

## Pengembangan Media Construct 2 dalam Pembelajaran *Qira'ah* di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta

Habibur Rohman

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

e-mail: vanrezehabieb@gmail.com

### **Abstract**

*This research development aims to find out how to make media construct 2 in learning qirā'ah at MTs N 1 Yogyakarta and to find out how students respond to media construct 2. This media research uses the R&D research model of Borg and Gall which consists of 10 steps: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product trials, product revisions, trial usage, product revisions, and mass production. The procedure of this research is limited to the testing phase of usage. This product was reviewed by supervisors, material experts, media experts and peers (peer reviewers) and responded by 31 MTs N 1 Yogyakarta students. The instrument used in the form of a questionnaire to see product quality and student questionnaire responses to see students' responses to the product. Research results and responses in the form of quantitative data, then analyzed with assessment criteria and percentage of ideals to determine product quality. The results of research development in the form of instructional media construct 2. Based on the results of the assessment, according to experts construct media 2 in learning qirā'ah has a very good quality with a percentage of ideals 83.16%. While the response generated according to 31 students is 81.5%. From the results of the assessment, it can be concluded that media construct 2 is feasible and can be used as a learning medium.*

**Keywords:** *Development Research, Media Construct 2, Qirā'ah Learning*

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana membuat media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* di MTs N 1 Yogyakarta dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *construct 2*. Penelitian media ini menggunakan penelitian *R&D* model Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Prosedur penelitian ini terbatas sampai tahap uji coba pemakaian. Produk ini ditinjau oleh dosen pembimbing, ahli materi, ahli media dan teman sejawat (*peer reviewer*) dan direspon oleh 31 peserta didik MTs N 1 Yogyakarta. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk melihat kualitas produk dan angket respon peserta didik untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap produk. Hasil penelitian dan respon berupa data kuantitatif, kemudian dianalisis dengan kriteria penilaian dan persentase keidealan untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian pengembangan berupa media pembelajaran *construct 2*. Berdasarkan hasil penilaian, menurut para ahli media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* memiliki kualitas sangat baik dengan persentase keidealan 83,16%. Sedangkan respon yang dihasilkan menurut 31 peserta didik yaitu 81,5%. Dari hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *construct 2* ini layak dan dapat dijadikan media pembelajaran.

**Kata kunci:** Penelitian Pengembangan, Media Construct 2, Pembelajaran *Qirā'ah*.

## A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran. Hamalik 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 psikologis terhadap siswa.<sup>1</sup>

Media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar, namun kerap kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia atau alasan lain.<sup>2</sup> Selain itu juga banyak guru tidak melek teknologi yang menyebabkan mereka tidak mau menggunakan teknologi sebagai media padahal kehidupan kita sekarang tidak lepas dari teknologi. Oleh karena itu kompetensi guru dalam memilih dan menggunakan media sangat dibutuhkan. Penggunaan media yang tepat akan berdampak pada pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Kemajuan teknologi yang begitu cepat menyebabkan perubahan dalam semua aspek kehidupan manusia terutama dalam dunia pendidikan sehingga teknologi dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Menurut Heinich, dkk melihat kontribusi media dalam proses pembelajaran secara lebih global ditinjau dari kondisi berlangsungnya proses pembelajaran, seperti berikut : proses pembelajaran yang bergantung pada kehadiran pengajar, proses pembelajaran tanpa kehadiran pengajar, pendidikan jarak jauh, dan pendidikan khusus.<sup>3</sup> Dari pemaparan di atas proses pembelajaran yang lalu harus tatap muka karena ada keterpisahan antara pengajar dan peserta didik namun sekarang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan dijadikannya teknologi sebagai media yang berbasis internet sehingga peranan media di pendidikan zaman sekarang mampu mengatasi masalah jarak, ruang, dan waktu.<sup>4</sup> Penggunaan teknologi sebagai media juga merupakan gebrakan baru dalam dunia pendidikan yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi dinamis, inovatif dan kreatif.

Kemajuan teknologi saat ini sangat mempengaruhi aktifitas belajar siswa sehingga tidak dapat dipungkiri lagi bahwa siswa lebih sering membuka gadget/internet dari pada buku pelajaran. Inilah salah satu yang mendorong para guru untuk dapat memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran interaktif, efektif dan efisien. Sudah banyak program sebagai media pembelajaran atau sumber belajar

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 15.

<sup>2</sup> Hamzah B.Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Informasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 116.

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm 124.

<sup>4</sup> Hamzah B.Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Informasi...*, hlm. 116.

yang berbasis TIK antara lain *e-learning*, *e-education*, *e-library*, *e-laboratory* dan sebagainya yang menawarkan inovasi dan kemudahan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Namun saat ini ada satu media berbasis TIK yang jarang digunakan dalam pembelajaran padahal media ini sangat mendidik dan menyenangkan bagi siswa, media tersebut yaitu media pembelajaran berbasis multimedia.

*Qirā'ah* merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Di Indonesia keterampilan *qirā'ah* menjadi salah satu tujuan dari pembelajaran bahasa arab sehingga siswa diharapkan dapat membaca buku atau kitab berbahasa arab. Untuk menguasai keterampilan *qirā'ah* minimal menguasai dua materi yaitu materi kosa kata dan materi tarkib dengan menguasai dua materi tersebut maka akan mudah dalam menguasai keterampilan *qirā'ah*. Oleh karena itu banyak cara untuk meningkatkan keterampilan *qirā'ah* salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media yang menarik bagi siswa sehingga akan menimbulkan motivasi dan minat siswa untuk belajar bahasa arab terutama dalam meningkatkan keterampilan *qirā'ah*.

Berdasarkan hasil survey yang peneliti lakukan di MTS N 1 Yogyakarta bahwa terdapat beberapa masalah, dari sisi murid seperti banyak murid kurang memperhatikan penjelasan guru ketika pelajaran bahasa arab dan Sangat sedikit siswa yang menguasai kosakata bahasa arab yang akan berdampak pada pemahaman *qirā'ah*. Masalah masalah tersebut mungkin disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya adalah karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa adapun media yang digunakan hanya berupa papan tulis, kertas materi yang telah di foto copi dan *power point* sehingga proses belajar mengajar kurang efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, saya melakukan penelitian untuk menerapkan sebuah media yang pasti dengan segala kekurangan dan kelebihan untuk membantu menyelesaikan masalah guru disini yaitu tentang pengembangan media pembelajaran *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* di MTs N 1 Yogyakarta.

Mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang dimiliki oleh penulis, dan agar penelitian ini tidak terlalu lebar dan jauh dari topik maka penelitian ini saya fokuskan pada: (a) Pengembangan media pembelajaran ini berupa file media *construct 2* yang berbasis komputer atau *android*. (b) Materi yang dikembangkan dibatasi hanya pada materi *qirā'ah* bahasa arab tingkat Madrasah Tsanawiyah kelas VII semester genap materi *baity*. (c) Penelitian ini hanya sampai pada menghasilkan produk media pembelajaran berupa file serta uji coba penerapannya di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Yogyakarta.

