banjarnegara, yang paling penting adalah output/lulusan dari MAN 1 Banjarnegara dapat menyelesaikan proses belajarnya, menguasai keterampilan bahasa Asing, dan menjadi pribadi yang cerdas terampil dilandasi iman/takwa kepada Allah swt.

Pada tahun ajaran baru 2015/2016, pihak sekolah menambahkan ekstrakurikuler bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara. Ekstrakurikuler ini sebagai langkah untuk matrikulasi siswa kelas X yang masih kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Sedangkan untuk siswa kelas X Agama sifatnya wajib. Tujuan adanya ekstrakurikuler bahasa Arab ini karena jam pelajaran bahasa Arab yang kurang memungkinkan untuk mengajari satu-satu siswa yang

belum mengenal bahasa Arab. Dalam pelaksanaannya, terdapat kendala keterbatasan waktu guru yang mengampu ekstrakurikuler bahasa Arab. Bapak Jani Nurfudin, S.Pd.I sebagai pengampu ekstrakurikuler bahasa Arab juga mengampu ekstrakurikuler pencak silat dan pecinta alam, sehingga pada semester satu berjalan kurang efektif dan terkadang digabung dengan ekstrakurikuler bahasa Inggris. Banyaknya lomba-lomba yang akan diikuti ekstrakurikuler pencak silat dan pecinta alam membuat Bapak Jani Nurfudin lebih mengutamakan siswa untuk fokus persiapan lomba. Karena kebanyakan siswa yang ikut lomba berasal dari kelas X. Alasan tersebut juga menjadi dasar pengembangan media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab berbasis *android* di MAN 1 Banjarnegara.

Siswa kelas X Agama secara keseluruhan berjumlah 27 orang. Data yang diperoleh di lapangan, 74% siswa di kelas X Agama yaitu 20 siswa dari 27 siswa mempunyai *handphone/tablet* dengan sistem operasi android. Satu siswa lainnya memakai *handphone* sistem windows, lima siswa lainnya memakai hp biasa, dan satu orang siswa lainnya mengaku sedang tidak mempunyai *handphone* karena rusak.

Selanjutnya setelah mengetahui jumlah siswa pemakai android, peneliti mengumpulkan informasi tentang pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara. Menurut penuturan guru mata pelajaran bahasa Arab kelas XI, alokasi waktu yang disediakan untuk pembelajaran di kelas belum maksimal untuk membuat siswa benar-benar paham bahasa Arab. Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa kurikulum yang berganti-ganti membuat materi yang diajarkan kepada siswa setiap tahun sering mengalami perubahan. Siswa dituntut untuk menguasai materi yang diajarkan dengan mengabaikan aspek benar-benar menghayati, merasakan dan menguasai bahasa Arab terutama dalam maharah kalam. Jadi siswa hanya dipaksa untuk

selesai belajar tentang suatu materi agar nantinya ketika menjawab soal sudah pernah diajarkan. Langkah yang dilakukan guru-guru bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara salah satunya dengan mengadakan ekstrakurikuler bahasa bagi siswa kelas X. Tujuan ekstrakurikuler bahasa Arab ini adalah siswa mendapatkan lingkungan berbahasa yang baik, sehingga tidak takut untuk berbicara atau mengucapkan bahasa Arab, juga untuk memotivasi siswa agar mengenal bahasa Arab dalam kehidupan sehari-hari dari dasar dengan tingkat materi yang fleksibel.

Setelah memahami dengan tepat keadaan siswa, keadaan Madrasah, dan tujuan pengembangan media pembelajaran *mufrodat* berbasis android langkah analisis selanjutnya adalah analisis kebutuhan sistem dan fungsional.

3. Identifikasi Materi

Materi yang akan dirancang, diidentifikasi berdasarkan kurikulum terutama yang mencakup skop dan *sequence* materi. Identifikasi ini mencakup tujuan pembelajaran, pokok materi, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan, sarana, dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

Materi yang dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android adalah materi kosakata/*mufrodat*. Belajar suatu bahasa dapat dimulai dengan pemberian kosakata. Perbendaharaan kosakata yang memadai mampu membuat komunikasi berjalan dengan lancar. Baik komunikasi secara lisan, memahami bacaan ataupun menuangkannya dalam tulisan.

