

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
untuk Pengajaran Fi'il di Kelas 10 Madrasah Aliyah**

Lutpiasari

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

lutfiaaaaasa19@gmail.com

Dikirim: 25 Juli 2024 Direvisi: 6 September 2024 Diterima: 29 September 2024 Diterbitkan: 28 Februari 2025

How to Cite: Lutpiasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pengajaran Fi'il di Kelas 10 Madrasah Aliyah" *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, Vol. 8, no. 1, 2025, pp. 41–53.

Published by Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Suryakencana



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ABSTRACT

This article describes the development steps of interactive learning media based on android for Arabic language instruction. The research approach employs both qualitative and quantitative methods. The development steps for the learning media follow the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The software used includes Microsoft PowerPoint, Ispring Suite 10, and Web2Apk Builder. The research findings indicate that the Android-based interactive learning media offers flexible learning opportunities, can be accessed without an internet connection, and enhances students' interest in learning Arabic. The trial conducted with 10th-grade students at Madrasah Aliyah yielded a score of 92%, falling within the range of 80-100%, which is categorized as "very feasible." The Aqfee application has been shown to have a positive impact on Arabic language learning in schools.

Keywords: android; fi'il (verbs); instructional media; research development

ABSTRAK

Artikel ini mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis software dalam pembelajaran Bahasa Arab. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Software yang digunakan yaitu Microsoft PowerPoint, Ispring Suite 10 dan Web2Apk Builder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android diantaranya mampu menyajikan kesempatan belajar secara fleksibel, dapat diakses tanpa menggunakan internet, dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar Bahasa Arab. Adapun dari hasil ujicoba kepada siswa kelas X Madrasah Aliyah memperoleh skor 92% dan masuk dalam rentang 80-100% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Aplikasi Aqfee dapat memberikan dampak positif untuk pembelajaran Bahasa Arab di sekolah.

Kata kunci: android; fi'il (kata kerja); media pembelajaran; pengembangan

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang menyediakan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk belajar dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Proses pembelajaran di kelas seringkali menempatkan siswa sebagai objek yang harus siap untuk menerima segala informasi yang dapat menyebabkan terjadinya komunikasi yang berlangsung hanya satu arah yaitu pembelajaran dimana guru lebih berperan aktif dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran satu arah juga dianggap sebagai pembelajaran yang abstrak dan teoritis sehingga menyebabkan sebagian peserta didik tidak mampu untuk menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan bagaimana materi atau pengetahuan tersebut dimanfaatkan di kehidupan. Oleh karenanya pendidik dituntut untuk kreatif dengan tantangan membuat media pembelajaran yang menarik dan efisien untuk siswa.

Pada zaman modern saat ini, proses pendidikan yang berkualitas itu dapat didukung oleh teknologi sebagai alat penunjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran. (Ike Purnamasari & Kusdiyanti, 2021). Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. (Handayani & Rahayu, 2020). Tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau menjadi mediator dalam menyampaikan ilmu melalui beberapa aplikasi. (Hanifah et al., 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pendidikan dengan tujuan mencapai sasaran dengan tingkat penguasaan yang tinggi. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata serta keabstrakan bahan ajar dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi dalam pendidikan adalah pembelajaran interaktif.

Pembelajaran interaktif adalah sistem penyampaian materi pendidikan yang tidak membuat siswa menjadi pendengar pasif, melainkan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri, memberikan partisipasi aktif, dan berpartisipasi dalam memberikan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis android adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Aplikasi android telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai dari satu sisi. Aplikasi android harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi peserta didik.

Hamalik (Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Disamping membangkitkan motivasi siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa. Hasil belajar seseorang diperoleh melalui dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak) (Sadiman, 2002). Salah satu media yang digemari oleh siswa saat ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis android. Pembelajaran interaktif berbasis android merupakan salah satu sistem yang mendukung aplikasi pembelajaran

pada perangkat berjalan mobile device (Fatmala & Yelianti, n.d.). Kelebihan pembelajaran interaktif berbasis android dalam penyajian terdapat penggabungan berbagai unsur multimedia (teks, gambar, suara, video dan interaktivitas). File multimedia ini berbentuk aplikasi (apk) yang dapat diinstal pada smartphone. Media pembelajaran membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak; aktivitas belajar dapat dikontrol, belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing dalam memahami pengetahuan dan informasi yang disajikan; mendapat fasilitas untuk mengulang pembelajaran kapan saja dan dimana saja. (Putri & Muhtadi, 2018).