Penelitian tentang pengembangan media *construct 2* belum banyak dilakukan walaupun ada itu pada bidang pelajaran sains atau eksakta seperti biologi, fisika, matematika, dll. Belum ada yang menerapkan media *construct 2* ini dalam ilmu sosial khususnya dalam pembelajaran bahasa arab. Jika ditinjau dari medianya maka sangat cocok dengan zamannya dan mudah dalam pembuatannya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitan dan pengembangan (*Research & Development*) penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau

mengembangkan suatu produk. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat tersebut.<sup>5</sup> Metode penelitian ini ada 10 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan Data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal

### Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media memiliki arti perantara atau pengantar. Kata "Media" berasal dari bahasa latin *medius*, dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah sumber belajar, maka secara luas dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Menurut Amir Achsin media adalah setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi, memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Sehingga dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat perhatian siswa serta mencapai tujuan pengajaran.

#### a. Fungsi Media

Sebagaimana yang disampaikan oleh Levie & Lenz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

##### 1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

##### 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

##### 3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.<sup>6</sup>

#### b. Peran Media Pembelajaran

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 407.

<sup>6</sup> Azhar Arsyah, *Media Pembelajaran...*, hlm. 17.

Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran tidak baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif<sup>7</sup>

### **Keterampilan Membaca**

#### **a. Pengertian Membaca**

Menurut Crawley dan Mountain membaca pada hakikatnya adalah suatu rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan symbol tulis (huruf) ke dalam kata kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata kata dengan menggunakan kamus.<sup>8</sup>

Menurut Syafi'ie tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca, yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk kata kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi bunyi sesuai dengan system tulisan yang digunakan, sedangkan proses *decoding* (penyandian) merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas kelas awal. Yaitu SD kelas (I, II, III) yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi bunyi bahasa.

<sup>7</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *media pembelajaran...*, hlm. 23.

<sup>8</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hlm.2

Sementara itu proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas kelas tinggi SD.<sup>9</sup>

Sedangkan Klein, dkk (1996) mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca memunyai peranan yang utama dalam membentuk makna.

Membaca juga merupakan suatu strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan tujuan membaca.

Membaca adalah interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Orang yang senang membaca suatu teks yang bermanfaat, akan menemui beberapa tujuan yang ingin dicapainya, teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.

#### b. Strategi Pemahaman Bacaan

Dalam teori membaca dikenal beberapa strategi membaca. Pada dasarnya, strategi membaca menggambarkan bagaimana pembaca memproses bacaan sehingga dia memperoleh pemahaman terhadap bacaan tersebut. Klein dkk. mengategorikan model model strategi membaca ke dalam tiga jenis, yaitu bawah – atas (*bottom-up*), atas-bawah (*top-down*), dan model membaca campuran (*eclectic*).<sup>1</sup>

##### 1) Strategi bawah-atas

Dalam strategi bawah-atas pembaca memulai proses pemahaman teks dari tataran kebahasaan yang paling rendah menuju ke yang tinggi. Pembaca model ini mulai dari mengidentifikasi huruf huruf, kata, frasa, kalimat dan terus bergerak ke tataran yang lebih tinggi, sampai akhirnya dia memahami isi teks. Pemahaman ini dibangun berdasarkan data visual yang berasal dari teks melalui tahapan yang lebih rendah ke tahapan yang lebih tinggi.

##### 2) Strategi atas-bawah

Menurut Long & Richards strategi membaca atas-bawah merupakan kebalikan dari strategi bawah atas. Pada strategi atas-bawah, pembaca memulai proses pemahaman teks dari tataran yang lebih tinggi. Dalam hal ini, pembaca mulai dengan prediksi, kemudian mencari *input* untuk mendapatkan informasi yang cocok dalam teks.

##### 3) Strategi campuran (*eclectic*)

Klein, dkk mengemukakan bahwa guru yang baik tidak perlu memakai satu teori saja. Mereka bisa mengambil dan memilih yang terbaik dari semua strategi yang ada, termasuk pandangan pandangan teoritis dan model pengajaran membaca. Begitu juga mode bawah-atas dan atas-bawah bisa digunakan dalam waktu bersamaan jika diperlukan.

<sup>9</sup> *Ibid.* hlm. 3.

<sup>1</sup> *Ibid.* hlm. 36.

c. Teknik Membaca

Membaca akan lebih efektif jika pembaca menggunakan beberapa teknik dalam membaca tanpa harus mengurangi kefokusannya dalam membaca suatu bacaan. Adapun teknik membaca tersebut yaitu

1) Membaca memindai (*scanning*)

Membaca memindai disebut juga membaca tatap (*scanning*). Membaca memindai ialah membaca sangat cepat. Ketika seseorang membaca memindai, dia akan melampaui banyak kata. Dengan berlatih membaca memindai, seseorang bisa belajar membaca untuk memahami teks bacaan dengan cara yang lebih cepat.<sup>1</sup>

Membaca memindai umumnya digunakan untuk daftar isi buku atau majalah, indeks dalam buku teks, jadwal, advertensi dalam surat kabar, buku petunjuk telepon, dan kamus.

2) Membaca layap (*skimming*)

Membaca layap (*skimming*) ialah membaca dengan cepat untuk mengetahui isi umum atau bagian suatu bacaan. Membaca dengan cepat sering dibutuhkan ketika sedang membaca. Umumnya tidak semua informasi ingin diketahui dan diingat. Kalau kita hanya ingin menemukan sesuatu tentang buku atau artikel, kita bisa melakukannya dengan membaca layap.

d. Tingkatan dalam Membaca

Tingkatan dalam membaca berarti bahwa tingkat yang lebih tinggi masih memerlukan kemampuan yang ada di bawahnya. Ada empat tingkatan dalam membaca yaitu: tingkat dasar, inspeksi, tingkat analisis, dan tingkat perbandingan.

1) Tingkat dasar

Tingkat dasar ini melalui beberapa tahapan yaitu:

a) Tahap pertama: kesiapan membaca

Kesiapan membaca terdiri atas kesiapan fisik, kesiapan intelektual, kesiapan bahasa, dan kesiapan pribadi.

b) Tahap kedua: mempelajari hal sederhana

c) Tahap ketiga: mengenal kosakata dan penentuan makna.

d) Tahap keempat: penambahan dan perbaikan kecil dari apa yang sudah dipelajari.

Tingkat dasar ini pernah kita lalui semua saat di bangku sekolah dulu yaitu belajar membaca dengan mengeja. Kemudian diperkenalkan dengan berbagai benda, mempelajari hal-hal sederhana. Diminta untuk menyebutkan warna yang dilihat, menyebutkan benda yang dilihat, dan lainnya. Kemudian diperkenalkan dengan kalimat-kalimat sederhana.<sup>1</sup>

2) Tingkat Inspeksi

<sup>1</sup> *Ibid.* hlm. 52.

<sup>1</sup> Agus Setiawan, *Baca Kilat Kiat Membaca 1 Halaman/Detik*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), hlm. 12.