Tujuan pembelajaran ekstrakurikuler bahasa Arab di MAN 1 Banjarnegara adalah menciptakan lingkungan berbahasa (*biah lughawiah*) sehingga membuat siswa termotivasi dan berani mengucapkan bahasa Arab serta memahami bahasa Arab secara menyeluruh. Program jangka pendeknya

adalah penguasaan kosakata dan kemampuan berkomunikasi secara sederhana, kemudian program jangka panjangnya adalah siswa mampu membaca teks-teks berbahasa Arab.

Pokok materi kosakata atau *mufrodāt* yang dikembangkan adalah kosakata-kosakata yang ada dalam lingkungan sehari-hari. Kosakata atau *mufrodāt* dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* yang penulis kembangkan berjumlah 1028 kosakata yang dibagi ke dalam kelompok bagian tema. Sarana yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi ini adalah handphone ber-*android* dan guru sebagai evaluator terhadap apa yang diucapkan siswa. Ketika ada yang kurang tepat pelafalannya atau artinya, guru membenarkan. Asumsi penulis bahwa belajar harus bersama guru, walaupun tidak setiap waktu. Tetapi guru diperlukan untuk menilai dan melihat perkembangan kemampuan siswa. Jadi, media pembelajaran berbasis *android* ini merupakan pelengkap dalam proses pembelajaran. Siswa dapat membuka materi dimana saja dan kapan saja.

4. Perancangan dan Desain Produk

Tahap perancangan sistem mencakup analisis kebutuhan sistem. Sedangkan desain produk berisi gambaran awal produk yang akan dibuat. Setelah pengumpulan bahan-bahan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa ekstrakurikuler bahasa Arab, kemudian dilakukan perancangan produk. Spesifikasi produk pembelajaran *mufrodāt* bahasa Arab berbasis *android* ini adalah:

Pertama, aplikasi dapat diunduh secara langsung di *google play* atau *play store* dengan mengetik kata kunci "*mumtaz*" di halaman pencarian. Kedua, setelah didownload, produk bisa langsung dibuka dan tidak harus *online* untuk mengoperasikannya atau disebut juga program *offline*. Ketiga, dinamakan "*mumtaz*" dengan filosofi bahwa aplikasi ini merupakan aplikasi

untuk belajar bahasa Arab secara sempurna atau menyeluruh khususnya penguasaan *mufrodat* sebagai bekal dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan. *Keempat*, terdapat kosakata bahasa Arab yang bisa discrol dan dipilih berdasarkan tema tertentu. Kemudian setiap kosakata yang dipilih, terdapat suara penutur bahasa Arab asli yang memudahkan siswa untuk membiasakan mendengarkan kosa kata dalam bahasa Arab. *Kelima*, aplikasi ini dapat digunakan sendiri ataupun digunakan sebagai pelengkap dalam penguasaan kosakata bersama guru. Disarankan dalam belajar bahasa Arab didampingi oleh guru agar dapat memantau perkembangan kosakata/*mufrodat* yang telah dikuasai. *Keenam*, pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan prinsip dibuat sesimpel mungkin agar tidak membuat ukuran file terlalu besar karena di dalam aplikasi terdapat file suara penutur asli bahasa Arab untuk keperluan *istima'*.

Agar memudahkan dalam pembuatan sebuah produk, diperlukan sebuah acuan atau perincian yang jelas tentang produk. Acuan dalam perancangan dapat dilakukan dengan 2 langkah yaitu pembuatan desain flowchart dan storyboard.

a. Desain flowchart

Flow chart adalah penggambaran menyeluruh mengenai alur program yang dibuat dengan simbol-simbol tertentu. Tujuan flow chart adalah agar alur program mulai dari start sampai finish dapat tergambar secara utuh. Desain flowchart yang dikembangkan dalam aplikasi media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab berbasis android ini antara lain:

b. Desain storyboard

Story board merupakan pengembangan dari flow chart. Flow chart hanya berisi garis besar isi pada setiap alur dari awal sampai akhir. Sedangkan story board merupakan penjelasan lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat pada flow

chart. Fungsi story board adalah agar semua ide yang akan dibuat digambarkan secara jelas dan detail.