Pembelajaran berbasis android pada penelitian ini akan menggunakan sebuah software yaitu *Microsoft Power Point* yang terintegrasi dengan *Ispring Suite 10*. Media *Ispring Suite 10* adalah media pembelajaran yang dapat diakses dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun dan dapat digunakan untuk mengubah file presentasi menjadi bentuk flash yang sangat menarik. (Ike Purnamasari & Kusdiyanti, 2021). Hasil akhir penggunaan *Ispring Suite 10* dapat berupa aplikasi dengan bantuan HTML5 untuk mengukur kemampuan kognitifnya, siswa dapat mengisi kuis yang sudah disediakan didalam aplikasi. (Budiman et al., 2021). Keuntungan membuat software tersebut adalah sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. *Ispring Suite 10* dapat digunakan untuk membuat situs web, konten pembelajaran elektronik interaktif, serta presentasi produk atau perusahaan. Program ini mudah digunakan oleh pengguna pemula dalam membuat pembelajaran dengan multimedia, seperti suara dan video. Dan bagi guru, media pembelajaran ini dapat membuat pengajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan program *Ispring Suite 10* memungkinkan materi disebarkan dalam berbagai format. Pendidik akan dituntut kreatif dalam mencari terobosan pembelajaran, mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru Bahasa Arab dan beberapa siswa kelas X MIA MA Khazanah Kebajikan diketahui bahwa pembelajaran bahasa arab saat ini belum memakai media pembelajaran yang interaktif. Sehingga khususnya pada materi fi'il (kata kerja) dimana pada materi ini tidak cukup dipelajari hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru saja, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami penggunaan kata kerja dalam kalimat. Kesulitan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan keterampilan pemahaman dalam membuat kalimat yang benar melalui video pembelajaran yang mencakup contoh penggunaan kata kerja dan latihan-latihan soal interaktif yang relevan dengan bahasan materi Fi'il. Urgensi bahasa arab telah kita bersama memiliki kedudukan dalam berbagai aspek salah satunya sebagai bahasa internasional. (Andriani, 2015)

Ketertarikan siswa dalam pembelajaran yang disajikan menurut (Sugiyarto & Ikhsan, n.d.) merupakan suatu hal yang bisa dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media yang berbasis android ini diharapkan mampu membantu siswa untuk mempelajari dan memahami dengan baik materi Fi'il (kata kerja). Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang media interaktif yaitu penelitian oleh (Harsiwi & Arini, 2020) menjelaskan bahwa Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar memberikan dampak positif pada siswa terbukti dari hasil belajar yang meningkat dan penelitian (Handayani & Rahayu, 2020) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *ispring* dan *apk builder* untuk pembelajaran matematika kelas X mendapat hasil yang memuaskan.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang media interaktif *ispring suite* yaitu penelitian (Aghnaita Rachmawati) menjelaskan bahwa penggunaan software *ispring suite* yang

dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif khususnya pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV SD Islam Al-Ihsan dinilai efektif dan dapat dilanjutkan untuk kedepannya. Penelitian (Arlitya Sri Pritakinanthi) menjelaskan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian (Salma Fahira) menjelaskan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran bahasa arab siswa khususnya pada materi kosakata kelas VII SMP Serang, maka produk pengembangam media Pembelajaran PowerPoint iSpring Presenter dapat digunakan secara maksimal.

Jika penelitian (Aghnaita Rachmawati) membahas pengembangan menggunakan ispring suite pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD, penelitian (Arlitya Sri Pritakinanthi) membahas Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP dan penelitian (Salma Fahira) membahas pengembangan media pembelajaran ispring pada materi kosakata, dengan demikian penelitian ini bisa dikatakan sebagai pembaharu pengembangan mengguakan Ispring Suite 10 dan web2Apk Builder untuk mengubah format HTML5 menjadi sebuah aplikasi pada pembelajaran bahasa arab. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar pada materi fi'il (kata kerja) yang diterapkan dengan mengembangkan sebuah aplikasi yaitu *Aqfee* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian judul artikel ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk penagjaran fi'il pada kelas 10 Madrasah Aliyah."