Inspeksi membantu mengerti sebuah buku dalam waktu sesingkat singkatnya. minimal 3 menit atau kurang untuk menilai buku yang sedang anda dilihat adalah buku tentang apa, membahas tentang apa dan apakah ada ketertarikan lebih lanjut untuk membacanya.

Melakukan tingkat ini dengan benar, bisa menilai sebuah buku secara gambaran besar, apakah buku ini layak dibaca. Bisa disimpulkan manfaat yang diberikan oleh buku itu.

### 3) Tingkat Analisis

Tingkat analisis pada umumnya telah kita lakukan dalam membaca buku. Dengan melalui tingkat inspeksi sebelum membaca ke tingkat analisis, kita bisa melakukan tingkat analisis dengan lebih mudah dan baik.

Namun, sering kali kebanyakan orang membaca langsung menggunakan tingkat analisis ini. meniatkan diri untuk membaca di awal sampai akhir. Namun, mereka “tersesat” dalam buku karena merasa buku yang dibaca sangat sulit dimengerti.

Tingkat analisis tidak memberikan batasan waktu. Beberapa lama anda menganalisis buku yang anda baca bisa 3 jam, 3 hari, 3 minggu, dan bahkan 3 bulan atau tidak pernah tuntas.

Tingkat analisis adalah tahap di mana anda mengunyah dan memperoleh pengertian atau informasi yang dibutuhkan.

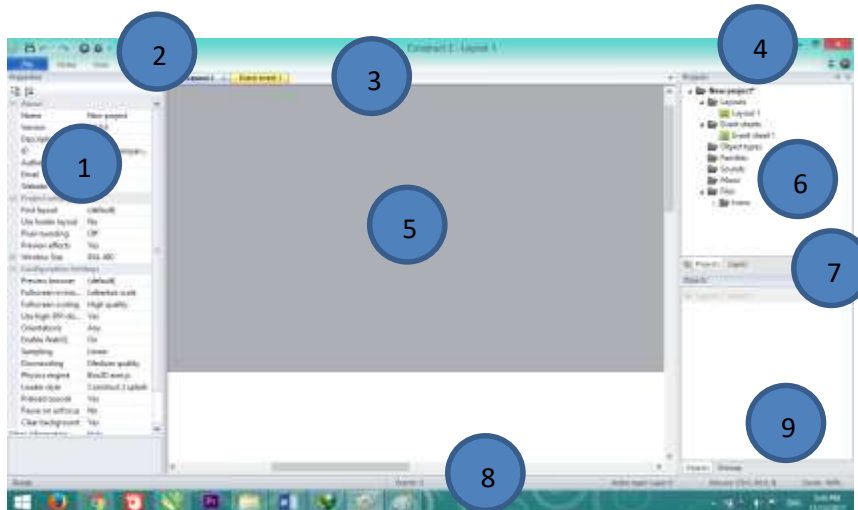
### 4) Tingkat Perbandingan

Tingkat perbandingan ini merupakan tingkatan paling tinggi dalam membaca suatu bacaan dan membutuhkan keaktifan paling tinggi dalam membaca. Pada tingkatan ini kita dituntut tidak hanya faham dengan satu buku tetapi minimal harus faham dua buku dengan topik yang sama agar dapat dibandingkan dengan yang satunya.

## Construct 2

Banyak aplikasi untuk membuat media edukatif salah satunya yaitu *Construct 2*. *Construct 2* adalah tools yang digunakan dalam membuat sebuah media tanpa memerlukan pengetahuan tentang pemrograman. Caranya hanya melakukan drag and drop item yang tersedia. *Construct 2* memiliki interface yang sangat mirip dengan produk microsoft office. Hal ini membuat mudah bagi orang-orang yang terbiasa dengan produk office, karena sifat HTML 5 masih eksperimental:





Gambar 1. 1 halaman kerja construct 2

Di atas adalah gambar halaman kerja pada *construct 2* yang terdiri dari 9 komponen utama yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Properties bar  
Untuk mengubah dan juga memberi rincian mengenai object yang dipilih.
2. File menu dan ribbon tabs  
File menu merupakan tombol untuk menyimpan, membuka dan mengimport file. Sedangkan ribbon tabs digunakan sebagai tools untuk berbagai tombol dan pilihan.
3. View tabs  
Tabs untuk melihat beberapa layout dan juga event sheet yang ada.
4. Top right buttons  
Untuk meminimalkan, memaksimalkan dan juga menutup jendela kerja.
5. Lay out  
Merupakan tampilan untuk bekerja.
6. Project bar dan Layers bar  
Untuk mengubah dan juga memberi rincian mengenai objek yang dipilih.
7. Project bar/Layout bar  
Digunakan dalam pergantian project bat dan layers bar.
8. Status bar  
Melihatkan tentang seberapa zoom yang digunakan, memperkirakan ukuran file, dan berapa layout maupun even sheet yang ada.
9. Object bar  
Berisi semua daftar objek dalam status layout yang dipilih.<sup>1</sup>

Media pembelajaran berbasis *construct 2* ini dikategorikan ke dalam media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh).<sup>1</sup> Pada perkembangan berikutnya

<sup>1</sup> Nur Oktavia, *Pembuatan Game Edukatif Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Sekolah Pertama*, hal. 6.

<sup>1</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, dkk, "Mozaik Teknologi Pendidikan", (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 16

TIK lebih dikenal dengan sebutan “Media Komputer” yang digunakan sebagai media pembelajaran, baik bersifat offline maupun online. Inilah yang menjadikan teknologi komputer memberi banyak ragam dalam pembelajaran, khususnya ketika teknologi tersebut menjai medium yang terkoneksi dengan internet.<sup>1</sup> Media *construct 2* ini juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran jarak jauh sehingga siswa dapat mengakses kapanpun dan dimanapun dengan perangkat apapun asalkan terhubung internet.

a. Analisis Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis *Construct 2*<sup>1</sup>

Berdasarkan analisis SWOT, beberapa kekurangan dan kelebihan media pembelajaran ini dapat dianalisis sebagai berikut:

1) *Strenght* (Kekuatan)

- a) Media pembelajaran *construct 2* merupakan media pembelajaran interaktif yang bisa menyajikan banyak konten di dalamnya.
- b) Media pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari bahasa arab.
- c) Materi bahasa arab dapat disajikan menjadi lebih jelas dengan media pembelajaran ini.
- d) Memiliki interface yang sangat mirip dengan produk microsoft office, sehingga mudah bagi orang-orang yang terbiasa dengan produk office.
- e) Media edukatif ini dapat digunakan pada *android atau laptop/pc*, jadi dapat digunakan di manapun dan kapanpun secara mandiri.

2) *Weakness* (Kelemahan)

- a) Dibutuhkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran ini.
- b) Pembuatannya memerlukan waktu cukup lama.
- c) Tidak semua computer mempunyai *software* pembuatannya.
- d) Dalam pembublikasian dibutuhkan *software* yang lain dan membutuhkan dana untuk *diunggah* di *google play store*.

