

Android-Based Al-'Arabiya Application Using Powerpoint Ispring Presenter as an Innovation in Arabic Language Learning Media

Aplikasi Al-'Arabiya Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Presenter Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab

Nurhapsari Pradnya Paramita¹, Anggi Setiawan²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

e-mail: Pradnyaparamita2219@gmail.com¹, anggise07@gmail.com²

Abstract

This research is motivated by the lack of interesting Arabic learning media innovations when learning is online due to pandemic conditions. Therefore, this study aims to develop and see the quality of the Android-based Al-'Arabiya application using the Powerpoint iSpring Presenter for class VIII students at MTs Negeri 1 Purbalingga based on assessments from media experts, material experts, and student responses. This research is a research development or Research and Development (R&D) which uses a 3D development model namely Define, Design, Develop. The research subjects comprised one media expert, one material expert, and fifteen class VIII students at MTs Negeri 1 Purbalingga. The instruments used to assess the quality of the application include media expert assessment questionnaires, material expert assessment questionnaires, and student response questionnaires. The result of this development research is the realization of the Al-'Arabiya application based on Android using Powerpoint iSpring Presenter for class VIII students of MTs Negeri 1 Purbalingga with quality that is included in the "Very Good" category with an ideal percentage of 92.8% according to media expert assessment, 96, 1% assessment of material experts, and the response of 15 students with an ideal rate of 88.5%.

Keywords: Al-'Arabiya application, Android, Powerpoint iSpring Presenter.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya inovasi media pembelajaran bahasa Arab yang menarik saat pembelajaran daring akibat kondisi pandemi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan melihat kualitas aplikasi Al-'Arabiya berbasis Android dengan Presenter Powerpoint iSpring untuk siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Penelitian ini merupakan

penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menggunakan model pengembangan 3D yaitu Define, Design, Develop. Subjek penelitian terdiri dari satu ahli media, satu ahli materi, dan lima belas siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga. Instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas aplikasi antara lain angket penilaian ahli media, angket penilaian ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah terealisasinya aplikasi Al-'Arabiya berbasis Android dengan menggunakan Powerpoint iSpring Presenter untuk siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga dengan kualitas yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan persentase ideal sebesar 92,8 % menurut penilaian ahli media, 96, penilaian ahli materi 1%, dan tanggapan 15 siswa dengan angka ideal 88,5%.

Kata kunci: Aplikasi Al-'Arabiya, Android, Powerpoint iSpring Presenter.

A. Pendahuluan

Ditengah kondisi Covid-19, aktifitas pembelajaran tidak bisa dilaksanakan di kelas secara tatap muka. fenomena tersebut mengharuskan lembaga pendidikan untuk berinovasi.¹ Salah satu alternatif yang diterapkan adalah pembelajaran secara daring. Demi menunjang keberlangsungan pembelajaran secara daring, penting adanya ketersediaan sarana prasarana yang memadai. Hal itu karena akan sangat berdampak terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Semakin memadai dan tersedianya suatu sarana prasarana, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai, begitupun sebaliknya.² Banyak unsur dalam sarana dan prasarana, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai perangkat alat bantu yang digunakan guru dalam berkomunikasi dengan siswanya. Pesan (materi) yang dikemas dan disampaikan melalui media akan lebih jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa dibandingkan secara konvensional saja. Disamping itu media juga dapat menyajikan materi yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk beraksi secara fisik dan emosional.³

Menurut Hamalik, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulus belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap

¹ Wahyu Rahmadsyah Berutu Wahyu, Muhammad Jafar Shodiq, and Yuniar, 'Utilization of Microsoft Power Point Media in Mahārah Istimā' (Arabic Learning Skill) Learning in the Digital Age/ Pemanfaatan Media Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Mahārah Istimā' (Kemahiran Mendengar) Di Era Digital', *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 7, no. 1 (30 June 2022): 21–36, <https://doi.org/10.14421/edulab.2022.71.02>.

² Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan Dan Manfaatnya* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), hlm. 6.

³ Widiastuti and Nurhidayati, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 13.

siswa. Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran.⁴

Tingkat pemahaman setiap siswa tentu berbeda-beda, sehingga guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas dan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan bantuan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih berkualitas dan bermakna dibandingkan hanya dengan metode konvensional.⁵

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang lebih praktis dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah pembelajaran secara daring, seperti media audio, visual, maupun audio-visual. Perkembangan teknologi yang sangat pesat menawarkan berbagai kemudahan dalam menghasilkan suatu media pembelajaran yang terbaru dan lebih variatif.