METODE

Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan efektif, dan guru dapat menggunakan metode ini untuk menghasilkan produk dalam proses pengajaran. Metode pengembangan menurut (Sugiyono, 2017) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Borg dan Gall menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan hasil-hasil pendidikan dan memverifikasinya. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan hasil yang konkret seperti buku teks, media pembelajaran, panduan untuk guru, atau perangkat yang dapat digunakan dalam proses pelatihan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android untuk mengajarkan materi Fi'il (kata kerja). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Kelayakan media dapat diketahui dari penilaian para ahli masuk dalam kategori layak dengan presentase $\geq 61\%$ (Riduwan, 2011).



Sumber: <https://nbfsoft.com/2023/01/model-addie/>

Metode untuk mengembangkan media pembelajaran adalah dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan, menyusun materi pembelajaran, merumuskan ukuran keberhasilan, menulis rencana media pembelajaran terprogram, pembuatan media, validasi ahli dan melakukan implementasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada tiga yaitu lembar validasi, hasil belajar dan kuesioner. Lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media yang dibuat oleh peneliti. Kevalidan media ini divalidasi oleh 2 validator yaitu validator ahli media dan validator praktisi. Keefektifan diukur dengan melihat hasil belajar siswa melalui tes evaluasi pembelajaran dan melihat respon positif yang diberikan oleh siswa dengan mengisi lembar kuesioner yang dibagikan kepada siswa. Kepraktisan dapat diukur dengan memberikan lembar kuesioner kepada validator. Sebuah media dikatakan praktis jika memenuhi indikator, dimana validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

Prosedur penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada materi fi'il (kata kerja) ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap awal yang harus dilakukan adalah analisis yang bertujuan untuk mencantumkan materi yang akan dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran, yakni pada rencana pembelajaran semester (RPS) Bahasa Arab yang berfokus pada materi fi'il (kata kerja). Tahap selanjutnya yaitu desain yang merupakan langkah untuk pemilihan media dan merancang sketsa media. (Romiszowski, 1996) mengemukakan bahwa tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan media sangat penting dalam menunjang informasi yang diberikan pada siswa. Media mempermudah penyampaian materi dan mengatasi keterbatasan pendidik dalam penyampaian materi yang diberikan serta mempermudah pemahaman siswa. Oleh karena itu pemilihan media harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Peneliti membuat story board sebagai bentuk kasar perancangan media berbasis android yang akan dibuat agar mempermudah dalam pembuatan media yang layak dan sesuai dengan materi. Tahap ketiga yaitu perwujudan dari tahap kedua yakni pemilihan materi, pembuatan media, validasi para ahli (ahli media, ahli praktisi, pengguna media). Tujuan dari tahap pengembangan adalah memodifikasi prototipe bahan ajar. (Matematika, 2012)

Dalam tahap pengembangan hal yang harus diperhatikan yaitu memilih materi dengan cara mengidentifikasi materi utama, memilih materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan, membuat media pembelajaran berbasis android dengan software *Microsoft Power Point*, *Ispring Suite 10* dan *Web2APK Builder*. Media ini menjelaskan tentang materi fi'il, jenis-jenis dan contoh-contoh fi'il, video pembelajaran interaktif dan soal evaluasi interaktif. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diuji cobakan peneliti membagikan angket validasi kepada dosen ahli media dan ahli praktisi dengan memberikan skor kelayakan media dengan cara mengisi lembar validasi yang telah disediakan serta memberikan saran sebagai perbaikan media yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai dasar revisi media.

Pada tahap keempat ini merupakan tahap Implementasi dimana hasil produk aplikasi diuji coba yang dilakukan secara sederhana dengan mendatangkan responden untuk melakukan uji respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap kelima yaitu evaluasi merupakan tahap akhir dimana tahap ini mengukur hasil respon pengguna media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini juga berupa perbaikan (revisi) yang dilakukan setelah menerima saran dan masukan dari dosen ahli media, ahli praktisi dan pengguna media.