5. Validasi Produk

Validasi produk dalam pengembangan media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab adalah dengan menggunakan validasi dari ahli materi dan ahli media. Menurut Romi Satria Wahono, aspek dan kriteria penilaian dalam media pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu (Romi Satria Wahono, 2015):

- a. Aspek rekayasa perangkat lunak
- b. Aspek desain pembelajaran
- c. Aspek komunikasi visual

Produk aplikasi pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab yang sudah disusun dan dikembangkan, kemudian dikonsultasikan atau meminta pendapat kepada ahli materi dan ahli media/ahli IT sesuai dengan kisi-kisi instrument yang dikemukakan oleh Romi Satria Wahono. Ahli materi dalam pengembangan media ini adalah 2 orang guru bahasa Arab MAN 1 Banjarnegara, yaitu Bapak Jani Nurfudin, S.Pd. I., dan Bapak M. Abror, S.Ag. Sedangkan ahli media/atau ahli IT dalam pengembangan media ini adalah 1 orang guru TIK di MAN 1 Banjarnegara yaitu Bapak Drs. M. Zuhri dan 2 orang ahli aplikasi android, yaitu Rahmat Nur Faiz S.Kom, dan Aji Setiabudi. Selanjutnya produk yang telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media/IT kemudian produk direvisi sebelum dimasukkan ke *play store*.

6. Uji Coba Pemakaian

Produk yang telah direvisi kemudian dilakukan uji coba pemakaian produk. Uji coba lapangan dilakukan dengan cara siswa dikumpulkan di ruang kelas dengan jaringan internet. Sebelum melakukan kegiatan uji coba terlebih dahulu dikondisikan dan dijelaskan tentang aplikasi yang akan

diunduh. Siswa kemudian mengunduh aplikasi untuk pertama kalinya di *play store*. Kemudian siswa mencoba membuka aplikasi dan setelah itu mencoba satu tema “sekolah”. Setelah memakai langsung aplikasi, setiap siswa diminta mengucapkan 3 kosakata dalam bahasa Arab. Guru sebagai fasilitator mengoreksi bacaan setiap siswa. Setelah semua siswa mampu mengucapkan, guru menilai hasil belajar siswa pada hari itu dengan tes tertulis dan lisan.

Ketika selesai menilai dan mengoreksi hasil belajar siswa pada hari itu, diberikan angket tanggapan siswa atas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android.

Aplikasi Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab

1. Langkah-langkah Implementasi

Implementasi pengembangan aplikasi *mufrodat* bahasa Arab berbasis android ini menggunakan *software Android Studio versi 1.2*. Alasan pemilihan *Android Studio* dibandingkan dengan *software Eclipse ADT* adalah karena banyaknya kelebihan dan keuntungan yang didapat oleh *Android Studio*. Walaupun dalam hal memori, *Android Studio* memakan kapasitas yang cukup banyak akan tetapi terbayar dengan kelebihannya.

Berikut ini akan dipaparkan secara ringkas, proses pembuatan aplikasi *Android* dengan nama *mumtaz*:

- a. Langkah paling awal yang harus dilakukan adalah menyiapkan persyaratan system yang dibutuhkan. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, untuk menginstal *Android Studio* siapkan microsoft windows 8/7/Vista/2003 (32 atau 64 bit), RAM minimum 4 GB, disk kosong 500 MB, 16 GB untuk *Android SDK*, emulator system & cache, resolusi minimum 1280x800.

- b. Instal *Java Development Kit* (JDK) minimal versi 7 atau yang lebih tinggi. JDK dapat didownload melalui link berikut: <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk7-downloads-1880260.html>. Setelah download ingat file Path dimana menyimpan java.

Setelah berhasil install JDK kemudian instal *Android Studio* yang dapat didownload di situs web <http://developer.android.com>.