3) *Opportunity* (Peluang)

- a) Media pembelajaran ini masih jarang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab.
- b) Kelebihan media ini dapat menjadi suatu peluang untuk dikembangkan dalam mata pelajaran lain.
- c) Perkembangan teknologi TI membuat media ini dapat digunakan dengan mudah.

4) *Threats* (Ancaman)

- a) Terdapat media pembelajaran lain yang lebih canggih.

## Perencanaan dan Implementasi Media Construct 2 dalam Pembelajaran al-Qira'ah

<sup>1</sup> *Ibid.* hlm 17.

<sup>1</sup> Nur Oktavia, *Pembuatan Gamé Edukatif Berbasis Construct 2 ...*, hal. 11.

## Perencanaan Desain Produk

Tampilan desain aplikasi dibuat sangat sederhana dengan background warna dasar biru dan beberapa gambar animasi kartun supaya murid tertarik untuk menggunakannya. Media ini terdapat empat tombol utama yaitu tombol petunjuk, tombol materi, tombol latihan dan tombol profil yang setiap tombolnya akan mempunyai fungsi berbeda beda.

Produk ini dibangun dengan menggunakan beberapa aplikasi pendukung karena tanpa aplikasi pendukung produk ini tidak akan jadi, diantaranya:

### 1. CorelDraw X7

*CorelDraw X7* adalah editor grafik vector yang dikembangkan oleh corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, *CorelDraw X 9* (setara dengan versi 19) yang terbit pada tahun 2017. Aplikasi ini digunakan untuk mendesain layout, background, *font* arab dan mengedit gambar.

### 2. Audacity

Audacity adalah aplikasi pemberi efek suara yang dikembangkan oleh *The Audacity Team* yang rilis perdana pada tanggal 28 Mei 2000.<sup>1</sup> Aplikasi ini digunakan untuk menambahkan suara yang telah diedit di *audacity* di inport ke *construct 2*. Aplikasi ini juga dapat menjadikan audio dengan beberapa *ekstensi* seperti *mp3*, *WAV*, *mp2*, *AIFF*, *WMA* dll. Dengan pendukung aplikasi ini memudahkan bagi siapa saja untuk mengedit audio sesuai dengan selernya masing masing.

Aplikasi aplikasi tersebut digunakan sebagai pendukung untuk pembuatan media pembelajaran *construct 2* dalam pembelajaran *qira'ah*. Desain produk dirancang untuk mudah digunakan, tidak menggunakan *hardware resource* yang besar, dan waktu pembuatan yang lebih cepat sehingga lebih efektif dan efisien.

Rancangan aplikasi media pembelajaran *construct 2* yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan layar menu utama
- b. Tampilan layar menu petunjuk
- c. Tampilan layar menu materi
- d. Tampilan layar menu materi 1
- e. Tampilan layar menu materi 1 bagian 2
- f. Tampilan layar menu materi 2
- g. Tampilan layar menu latihan
- h. Tampilan layar menu latihan 1,2 dan 3
- i. Tampilan layar menu profil

## Pembuatan media construct 2

Pembuatan media dilakukan setelah melakukan beberapa desain rancangan sebelumnya secara matang sehingga pembuatan media akan lebih efektif dari pada tanpa desain rancangan. Adapun proses pembuatan media *construct 2* meliputi:

1. Proses Pembuatan Komponen Komponen Media Pembelajaran.

<sup>1</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Audacity> diakses pada tanggal 03 Maret 2017 pukul 13.31 WIB

Komponen komponen media pembelajaran tersebut antara lain: template (background), animasi, gambar, teks materi dan tombol navigasi. Semua komponen ini dibuat di aplikasi pendukung *coreldraw* yang diekspor menjadi file PNG/JPEG. Selain itu ada beberapa gambar/animasi yang sudah jadi kemudian diimport ke dalam *construct 2*.

Musik atau efek suara yang ditambahkan di *construct 2* dan telah di edit di *audacity* harus diekspor menjadi file WAV (*Microsoft*) *signed 16-bit PCM* agar bisa dijalankan di *construct 2*.

## 2. Pembuatan Desain Tampilan

Pembuatan desain tampilan media pembelajaran *qirā'ah* menggunakan aplikasi *construct 2*. Komponen komponen media yang telah dibuat dan berbentuk PNG/JPEG di impor ke dalam *construct 2* dan disusun sesuai rancangan yang telah dibuat sehingga menjadi tampilan yang diinginkan.

## 3. Penulisan Ringkasan Materi dan Latihan

Penulisan ringkasan semua materi ini menggunakan bantuan program *coreldraw x7* agar terbaca dalam *construct 2* yang diekspor menjadi file PNG dikarenakan dalam media *construct 2* tidak dapat menulis huruf arab. File yang telah di ekspor menjadi PNG kemudian dijadikan dalam satu file sesuai dengan bagiannya masing masing agar memudahkan ketika impor ke *construct 2*.

## 4. Proses Pemograman *Construct 2*

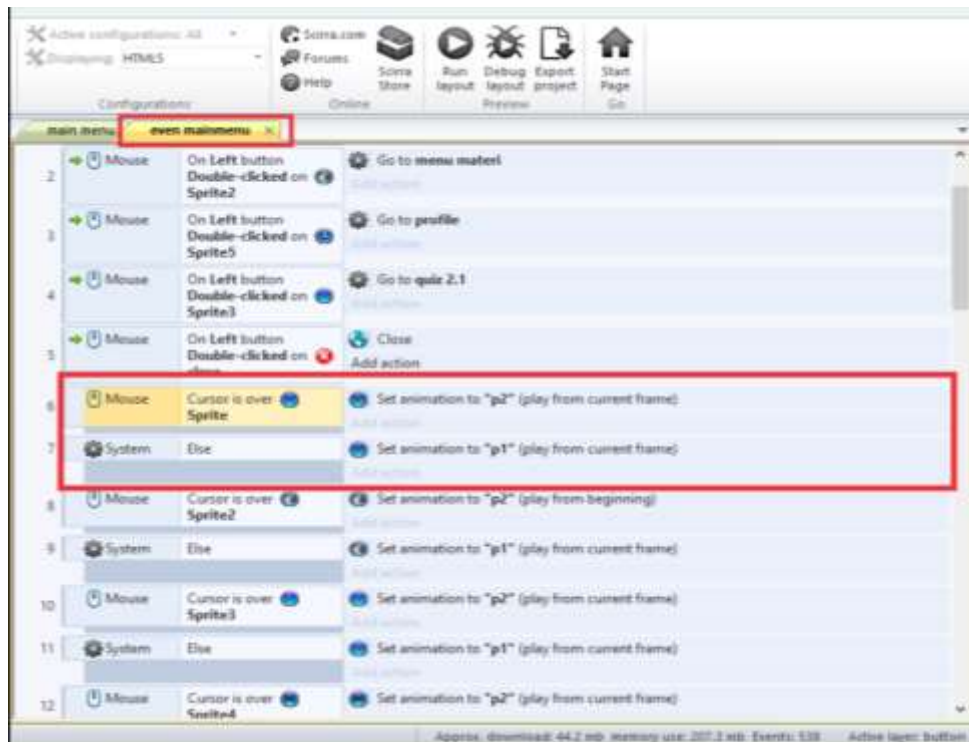
Pada tahap ini pemograman dimasukan pada tombol, gambar dan animasi agar media lebih menarik dan tampilan lebih hidup. adapun proses pemograman tersebut yaitu:

### a. Tombol Animasi

Tombol ini berfungsi sebagai tanda bahwa tombol ini dapat di *klik* sehingga pengguna tau mana tombol yang berfungsi dan mana yang tidak. Adapun caranya sebagai berikut:

- 1) *Double* klik tombol petunjuk > klik kanan *default* pada bagian *animations* > *rename* > ganti dengan p1
- 2) Klik kanan p1 > *add animations* > *rename animations 2* dengan p1
- 3) Klik p1 > *load an image from a file* > (pilih gambar yang dijadikan animasi) *sprite 1*
- 4) Klik p2 > *resize* > *width 400, height 400* > *ok*
- 5) Klik *layer even sheets* > *add event* > *mouse* > *cursor is over object* > *sprite 1* (nama gambar yang dijadikan animasi > *done*
- 6) *add action* > *sprite 1* > *set animation* > "p2"> *done*
- 7) *add event* > *system* > *else*

8) *add action > sprite 1 > set animation > "p1"> done*



Gambar 2. 2 kode program tombol animasi

b. Pin Gambar

Pin gambar berfungsi untuk memunculkan gambar atau kata ketika *cursor* di arahkan ke suatu objek tertentu, seperti melihat arti kosa kata nasi maka ketika *cursor* di arahkan ke objek nasi maka akan muncul kosakata bahasa arab nasi di sekitar objek tersebut. Adapun caranya sebagai berikut :

a) *klik kosakata nasi (رز) > behaviors > add new > pin*

Gambar 4. 1 cara pin gambar

b) *klik layar even > add event > mouse > cursor is over object > nasi*

c) *add action > رز > pin to object > رز > done*

d) *add action > رز > set visible > visible > done*

e) *add event > system > else > done*

f) *add action > رز > set visible > invisible > done*

c. Gambar Bergerak

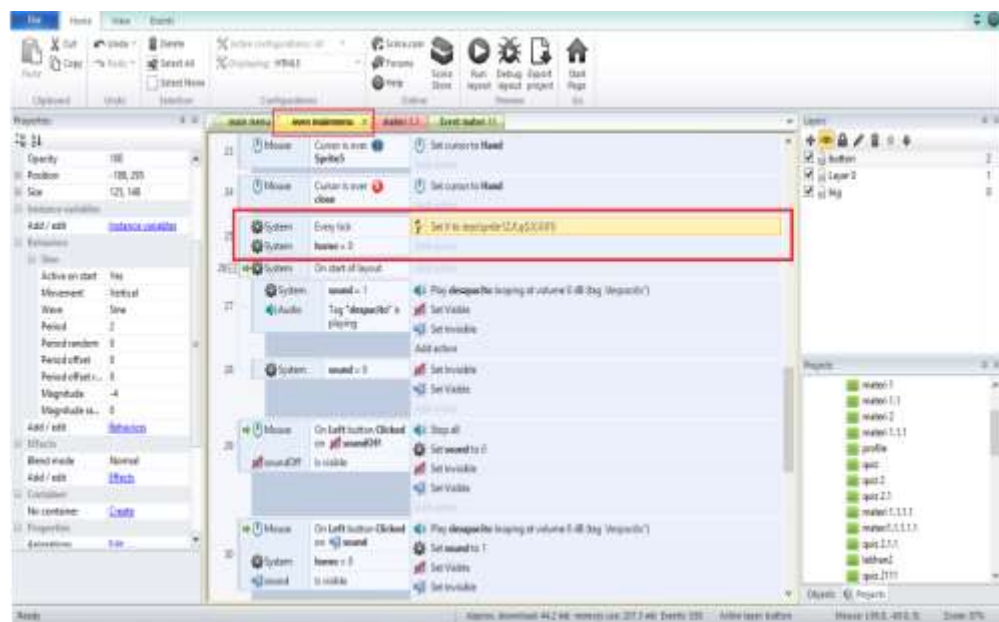
Gambar disini bergerak secara bergelombang dan ketika muncul dari luar *layer* ke dalam *layer*. Adapun caranya adalah sebagai berikut:

a) *Klik kanan pada tampilan layout > insert new object > name when inserted > q1 > sprite > insert*

b) *Membuat kotak dengan klik rectangle > drag cursor hingga membentuk kotak > close.*

c) *Buat kotak seperti itu sebanyak 4 buah dengan cara yang sama.*

- d) Letakkan kotak tersebut sesuai keinginan, kotak tersebut berfungsi sebagai tempat berhenti gambar ketika layar ditampilkan. *Drag* gambar orang ke luar layar dan gambar yang ingin dijadikan animasi.
- e) Klik gambar orang > *behaviors* > *add new* > *sine* > *add*.
- f) Klik gambar orang > *sine*. Lebih jelasnya lihat gambar berikut:
- g) Klik *even sheets* > *system* > *everytick* > *done*
- h) *Add action* > *sprite 12* (gambar yang dijadikan animasi) > *set x* > *lerp(sprite18.X,q3.X,0.01)* > *done*
- i) Klik kanan > *add* > *global variable* > isi *name: home* > *Initial value 0* > *ok*
- j) Klik kanan *everytick* > *copy* > *paste*
- k) *Every tick* (yang ke 2) > *double klick* > *compare variable* > *variable: home* (pilih) > *value: 0* > *done*



Gambar 3. 3 kode program gambar bergerak

d. *Cursor* menjadi tangan

*Cursor* berfungsi sebagai petunjuk atau pemusat perhatian, dalam komunikasi antara operator dan program. Dalam media ini *cursor* akan berubah menjadi *hand cursor* apabila mengenai objek yang mempunyai fungsi. Adapun caranya adalah sebagai berikut:

- a) Klik *even sheets* > *add event* > *mouse* > *cursor is over object* > *sprite* (nama gambar) > *done*
  - b) *Add action* > *mouse* > *set cursor style* > *hand* > *done*
  - c) *Add event* > *system* > *else*
  - d) *Add action* > *mouse* > *set cursor style* > *hand* > *done*
- e. *Hyperlink*

*Hyperlink* berfungsi untuk menghubungkan suatu bagian di dalam *layer* dengan bagian lainnya sehingga semua yang ada di dalam media ini dihubungkan dengan *hyperlink*. Adapun caranya adalah sebagai berikut:

- a) Klik *even sheets* > *add event* > *mouse* > *on object clicked* > *sprite* (gambar yang dijadikan hyperlink) > pilih *mouse button: left* > pilih *click type: double-clicked* > *done*
- b) *Add action* > *system* > *go to layout* > petunjuk (pilih kemana *hyperlink* yang diinginkan > *done*