Spesifikasi Aplikasi Aqfee

Aplikasi ini diberi nama "*Aqfee*" yang memiliki ukuran 24 MB. Aplikasi *Aqfee* adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan berbagai media seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio. *Aqfee* adalah suatu aplikasi yang berisi materi, video pembelajaran interaktif dan soal interaktif yang dirancang dengan berbagai elemen teks, audio, animasi serta warna yang menarik sehingga membuat aplikasi ini sangat membantu siswa dalam memahami materi bahasa arab yang berfokus pada materi *fi'il*. Media pembelajaran ini bertujuan agar merangsang pikiran peserta didik yang bersifat abstrak menjadi kongkrit. Kelayakan media pembelajaran bahasa arab dalam bentuk aplikasi dikatakan layak apabila presentase keseluruhan kriteria dari penialain validator masuk dalam kategori layak dengan presentase $X \geq 61\%$. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi oleh ahli media, ahli praktisi dan respon pengguna media.

a. Lembar validasi Ahli Media dan Ahli Praktisi

Lembar ini diisi oleh ahli media dan ahli praktisi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan skala Likert. Penulis menggunakan skala Likert untuk mengukur tanggapan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang diberikan. Skala yang digunakan terdiri dari lima tingkat, yang masing-masing mewakili tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Skala ini meliputi: (1) **Sangat Tidak Setuju**: Responden sama sekali tidak setuju dengan pernyataan tersebut, menunjukkan sikap penolakan yang kuat. (2) **Tidak Setuju**: Responden cenderung tidak setuju dengan pernyataan tersebut, namun tidak sekuat sikap pada pilihan pertama. (3) **Cukup**: Responden tidak memiliki pendapat yang kuat atau seimbang antara setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. (4) **Setuju**: Responden cenderung menyetujui pernyataan tersebut, namun tidak sekuat sikap pada pilihan terakhir. (5) **Sangat Setuju**: Responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut, menunjukkan dukungan atau persetujuan yang kuat. Melalui penggunaan skala ini, penulis berharap dapat menangkap secara lebih tepat nuansa sikap responden terhadap pernyataan-pernyataan yang disajikan.

b. Lembar Respon Siswa

Lembar ini ditunjukkan kepada responden (siswa) yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan menggunakan skala Guttman. Skala yang digunakan terdiri dari dua tingkat, yang masing-masing mewakili tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis hasil validasi oleh ahli media pembelajaran, ahli praktisi dan respon pengguna media. Berikut teknik analisis data dari masing-masing angket tersebut:

c. Analisis Hasil Lembar Validasi Media Aqfee oleh Ahli Media dan Ahli Praktisi

Analisis hasil lembar telaah dari ahli media dan ahli praktisi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik presentase, untuk menghitung presentase dari lembar validasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dihitung dan mengetahui hasil presentasinya kemudian diterapkan untuk mengetahui nilai dari media pembelajaran Aqfee yang sedang dikembangkan. Dalam menilai kelayakan sebuah media pembelajaran, skala validasi digunakan untuk memberikan skor berdasarkan kualitas dan efektivitas media tersebut. Skala ini mencakup lima kategori, yang masing-masing mencerminkan tingkat kelayakan media sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap kategori dalam skala validasi media: (1) **Sangat Tidak Layak (Skor 0% - 20%)** Media yang diberikan skor ini dianggap tidak memenuhi kriteria dasar yang diperlukan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Media tersebut mungkin memiliki banyak kekurangan, baik dari segi konten maupun penyajiannya, sehingga tidak efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. (2) **Tidak Layak (Skor 21% - 40%)** Media yang dinilai dengan skor ini memiliki beberapa aspek yang mungkin bermanfaat, namun secara keseluruhan, masih terdapat kekurangan yang signifikan. Meskipun ada elemen yang dapat digunakan, media tersebut masih memerlukan perbaikan substansial sebelum bisa dianggap layak digunakan dalam pembelajaran. (3) **Cukup Layak (Skor 41% - 60%)** Media yang mendapat skor ini dianggap memenuhi persyaratan dasar, namun masih memiliki beberapa kekurangan yang memerlukan perbaikan. Media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi mungkin tidak memberikan hasil yang optimal tanpa modifikasi lebih lanjut. (4) **Layak (Skor 61% - 80%)** Media yang diberikan skor ini sudah memenuhi sebagian besar kriteria dan dianggap cukup baik untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Meskipun mungkin masih ada ruang untuk penyempurnaan, media ini sudah efektif dalam mendukung proses belajar mengajar dan dapat digunakan tanpa modifikasi besar. (5) **Sangat Layak (Skor 81% - 100%)** Media dengan skor ini dinilai sangat efektif dan memenuhi semua kriteria yang ditetapkan. Media ini tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan hasil yang optimal dan mendukung tujuan pembelajaran dengan sangat baik. Tidak diperlukan perbaikan lebih lanjut, karena media ini sudah siap untuk digunakan secara luas.