Setelah setting *Android Studio* berhasil, siapkan data-data yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Kemudian menyiapkan skema flowchart sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. Setelah itu membuat koding sebagai tempat dimana data-data akan dimasukkan. Setelah selesse membuat koding, dilanjutkan dengan tahap debug, atau memasukkan dan menumpang data kosakata dan data audio bahasa Arab. Proses yang paling lama adalah memasukkan data ke dalam konten tema. Terakhir pengujian sistem menggunakan android blackbox atau android whitebox. Setelah selesai semua tahap, kemudian di uji cobakan.

2. Hasil Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab

Hasil Pengembangan aplikasi *mufrodat* bahasa Arab berbasis android dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Tampilan halaman awal

Tampilan halaman awal berupa logo aplikasi dengan tulisan sederhana "mumtaz" pada labelnya.

- b. Tampilan halaman pilihan menu per tema

Tampilan halaman pilihan menu per tema disertai dengan gambar-gambar yang mewakili tiap tema. Berikut ini tampilan halaman pilihan menu per-tema:

Gambar 10. Menu tampilan awal aplikasi



c. Tampilan halaman pilihan kosakata

Tampilan halaman pilihan kosakata berisi berbagai macam kosakata yang disesuaikan dengan tema. Berikut ini tampilan halaman pilihan kosakata:

d. Tampilan halaman pilihan kosakata beserta suara

Tampilan kosakata beserta suara yang dikembangkan, antara lain:

Gambar 12. Tampilan kosakata dan audio

A. Pelaksanaan Uji Coba Lapangan

Produk pembelajaran yang telah dikembangkan melalui beberapa tahap, kemudian dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kualitas suatu produk dan respon pemakai. Sebelum membahas pelaksanaan uji coba di lapangan, berikut ini adalah jadwal kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab berbasis android:

Setelah melaksanakan kegiatan pengembangan media pembelajaran, hasil pelaksanaan validasi dan uji coba di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Proses Validasi dan Analisis Data Ahli Materi

Validasi untuk menguji kelayakan aplikasi dari segi materi dilakukan dengan pemberian skor pada aspek desain materi pembelajaran. Pemberian skor jawaban pada aspek desain materi menggunakan skor skala 5 dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 18. Nilai tiap rentang skor skala lima

Nilai	Skor/Nilai
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

Indikator aspek desain materi pembelajaran yang dinilai adalah:

- a. kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- b. kejelasan materi
- c. kelengkapan dan kualitas materi
- d. kemudahan untuk dipahami
- e. sistematis dan runut
- f. alur logika jelas

Proses validasi atau meminta penilaian kepada ahli materi bahasa Arab MAN 1 Banjarnegara dilakukan setelah penyusunan aplikasi. Walaupun sebelum dibuat aplikasi, berkonsultasi dan meminta saran terlebih dahulu tentang materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi android. Proses validasi ahli materi setelah aplikasi dibuat dilakukan dengan cara guru bahasa Arab menginstal langsung file apk. yang dikirim ke email

validator. Hasil penilaian yang diperoleh oleh ahli materi 1 dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 19

Data Hasil Penilaian Ahli Materi 1

No.	Aspek Desain Materi Pembelajaran	Skor
1.	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
2.	kejelasan materi	4
3.	kelengkapan dan kualitas materi	4
4.	kemudahan untuk dipahami	4
5.	sistematis dan runut	5
6.	alur logika jelas	5
	Jumlah	27
	Rata-rata	4,3

Data penilaian dari ahli materi tersebut kemudian dianalisa menggunakan teknik penetapan kriterium skala lima berdasarkan hasil rata-rata letak kontinum penilaian yang ditunjukkan dengan gambar. Letak kontinum itulah yang digunakan sebagai kriteria kualitatif dalam penelitian ini.