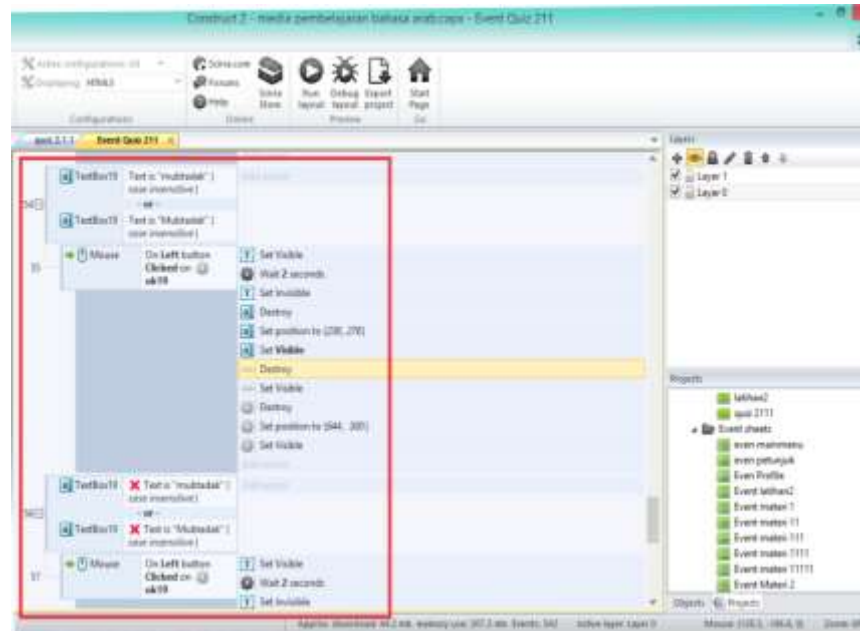
a. Latihan atau kuis

Latihan digunakan untuk menguji anak seberapa dalam materi yang telah di pelajarnya sehingga setelah melakukan latihan ini peserta didik mampu mengukur sendiri seberapa dalam dia memahami materi. Adapun caranya adalah sebagai berikut:

- a) Memasukan semua soal ke dalam satu *layer* dan satu posisi.
- b) Memberikan setiap soal *textbox* dan tombol cek jawaban. Untuk menambahkan *textbox* caranya: klik kanan *layer* > *insert new object* > *textbox* > *insert*.
- c) Menulis kata salah dan benar di sekitar soal
- d) Semua soal, tulisan salah benar, *textbox* dan tombol cek jawaban setiap soal semuanya di *invisible* kecuali soal pertama, *textbox* dan tombol cek jawabannya. Caranya: klik soal tersebut > *properties* (letak bagian kiri) > *initial visibility* > *invisible*.
- e) Klik *even sheets* > *add event* > *textbox* > *compare text* > diisi *text: "khabar"* (jawaban dari soal) > *done*.
- f) *Add event* > *mouse* > *on object clicked* > ok (tombol cek jawaban) *done*.
- g) *Drag mouse* tadi tepat dibawah *textbox* sehingga *mouse* berada di bawah *textbox*.
- h) *Add action* > benar (nama tulisan benar) > *set visible* > *done*.
- i) *Add action* > *system* > *wait* > diisi dengan 2 (akan muncul dalam 2 detik) > *done*.
- j) *Add action* > benar (nama tulisan benar) > *set invisible* > *done*.
- k) *Add action* > *textbox* > *destroy* > *done*.
- l) *Add action* > *textbox 2* (*textbox* untuk soal selanjutnya) > *set position* > diisi X: 236 dan Y: 276 (soal muncul dalam layar dan di posisi tersebut) > *done*.
- m) *Add action* > *textbox 2* > *set visible* > *done*.
- n) *Add action* > soal 1 > *destroy* > *done*.
- o) *Add action* > soal 2 > *set visible* > *done*.
- p) *Add action* > ok 2 (tombol cek jawaban untuk soal selanjutnya) > *set position* > diisi X: 644 dan Y: 300 (soal muncul dalam layar dan di posisi tersebut) > *done*.
- q) *Add action* > ok 2 > *set visible* > *done*.
- r) *Copy textbox* dan semua *actionnya* kemudian di *paste* di bawahnya.
- s) Klik kanan *textbox* (setelah di *paste*) kemudian pilih *invert*. Hapus semua *actionnya* kecuali 2 *text* benar dan *wait*.
- t) Klik kanan di *text* benar (yang pertama) pilih *replace object* kemudian pilih salah.



- u) Klik kanan di *text* benar (yang kedua) pilih replace object kemudian pilih salah.



Gambar 4. 4 Kode program pembuatan latihan

#### Implementasi Media *Construct 2* dalam Pembelajaran *Qirā'ah*

Setelah melalui beberapa tahapan dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi media *construct 2*, langkah selanjutnya adalah penerapannya kepada siswa untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Adapun langkah langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran berbasis android ini yaitu:

1. Siswa dibagi ke dalam 4/5 kelompok.
2. Siswa menginstal media *construct 2* dengan arahan guru.
3. Siswa mengamati media *construct 2* dengan penjelasan dari guru.
4. Siswa mengamati kosakata bergambar yang terdapat dalam media tersebut.
5. Siswa melafalkan kosakata bergambar yang terdapat dalam media tersebut.
6. Siswa mengamati kembali kosakata gambar tersebut guna untuk memperdalam mateti.
7. Siswa menjawab pertanyaan tentang kosakata bergambar dengan bahasa arab yang tepat.
8. Siswa mengamati materi tentang tarkib dalam media tersebut.
9. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tarkib.
10. Siswa menanyakan materi tentang tarkib yang belum dipahami kepada guru.
11. Siswa menjawab beberapa pertanyaan guru tentang tarkib.
12. Siswa mengerjakan latihan 1 yang sudah tersedia didalam media *construct 2* secara berkelompok.
13. Siswa mengerjakan latihan 2 yang sudah tersedia didalam media *construct 2* secara berkelompok.
14. Siswa mengerjakan latihan 3 yang sudah tersedia didalam media *construct 2* secara berkelompok.



## B. Pembahasan

### Potensi dan Masalah

#### 1. Potensi

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Peneliti melihat bahwa di MTs N 1 Yogyakarta memiliki beberapa potensi yaitu:

- a. Hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* atau laptop walaupun tidak hanya beberapa orang saja.
- b. MTs N 1 Yogyakarta mempunyai fasilitas yang lengkap terutama dalam bidang teknologinya seperti adanya *LCD*, *proyektor*, dan *sound system* setiap kelasnya.
- c. Metode pembelajaran bahasa arab dengan menyanyi membuat murid senang dan gembira ketika pelajaran bahasa arab dimulai.

#### 2. Masalah

Masalah adalah perbedaan yang muncul antara idealitas dengan realitas yang ada. Sebuah teori menyebutkan, dengan adanya media dalam proses pembelajaran akan mampu menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan antusias untuk belajar. Namun dalam penelitian dilapangan ditemukan adanya perbedaan yang muncul di lapangan yang tidak sesuai dengan teori. Beberapa masalah yang ditemukan antara lain:

- a. Siswa lebih sering membuka hp atau laptop ketika dirumah dari pada membuka buku ataupun catatan.
- b. Fasilitas sekolahan yang kurang maksimal dalam pemanfaatannya.