d. Analisis Lembar Angket Respon Siswa

Respon siswa juga dihitung dengan cara deskriptif kualitatif dengan menggunakan presentase seperti halnya pada analisis validasi oleh ahli media dan ahli praktisi. Setelah dihitung dan mengetahui hasilnya kemudian diterapkan untuk mengetahui nilai dari respon pengguna media terhadap media Aqfee yang sedang dikembangkan. Dalam menilai kelayakan sebuah media pembelajaran, skala validasi digunakan untuk memberikan skor berdasarkan kualitas dan efektivitas media tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh para pendidik yaitu media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis aplikasi android yaitu suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload di smartphone berbasis android. Adapun kelebihan dari media pembelajaran berbasis android yaitu siswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun tanpa terikat tempat dan waktu. Salah satu software yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu Microsoft Power Point dan Ispring Suite 10. Microsoft Power Point merupakan software yang digunakan untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Sedangkan Ispring suite 10 merupakan software pembuatan media pembelajaran yang dapat memuat beberapa aspek seperti audio, visual dan audio visual. Format yang dihasilkan dapat didistribusikan dalam bentuk flash yang nantinya dapat diakses baik secara online ataupun offline.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan software Web2APK Builder untuk mengubah format flash menjadi aplikasi yang kemudian dapat diakses tanpa internet sehingga memudahkan siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun. Mempelajari sebuah bahasa hakikatnya memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan mendengarkan. Oleh karenanya, penulis menganggap pembuatan aplikasi untuk pelajaran Bahasa Arab sangat penting untuk menarik minat siswa. Produk yang dihasilkan oleh penulis yaitu berupa aplikasi yang diberi nama Aqfee. Aqfee adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan berbagai media seperti teks, gambar, animasi, video dan audio. Aplikasi ini dapat diakses tanpa menggunakan internet sehingga praktis untuk dibuka kapanpun dan dimanapun.



Gambar 1: Ikon aplikasi *Aqfee*

Gambar 1 adalah ikon aplikasi Aqfee yang dikembangkan. Dalam menggunakan aplikasi Aqfee bisa diakses dengan laptop maupun gadget. Aqfee di dalamnya dimuat pembelajaran tentang fi'il (kata kerja), video pembelajaran interaktif, quiz interaktif dan latihan soal pembelajaran fi'il. Aplikasi berbasis android ini dapat dijalankan tanpa menggunakan jaringan internet. Para pengguna dapat download aplikasi tersebut dalam link berikut: https://drive.google.com/file/d/1OHaf7Y91DYHdKkAzli3eS3INGJvi5Xtu/view?usp=drive_link



Gambar 2: Halaman awal *Aqfee*

Gambar di samping adalah pembukaan atau start aplikasi sebelum masuk ke dalam beranda aplikasi yang berisi beberapa pilihan. Pengguna dapat klik tombol **أبدأ** untuk menuju slide berikutnya.

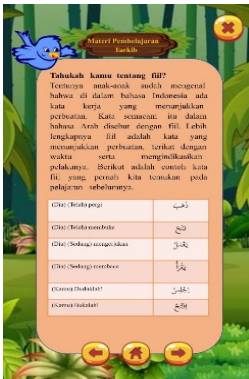


Gambar di samping adalah halaman penggunaan tombol navigasi, dimana pengguna dapat mengerti fungsi dari tombol yang ada di dalam aplikasi.