Kemudian setelah mencoba langsung aplikasi, terdapat beberapa saran dari ahli materi 1 yaitu Bapak Jani Nurfudin, S.Pd. I:

- a. terdapat aplikasi yang suara dengan tulisan kurang tepat.
- b. Terdapat beberapa kosakata yang masih salah tulis

Pengujian validasi juga dimintakan kepada guru bahasa Arab kelas X Agama dan kelas XII yaitu Bapak M. Abror, S.Ag.¹ dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 20

Hasil Validasi Ahli Materi 2

No.	Aspek Desain Materi Pembelajaran	Skor
1.	kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2.	kejelasan materi <i>mufrodat</i>	5
3.	kelengkapan dan kualitas materi	4
4.	kemudahan untuk dipahami	4
5.	sistematis dan runut	5
6.	alur logika jelas	5
	Jumlah	26
	Rata-rata	4,3

Dari data validasi ahli materi 2, ternyata mempunyai hasil rata-rata yang sama dengan ahli materi 1. Walaupun skor pada masing-masing item berbeda.

Catatan dan saran perbaikan dari ahli materi 2 yaitu Bapak M. Abror, S.Pd. antara lain:

- a. Tujuan pembelajaran sebaiknya dicantumkan dalam aplikasi

¹ Bapak M. Abror, S.Ag. merupakan salah satu guru yang menulis buku pembelajaran bahasa Arab Peminatan kelas XI Agama Kurikulum 2013.

- b. Evaluasi sebaiknya ada dalam aplikasi

2. Proses Validasi dan Analisis Data Ahli Media

Proses validasi dan analisis data ahli media juga diperoleh dengan pemberian skor pada aspek media kemudian dianalisis letak kontinum dari rata-rata penilaian yang diperoleh. Pemberian skor jawaban pada aspek desain media menggunakan skor skala 5 dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 21. Nilai tiap rentang skor skala lima

Nilai	Skor/Nilai
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

Indikator aspek media pembelajaran yang dinilai adalah:

- a. efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- b. Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)
- c. Usabilitas (mudah digunakan)
- d. sederhana dalam pengoperasiannya
- e. ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan
- f. pemaketan terpadu dan mudah dalam eksekusi
- g. dokumentasi program media pembelajaran (desain) lengkap.

Proses validasi ahli media setelah aplikasi dibuat dilakukan dengan cara validator ahli media menginstal langsung file apk. yang dikirim ke email validator. Hasil penilaian yang diperoleh oleh ahli materi 1 dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 22

Hasil Validasi Ahli Media 1

No.	Aspek Media Pembelajaran	Skor
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran	4
2.	Maintainable (dapat dikelola dengan mudah)	5
3.	Usabilitas (mudah digunakan)	5
4.	Sederhana dalam pengoperasiannya	5
5.	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan	4
6.	Pemaketan terpadu dan mudah dalam eksekusi	5
7.	Dokumentasi program media pembelajaran (desain) lengkap	4
	Jumlah	32
	Rata-rata	4,5

Data penilaian dari ahli media tersebut kemudian dianalisa menggunakan teknik penetapan kriterium skala lima berdasarkan hasil rata-rata letak kontinum penilaian yang ditunjukkan dengan gambar. Letak kontinum itulah yang digunakan sebagai kriteria kualitatif dalam penelitian ini.

Kemudian setelah mencoba langsung aplikasi, terdapat beberapa saran dari ahli media 1 yaitu:

- a. sebaiknya iklan dihilangkan agar tidak mengganggu
- b. menu lain-lain tujuannya untuk apa? Kalau tidak ada tujuan sebaiknya dihilangkan.

3. Revisi Produk

Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dianalisis kemudian selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai catatan atau revisi.

Beberapa saran dari ahli materi 1, yaitu terdapat aplikasi yang suara dengan tulisan kurang tepat dan beberapa kosakata masih salah tulis untuk itu materi dilihat lagi ketika memasukkan ke dalam aplikasi. Dicek kembali pada bagian ketika memasukkan aplikasi dan sudah berhasil diperbaiki.