### Hasil Penelitian Validasi Desain

Penelitian tahap 1 adalah dengan melakukan validasi desain oleh sampel kecil. Adapun hasil dari sampel kecil disini sebesar 3 orang yang bertindak sebagai tim ahli media, yaitu:

1. Penguji 1: dosen pembimbing skripsi (DPS)
2. Penguji 2: ahli media
3. Penguji 3: guru bahasa arab MTs N 1 Yogyakarta

Proses penilaian oleh tim ahli dilakukan secara terpisah. Yaitu masing masing ahli mencoba media ini, kemudian menilainya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan nilai yang objektif sekaligus meneliti kemampuan aplikasi pembelajaran tersebut.

Data hasil penilaian oleh tim ahli dianalisis berdasarkan teknik analisis data yang digunakan. Data tersebut berupa data kualitatif yang diubah ke dalam bentuk kuantitatif kemudian ditabulasi dan dianalisis setiap aspeknya. Skor terakhir yang diperoleh dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif dengan pedoman menurut kriteria kategori penelitiadn ideal dan presentase keidealan. Berdasarkan pedoman tersebut, diperoleh kualitas media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* di MTs N 1 Yogyakarta pada setiap aspek penilaian.

Adapun hasil penilaian yang di dapat dari sampel kecil ini adalah sebagai berikut:

### Penyajian dan analisis data dari tim ahli

1. Untuk menguji kelayakan media dari segi materi dilakukan oleh validator ahli dengan memberi skor pada aspek kebenaran, keluasaan dan kedalaman materi. Penilaian validator pada aspek materi diberikan rentang skor skala lima, untuk setiap indikator adalah sebagai berikut: (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup, (2) kurang, (1) sangat kurang.
2. Penilaian dari aspek kebenaran dengan indikator, yaitu: a) kesesuaian materi dengan kurikulum, b) kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan oleh ahli bahasa arab, c) kesesuaian materi dengan KIKD dan indikatornya pada kelas VII.
3. Penilaian dari aspek keluasaan dan kedalaman materi dengan indikatornya yaitu: a) kesesuaian bentuk soal dengan materi, b) kesesuaian soal dengan taraf berfikir peserta didik, c) daya ukur soal terhadap penguasaan materi peserta didik.
4. Penilaian dari aspek kebahasaan materi dengan indikatornya yaitu: a) kesesuaian susunan kalimat bahasa arab dengan kaidah kaidah penulisan bahasa arab, b) penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda, c) penggunaan bahasa yang komunikatif. Penilaian dari aspek kebasaaan dengan indikatornya yaitu :1) membantu proses belajar mandiri, 2) penyajian materi, 3) penyajian soal, 4) kejelasan deskripsi petunjuk penggunaan.
5. Penilaian dari aspek tampilan dengan indikatornya yaitu: 1) tata letak, 2) kombinasi warna, 3) tampilan huruf, 4) tampilan gambar dan animasi, 5) tampilan background.
6. Penilaian dari aspek kemudahan penggunaan dengan indikatornya, yaitu: 1) kemudahan pengoperasian, 2) fleksibel.
7. Data yang diperoleh dari tim ahli serta hasil analisisnya adalah sebagai berikut:

| No     | Aspek                  | Indikator | Skor Rata Rata | Skor Maksimal Ideal | Persentase Keidealan (%) | Kualitas    |
|--------|------------------------|-----------|----------------|---------------------|--------------------------|-------------|
| 1      | Kebenaran              | 1 s.d 3   | 11,5           | 15                  | 76,66 %                  | Baik        |
| 2      | Keluasan dan Kedalaman | 4 s.d 6   | 13             | 15                  | 86,66 %                  | Sangat baik |
| 3      | Kebahasaan             | 7 s.d 9   | 13             | 15                  | 86,66 %                  | Sangat baik |
| 4      | Keterlaksanaan         | 10 s.d 13 | 17             | 20                  | 85 %                     | Sangat baik |
| 5      | Tampilan               | 14 s.d 18 | 20,66          | 25                  | 82,64 %                  | Sangat Baik |
| 6      | Kemudahan penggunaan   | 19 s.d 20 | 8              | 10                  | 80 %                     | Baik        |
| Jumlah |                        |           | 83,16          | 100                 | 83,16 %                  | Baik        |

tabel 4. 1 Tabel penilaian dari tim ahli

Pada table di atas persentase keidealan tertinggi yaitu aspek 2 dan 3 dengan persentase keidealan 86,66%. Selain menunjukkan persentase tertinggi,

juga memperlihatkan persentase terendah, yaitu pada aspek kebenaran dengan persentase keidealan 76,66 %.

### Revisi Produk Media

#### 1. Revisi produk dari ahli materi

Dari penilaian awal oleh ahli materi diketahui bahwa pengembangan media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* keseluruhan sudah baik dan layak digunakan. Namun untuk meningkatkan kualitas produk, ahli materi memberikan saran saran perbaikan. Saran saran tersebut diantaranya, yaitu:

- a. Materi harus sesuai dengan KIKD dan indikatornya.
- b. Tujuan pembelajaran harus sesuai dengan indikatornya.
- c. Materi kosa kata harus sesuai dengan ruangnya.
- d. Latihan diurutkan dari yang mudah ke yang susah.
- e. Latihan tidak boleh digabung contoh jika latihan pilihan ganda maka semuanya harus pilihan ganda.

Dari saran saran yang disampaikan oleh ahli materi, sudah dilakukan revisi semua sesuai dengan saran saran ahli materi.

#### 2. Revisi produk dari ahli media

Dari penilaian produk awal oleh ahli media diketahui bahwa pengembangan media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* sudah cukup dan layak digunakan. Namun untuk meningkatkan kualitas produk, ahli media memberikan saran saran perbaikan diantaranya:

- a. Ada menu evaluasi yang ada skoringnya.
- b. Dimenu latihan ada tombol yang menuju ke menu *home*.

Dari dua saran yang disampaikan oleh ahli media hanya satu yang direvisi yaitu penambahan tombol yang menuju ke menu *home*. Adapun menu evaluasi yang ada skoringnya belum dilakukan revisi karena kemampuan peneliti yang tidak mampu membuatnya.

### Hasil Uji Coba

Hal yang paling utama diperhatikan dalam sebuah media pembelajaran yaitu sejauh mana fungsi dan perannya dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran *construct 2* akan mempermudah siswa dalam mempelajari pelajaran terutama pelajaran bahasa arab karena dengan media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Uji coba dilakukan dua kali yang yaitu uji coba kelompok terbatas dan uji coba uji kelompok luas. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang peneliti kembangkan.