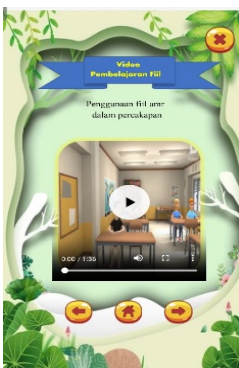
Gambar 3: Penggunaan Tombol Navigasi



Gambar 4. Menu Utama aplikasi



Gambar 5: Contoh materi ajar



Gambar 6: Video pembelajaran interaktif

Gambar di samping adalah menu utama dari aplikasi Aqfee. Menu utama ini berisi dari berbagai pilihan, di antaranya yaitu Materi pembelajaran, Video pembelajaran interaktif, Tamrinat, Latihan soal, Petunjuk dan info pembuat/developer

Gambar di samping adalah contoh materi yang terdapat di aplikasi, dijelaskan dalam gambar tersebut yaitu materi pokok dari tema yang diangkat yaitu *fi'il* (kata kerja)

Gambar di samping adalah contoh video pembelajaran penggunaan kalimat fi'il dalam lingkungan sekolah. Dan menekankan pada penggunaan fi'il untuk percakapan sehari-hari. Dalam hal ini, terdapat dua media yang dipakai, yaitu media suara dan media gambar interaktif.



Gambar di samping adalah contoh kuis yang ada di dalam aplikasi Aqfee, semua jawaban baik A,B,C,dan D diberikan respon yaitu jika jawaban benar, maka akan muncul suara yang menandakan benar, lalu muncul gambar centang.

Gambar 8. Contoh kuis dalam aplikasi

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android dibutuhkan, terutama di zaman yang penuh dengan teknologi saat ini yang sebagian besar pekerjaan, ataupun materi pembelajaran di sekolah hampir menggunakan teknologi seutuhnya. Oleh karenanya, peneliti berinovasi untuk membuat media pembelajaran interaktif dan melihat seberapa efektif media berbasis android pada pembelajaran di sekolah. Berikut adalah data yang peneliti ambil dari hasil penilaian ahli media, ahli praktisi dan respon siswa:

Hasil penilaian ahli media, Kisno Umbar, dosen media pembelajaran pada program studi Pendidikan Bahasa Arab diperoleh informasi yaitu (1) Kekuatan bahan media memperoleh skor 4 dari skala 1-5 dengan presentase 80% sehingga media dinyatakan layak. Media dinyatakan layak, dalam kemudahan penggunaan media. (2) Konsistensi penggunaan tombol dan kecepatan dalam membuka media memperoleh skor 4 dari skala 1-5 dengan presentase sebesar 80%. (3) Keindahan media aplikasi *Aqfee* mendapat skor 4 dari skala 1-5 dengan presentase 80% media dinyatakan layak sebab keunikan warna dan background yang menyebabkan ketertarikan dalam melihat penggunaan aplikasi. (4) Sajian video pembelajaran mendapat skor 3 dari skala 1-5 dengan presentase 70%. Video pembelajaran yang ada didalam aplikasi dinyatakan cukup karena penggunaan fi'il (kata kerja) dalam video kurang banyak sehingga dalam hal ini peneliti harus revisi dengan menambahkan contoh yang lebih kompleks. (5) Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar memperoleh skor 4 dari skala 1-5 dengan presentase 80%. (6) Media dinyatakan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, sebab siswa dapat melihat contoh pengucapan dan penggunaan fi'il dalam percakapan sehari-hari dalam kelas. Media aplikasi *Aqfee* memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar karena dapat memberikan pengalaman langsung dibandingkan dengan proses pembelajaran dengan metode ceramah. (7) Media pembelajaran dilengkapi dengan soal interaktif memperoleh skor 4 dari skala 1-5 dengan presentase 80%. (8) Media dinilai dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami materi fi'il setelah menggunakan aplikasi *Aqfee* dan dibuktikan dengan hasil mengerjakan soal interaktif pada bagian akhir. Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 78%. Berdasarkan skala likert maka nilai rata-rata 78% masuk dalam kategori "Layak" karena berada pada rentang 80-100%.