4. Pemaparan Data Uji Coba di Lapangan

Setelah media direvisi berdasarkan masukan dan penilaian dari validator ahli, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Siswa diminta mengisi kuesioner yang sudah disiapkan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap media. Untuk memberi tanggapan terhadap media aplikasi, para siswa memberi skor pada aspek desain dan materi

dalam aplikasi. Penilaian siswa pada aspek ini diberikan rentang skala lima, dengan indikator sebagai berikut:

Dari pemaparan data di atas, dapat dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata berdasarkan jawaban atau skoring dari siswa. Analisa tersebut menggunakan teknik penetapan kriterium skala lima berdasarkan gambar kontinum yang menunjukkan letak rata-rata nilai jawaban. Letak tersebut yang dijadikan sebagai kriteria kualitatif penelitian.

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item 8 mendapatkan hasil rata-rata 3,3 dan berada pada daerah Cukup baik. Kesimpulan dari tanggapan atau respon siswa kelas X Agama terhadap aspek desain media adalah sebagai berikut:

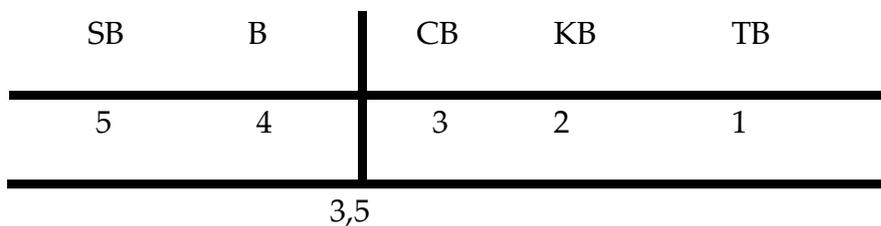
Tabel 27

Kesimpulan respon siswa kelas X aspek media

No.	Kriteria Penilaian	Rata-Rata Skor	Penilaian
1.	Kemudahan aplikasi ketika didownload	3,5	Baik
2.	Tampilan aplikasi	3,8	Baik
3.	Kemudahan penggunaan	3,3	Cukup Baik
4.	Ukuran dan jenis huruf	3,5	Baik
5.	Kejelasan suara native speaker	3,6	Baik
6.	Warna aplikasi	3,2	Cukup Baik
7.	Layout (navigasi) menarik	3,3	Cukup Baik
8.	Kesesuaian aplikasi dalam pembelajaran bahasa Arab	3,6	Baik

Jumlah	27,8	-
Total Rerata Skor	3,5	Baik

Berdasarkan data rerata total skor penilaian atau tanggapan siswa terhadap desain media pembelajaran, maka dapat diketahui bahwa nilai rerata 3,5 sehingga dapat dikatakan terletak pada daerah mendekati baik. Berikut ini adalah gambar letak kontinum hasil penilaian siswa terhadap desain media aplikasi:



Adapun hasil penilaian/respon siswa dari aspek materi/isi disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 29

Data hasil penilaian/respon siswa dari aspek materi/isi

Reaponden	Skor masing-masing item pertanyaan							
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	4	3	3	2	4	5	3	4
2	4	3	4	3	3	2	4	3
3	3	4	3	4	4	4	4	4
4	5	3	2	3	3	2	4	3
5	3	2	4	2	3	4	4	4
6	3	4	3	4	2	3	3	4

7	2	3	4	4	4	4	4	4
8	3	3	3	3	4	3	4	3
9	3	4	3	4	3	4	3	4
10	4	3	2	3	4	3	3	5
11	4	4	3	4	3	4	2	4
12	4	3	4	3	4	3	2	4
13	4	3	3	4	4	4	3	3
14	3	3	4	2	4	2	3	4
15	4	4	3	3	3	3	4	3
16	3	4	4	4	4	3	3	3
17	4	3	4	3	5	4	3	4
18	5	4	5	4	4	5	4	5
19	4	2	4	3	3	3	3	5
20	5	3	4	2	3	3	3	5
Jumlah	74	65	69	64	71	68	66	78
Rata -Rata	3,75	3,50	3,40	3,20	3,55	3,40	3,30	3,90

Berdasarkan pemaparan data penilaian respon siswa terhadap materi, kemudian dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata berdasarkan jawaban atau skoring dari siswa. Analisa tersebut menggunakan teknik penetapan kriterium skala lima berdasarkan gambar kontinum yang menunjukkan letak rata-rata nilai jawaban. Letak tersebut yang dijadikan sebagai kriteria kualitatif

penelitian. Analisis penetapan kriteria kualitatif dapat dipaparkan sebagai berikut:

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan I dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

5.