#### 1. Uji Coba Kelompok Terbatas

Desain produk *construct 2* dapat langsung di uji coba, setelah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan uji coba kelompok terbatas diambil dari 5 siswa secara acak. Soal pretest dan posttest yang telah divalidasi sebagai alat ukurnya. Adapun hasil uji coba pada kelompok terbatas adalah sebagai berikut:

| No | Jenis nilai tes | Nilai rata rata |
|----|-----------------|-----------------|
| 1  | Pre-test        | 23,2            |
| 2  | Post-test       | 82              |

tabel 4. 2 Hasil uji coba kelompok terbatas

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai posttest lebih besar dari pada nilai pretest. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran media *construct 2* efektif digunakan pada kelompok ini.

## 2. Uji Coba Kelompok Luas

Pengujian kelompok luas dilakukan pada siswa kelas VII D MTs N 1 Yogyakarta, terdiri dari 31 siswi. Hasil dari pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

| No | Jenis nilai tes | Nilai rata rata |
|----|-----------------|-----------------|
| 1  | Pre-test        | 26, 06          |
| 2  | Post-test       | 91, 35          |

tabel 4. 3 Hasil uji coba kelompok luas

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai posttest lebih besar dari pada nilai pretest. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran media *construct 2* efektif digunakan pada kelompok luas.

## Respon Siswa Terhadap Media *Construct 2* dalam Pembelajaran *Qirā'ah*

### 1. Penyajian dan analisis data dari siswa

Setelah media direvisi berdasarkan masukan dan penilaian dari validator ahli, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Siswa diminta untuk mengisi angket yang sudah disiapkan untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap media. Untuk memberi tanggapan terhadap media *construct 2*, para siswa pada aspek ini diberikan rentang skor skala *Guttman* dan merubah bentuk huruf menjadi skor seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

| Nilai | Skor |
|-------|------|
| Ya    | 1    |
| Tidak | 0    |

tabel 4. 4 bentuk penilaian huruf menjadi skor angka

Penilaian respon siswa terhadap media *construct 2* dilakukan oleh 29 siswa MTs N 1 Yogyakarta. Item penilaian instrumen respon dan tanggapan peserta didik meliputi beberapa indikator di antaranya : 1) materi yang ada dalam media sesuai dengan materi yang diajarkan guru di kelas, 2) penjabaran materi sudah jelas, 3) pengembangan bentuk soal menarik, 4) soal yang dibuat sesuai dengan materi, 5) penggunaan bahasa mudah di pahami, 6) meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari bahasa arab pada kemahiran *qirā'ah*, 7) mendorong peserta didik untuk semakin menyukai pelajaran bahasa arab, 8) media yang dibuat menarik, 9) gambar dan animasi yang disajikan menarik, 10) perpaduan antara warna dan design template menarik, 11) mudah dioperasikan, 12) media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, 13) praktis untuk belajar mandiri.

Dari uji coba lapangan diperoleh data hasil penilaian/tanggapan siswa adalah keidealan tertinggi adalah 96.6% terdapat pada butir 6 dan 13 dengan skor rata rata 0.97 dari skor maksimal 1. Adapun keidealan terendah adalah 31% terletak pada butir 2 dengan skor rata rata 0.31 dari skor maksimal 1. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa respon peserta didik terhadap media ini baik dengan jumlah skor rata rata 10,6 dari skor maksimal 13 dan dengan persentase keidealan 81,5.

### C. Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Bentuk dan pengembangan media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* adalah sebagai berikut: a) Media *construct 2* di dalamnya terdiri dari gambar, animasi, teks, dan audio; b) Media *construct 2* mempunyai 4 tombol utama yaitu tombol petunjuk, tombol materi, tombol latihan dan tombol profil; c) Media *construct 2* berisi materi *qirā'ah* kelas VII tentang *al baitu* (rumah); d) Media berupa aplikasi yang dapat dioperasikan di komputer dan *android* (HP); e) Secara detail produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

- Nama File : Media bahasa arab
- Format/ekstensi : nw/ apk
- File size : 170 MB (Komputer), 60.5 MB (*android*)
- OS Support : Semua OS *windows*, *linux*, *android 4.1 Jelly Bean* sampai *android 6.0 Marshmallow*

Implementasi media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* adalah sebagai berikut: 1) Siswa dibagi ke dalam 4/5 kelompok; 2) Siswa menginstal media *construct 2* dengan arahan guru; 3) Siswa mengamati media *construct 2* dengan penjelasan dari guru; 4) Siswa mengamati kosakata bergambar yang terdapat dalam media tersebut; 5) Siswa melafalkan kosakata bergambar yang terdapat dalam media tersebut; 6) Siswa mengamati kembali kosakata gambar tersebut guna untuk memperdalam materi; 7) Siswa menjawab pertanyaan tentang kosakata bergambar dengan bahasa arab yang tepat; 8) Siswa mengamati materi tentang tarkib dalam media tersebut; 9) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tarkib; 10) Siswa menanyakan materi tentang tarkib yang belum dipahami kepada guru; 11) Siswa menjawab beberapa pertanyaan guru tentang tarkib; 12) Siswa mengerjakan latihan 1 yang sudah tersedia didalam media *construct 2* secara berkelompok; 13) Siswa mengerjakan latihan 2 yang sudah tersedia didalam media *construct 2* secara berkelompok; 14) Siswa mengerjakan latihan 3 yang sudah tersedia didalam media *construct 2* secara berkelompok. Kualitas media *construct 2* dalam pembelajaran *qirā'ah* berdasarkan penilaian tim ahli adalah Baik (B), dengan skor 83, 16 dari skor maksimal ideal 100 dan persentase keidealan 83, 16 %. Media *construct 2* juga mendapat respon sangat baik dari para siswa yaitu dengan skor rata rata 10, 6 dari skor maksimal 13 dan persentase keidealan 81,5 %. Hasil coba produk kelompok luas juga menunjukkan angka yang sangat tinggi antara pretest dan posttest adalah sebagai berikut nilai rata rata pretest 26,6 dan nilai rata rata posttest 91,35. Berdasarkan penilaian, respon, dan hasil coba tersebut, maka

media *construct 2* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran *qirā'ah* di MTs N 1 Yogyakarta.

### Daftar Pustaka

- Akhwat, Musyafaul. *Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di MI Negeri Yogyakarta I*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga. 2016.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2011.
- Asnawir, dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers. 2002.
- Asyrofi, Syamsuddin. *Model, Strategi dan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aura Pustaka. 2014.
- B.Uno, Hamzah dan Lamatenggo, Nina. *Teknologi Informasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Fakultas Tarbiyah UIN Suka. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah.
- Ummah, Anggraini Khoirotul. *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Eksperimentasi Pada Siswa Kelas X MAN Godean Sleman Yogyakarta)*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga. 2015.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011.
- Batubara, Bahar Noer. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android di SMA UII Yogyakarta*. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga. 2017.
- Oktavia, Nur, dkk. *Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Proseding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2015.
- Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.
- Salma, Dewi. Prawiradilaga, dkk. *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Setiawan, Agus. *BacaKilat Kiat Membaca 1 Halaman/ Detik*. Jakarta: PT Gramedia. 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015.