Hasil penilaian kelayakan oleh praktisi, yaitu Yuliana, S,Ag., guru Bahasa Arab pada aspek materi yaitu (1) Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar memperoleh skor 5 dari skala 1-5 dengan presentase sebesar 100% yang menyatakan materi yang dicantumkan dalam media sesuai. (2) Penyajian materi dalam bentuk media aplikasi sudah sesuai dengan indikator

pencapaian. (3) Kesesuaian media dengan isi materi yang dirumuskan memperoleh skor 5 dari skala 1-5 dengan presentase sebesar 100%. (4) Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan isi materi pembelajaran. (5) Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami memperoleh skor 5 dari skala 1-5 dengan presentase 100%. (6) Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah untuk dipahami siswa. (7) Keterkaitan antar komponen dalam media memperoleh skor 4 dari skala 1-5 dengan presentase 80% yang menyatakan media ini layak. (8) Penyajian materi dalam media sudah saling berkaitan dengan komponen yang ada dalam media. Pada aspek media, (9) Pemilihan grafis yang sesuai dengan tema memperoleh skor 5 dari skala 1-5 dengan presentase 100%. Media ini dinyatakan layak, dalam pemilihan antar tools yang disajikan dengan baik. (10) Sajian animasi dalam aplikasi memperoleh skor 5 dari skor 1-5 dengan presentase 100%. Media ini dinyatakan layak dalam ketertarikan animasi yang digunakan. (11) Media pembelajaran dilengkapi dengan petunjuk penggunaan aplikasi memperoleh skor 1-5 dengan presentase 100%. Media ini sangat praktis karena terdapat cara penggunaan aplikasi sehingga memudahkan siswa dalam penggunaannya. (12) Memudahkan dalam penggunaan tools media memperoleh skor 4 dari skor 1-5 dengan presentase 80%. (13) Media dinyatakan praktis karena tombol yang digunakan dalam aplikasi sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli praktisi diperoleh nilai rata-rata 97% dalam kategori “sangat praktis” karena berada dalam rentang 81-90%.

Respon siswa terhadap pengembangan aplikasi Aqfee diperoleh dari 14 responden. Hasil penyebaran angket respon siswa pada desain media pembelajaran berbasis android sebagai berikut: (1) Media pembelajaran membangun siswa untuk meningkatkan minat dalam mempelajari bahasa, mendapat nilai 97% yang termasuk kategori sangat layak. (2) Praktisitas media pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar dimana saja, mendapat nilai 93% yang termasuk kategori sangat layak. (3) Video pembelajaran pada media berbasis android membantu anda untuk memahami materi fiil. Media sangat sesuai dengan materi dan meningkatkan pemahaman materi fi'il, mendapat nilai 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak. (4) Animasi dalam media pembelajaran berbasis android ini membantu siswa dalam memahami materi fiil. Mendorong perasaan untuk memahami materi dengan mudah, mendapat nilai 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan adanya media pembelajaran berbasis android dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi fiil. (5) Media pembelajaran menarik, mendapat nilai skor 93% siswa lebih tertarik belajar menggunakan aplikasi Aqfee dibandingkan metode ceramah. (6) Penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis android ini sangat mudah dipahami dan menambah wawasan bagi siswa sesuai materi yang dipelajari, mendapat nilai 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak. (7) Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis android mudah dipahami mendapat nilai 97% yang termasuk kategori sangat layak. (8) Media pembelajaran berbasis android ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman siswa tentang fiil. Memberikan penguatan positif, mendapat nilai yang termasuk kategori sangat layak. Penyajian materi dalam media ini membantu siswa untuk menjawab soal-soal. (9) Memberikan pemahaman yang kuat terhadap siswa karena penyajian yang menarik, mendapat nilai 97% yang termasuk kategori sangat layak. Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca. (10) Memberikan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa, mendapat nilai 87% yang termasuk kategori sangat layak.