SB	B	CB	KB	TB	6.
5	4	3	2	1	7.

3,75

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item 7 mendapatkan hasil rata-rata 3,75 dan berada pada daerah Baik.

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan II dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	CB	KB	TB
5	4	3	2	1

3,50

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item II mendapatkan hasil rata-rata 3,50 dan berada pada daerah Baik.

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan III dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	CB	KB	TB
5	4	3	2	1

3,40

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item III mendapatkan hasil rata-rata 3,50 dan berada pada daerah Baik.

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan IV dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	CB	KB	TB
5	4	3	2	1
3,20				

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item IV mendapatkan hasil rata-rata 3,50 dan berada pada daerah Baik.

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan V dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	CB	KB	TB
5	4	3	2	1
3,55				

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item V mendapatkan hasil rata-rata 3,55 dan berada pada daerah Baik.

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan VI dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	CB	KB	TB
5	4	3	2	1
3,40				

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item VI mendapatkan hasil rata-rata 3,40 dan berada pada daerah Baik.

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan VII dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	CB	KB	TB
5	4	3	2	1
3,30				

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item VII mendapatkan hasil rata-rata 3,30 dan berada pada daerah Baik.

- Secara kontinum hasil rata-rata skor penilaian item pertanyaan VIII dari 20 siswa dalam aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	CB	KB	TB
5	4	3	2	1
3,90				

Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan item VIII mendapatkan hasil rata-rata 3,90 dan berada pada daerah Baik.

Berdasarkan data rerata total skor penilaian atau tanggapan siswa terhadap materi dalam media pembelajaran, maka dapat diketahui bahwa nilai rerata 3,5 sehingga dapat dikatakan terletak pada daerah mendekati baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran *mufrodat* bahasa Arab berbasis android untuk siswa

kelas X Agama MAN 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2015/2016 secara keseluruhan pada aspek validasi materi berada pada kategori baik (dengan rerata skor 4,3), aspek kualitas media berada pada kategori baik (dengan rerata skor 4,5).

2. Penilaian/respon siswa dari segi materi dan media berada dalam kriterium baik (dengan rerata skor 3,5). Berarti program yang dikembangkan layak dan efektif dipergunakan sebagai salah satu sumber belajar alternatif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Dale H. Schunk, *Learning Theories an Educational Perspective* ter. Eva Hamidah dan Rahmat Fajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Hermawan, Stephanus. *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2011.
- Ika Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan di MA Al-I'annah Playen Gunung Kidul*, Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2010.
- Irawan. *Java Untuk Orang Awam*, Yoyakarta: Maxikom. 2011
- Kadir, Abdul. *Perkenalan Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005.
- Moleong J. Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1997.
- Muhajir, Noeng. *Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta, 1993.
- Murya, Yosef. *Programan Android Black Box*, Yogyakarta: Jaskom, 2013.
- Nasution. *Teknologi Pendidikan*, Bandung: Jemmars. 1987.
- Nur Aditya, Alan. *Jago PHP & My SQL*. Bekasi: Pustaka Computer.
- Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2011.

- , *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Bina Aksara, 1986.
- Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008, hlm. 3.
- Triady, Dendy. *Bedah Tuntas Fitur Android*, Yogyakarta: Great Publisher, 2013.
- Wayan Nur Kencana dan P.P.N. Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya: Usaha nasional, 1986.
- Zainal Muttaqin, *Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Arab untuk MA Kelas X Semester Ganjil*, Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.
- Langkah-Langkah Membuat Aplikasi Android*, <http://ilhamsk.com>, (akses 23 Desember 2013).
- Profil MAN 1 Banjarnegara, www.stmikel-rahma.ac.id, (akses 16 Desember 2013).