Temuan penelitian yang juga perlu dikemukakan antara lain beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dibuat menggunakan software ispring suite. *Pertama*, dikemukakan Aghnaita Rachmawati bahwa kelebihan dalam software ispring suite terhadap media pembelajaran yang dikembangkan adalah berdasarkan aspek kejelasan visual, kemudahan, estetika, desain pembelajaran, konsisten, kualitas isi & tujuan, dan kualitas instruksional. Adapun

hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta didik juga menunjukkan media pembelajaran interaktif memperoleh kriteria sangat baik dengan skor 95,74%. Adapun kekurangannya adalah (1) Aplikasi ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran, sehingga siswa kesulitan untuk menggunakannya di awal. (2) Siswa belum pernah menggunakan bahan ajar apapun selama pembelajaran sehingga kurang memahami cara menggunakannya. (3) Akses internet yang kurang baik sehingga peserta didik terhambat untuk mengakses link yang sudah diberikan.

Penelitian kedua dilakukan Arlitya Sri Pritakinanthi yang mengungkapkan kelebihan penggunaan software Ispring Suite pada materi Bahasa Inggris yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis software. Sehingga hasil dari penelitiannya menunjukkan hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti juga memberikan temuan baru yaitu dengan penggunaan software tambahan yaitu Web2APK Builder yang dapat mengubah hasil format flash menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses tanpa menggunakan internet. Sehingga permasalahan jaringan ataupun sinyal yang dapat menghambat mampu diatasi dengan solusi penggunaan software Web2APK Builder.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian pengembangan media interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Arab dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat membantu siswa belajar dengan konkret. Media ini berisi materi yang didukung gambar, video, animasi, quiz dan kunci jawaban untuk membantu siswa belajar secara mandiri. Perkembangan teknologi yang sangat pesat mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas. Oleh karenanya, dibutuhkan inovasi untuk para pendidik mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif berbasis android. Bagi pendidik diharapkan mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran dengan cermat sebelum memulai proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan siswa saat belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, adaptasi dan perbaikan dapat menjadi dasar yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk penelitian selanjutnya, dapat melanjutkan atau menyelesaikan pengembangan media, terutama dalam pelajaran Bahasa Arab. Meskipun penelitian ini berfokus pada pengajaran kata kerja, ada potensi besar untuk memperluas cakupan bahan ajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat berkembang menjadi sumber yang lebih komprehensif dan menyeluruh untuk meningkatkan keterampilan bahasa Arab di kalangan siswa. Untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini, terutama dalam percobaan skala besar tentang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Para pembaca dan peneliti lainnya harus terus bersabar selama menjalani serangkaian kegiatan penelitian, karena tidak dapat dipungkiri bahwa penelitian dan pengembangan membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan semangat pantang menyerah yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, A. Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.21274/Taalum.2015.3.1.39-56>. 2015

- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2011
- Budiman, Adi, I., Haryanti, Y. D., & Azzahra, A. Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 3, 144–150. 2021
- Fatmala, D., & Yelianti, U. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo Development Of Learning Media As Interactif Multimedia Based Android On Plantae Material For Senior High School In Using Eclipse Galileo*. (N.D.).
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/Mathline.V5i1.126>. 2020
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>. 2021
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.505>. 2020
- Ike Purnamasari, D., & Kusdiyanti, H. Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Mobile Learning Persika Berbasis Ispring Suite 9 (A Useful Mobile Base Learning Media In The Covid-19 Era). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6), 569–578. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p569-578>. 2021
- Matematika, R. J. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Diterbitkan Oleh Jurusan Matematika Fmipa Unnes*, 3(1). 2012
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. 2018
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta. 2011
- Romiszowski, A. System Approach To Design And Development. In *International Encyclopedia Of Educational Technology* (Pp. 37–43). Pergamon Press. 1996
- Sadiman, A. *Media Pendidikan*. Pustekkom Diknas & Pt. Raja Grafindo Perkasa. 2002
- Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. *Pengembangan Media Mobile Learning “Chemedu” Berbasis Android Sebagai Suplemen Materi Kimia Berdasarkan Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Academic Performance Siswa Sma/Ma*. (N.D.).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. 2017