Power Point adalah salah satu program (*software*) yang bisa digunakan sebagai sarana mempresentasikan materi kepada audiens, termasuk ketika proses pembelajaran di sekolah. Program ini selain media presentasi, juga memiliki berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk berkreasi dengan cara mengolah dan memasukkan file audio maupun visual.⁶ Disamping memiliki manfaat dan kelebihan yang ditawarkan aplikasi *power point*. Namun ada juga keterbatasan dalam menyajikan materi khususnya pada saat pandemi seperti sekarang ini. Yaitu keterbatasan dalam mempresentasikan materi pelajaran kepada siswa karena proses pembelajaran dilakukan secara daring. Akan tetapi hal ini dapat kita siasati dengan meng*convert* program *Power Point* menjadi sebuah aplikasi dengan bantuan program-program lain sehingga siswa dapat lebih leluasa untuk belajar dimanapun dan kapanpun.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab MTs Negeri 1 Purbalingga yang dilakukan pada tanggal 26 November 2021, bahwa proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 dilakukan secara daring melalui grup Whatsapp dan menggunakan *Google Form*

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 15-16.

⁵ Tri Pujiati, 'Profesionalisme Guru Bahasa Arab: Antara Idealitas Dan Realitas', *Arabia : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 9, no. 1 (2 October 2017), <https://doi.org/10.21043/arabia.v9i1.2354>.

⁶ Pina Herlina and Erwin Rahayu Saputra, 'Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2 February 2022): 1800–1809, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>.

⁷ Muhammad Fahmi Tri Kurniawan and Lisa Rokhmani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi)', *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 12, no. 1 (12 March 2019): 72–77.

sebagai sarana pengambilan nilai tugas. Pembelajaran melalui grup Whatsapp dilakukan dengan cara guru menyajikan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Selain menggunakan *Google Form* sebagai sarana pengambilan nilai, terkadang guru juga meminta siswa untuk menuliskan tugas dalam kertas yang kemudian dikumpulkan dalam bentuk foto.⁸ Akibatnya peserta didik merasa bosan karena hanya mencatat dan mengerjakan tugas melalui *Google Form*. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa lebih mudah dalam belajar secara mandiri.

Telaah pustaka merupakan poin penting dalam mengkonstruksikan sebuah artikel ilmiah agar terhindar dari plagiasi dan memunculkan kebaruan dari penelitian sebelumnya.⁹ Berdasarkan hasil telaah pustaka sebelumnya, penulis menemukan beberapa judul yang relevan seperti penelitian Annas Ribab Sibilana yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Siswa Kelas IX di SMA Negeri 2 Malang*".¹⁰ Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Berdasarkan hasil validasi uji ahli media, hasil analisis dari angket ahli materi dan ahli pembelajaran media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan. Berdasarkan uji coba kepada 26 siswa kelas IX IPS 1 juga memperoleh respon yang sangat baik yang artinya media tersebut layak untuk digunakan. Penelitian tersebut memiliki persamaan sama-sama mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis *android* namun mata pembelajaran dan objek penelitiannya berbeda dengan yang penulis teliti. Karena media yang dikembangkan oleh penulis untuk mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII sebagai objek kajiannya.

Kemudian, penelitian Achmad Maulana dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Materi Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu Siswa Kelas XI Semester Ganjil Di Man 2 Bandarlampung*".¹¹ Dalam penelitian ini metode yang dipakai dalam penelitian adalah penelitian kuantitatif. Dari hasil penelitian ini media pembelajaran bahasa Arab berbasis *mobile learning* layak untuk

⁸ Interview dengan Imam Khanafi, Metode Pembelajaran pada Pembelajaran Daring, 26 November 2021.

⁹ Abdul Munip, *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), hlm. 7.

¹⁰ Annas Ribab Sibilana, 'Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang' (masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016), <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/>.

¹¹ Achmad Maulana, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Materi Al-Shihhatu Wa Al-Ri'ayatu Al-Shihhiyyatu Siswa Kelas XI Semester Ganjil Di MAN 2 Bandarlampung' (Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2019), <http://repository.radenintan.ac.id/5834/>.

digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi para ahli yang menunjukkan nilai yang sangat baik. Nilai hasil validasi ahli materi yaitu 4,85 atau 97,14%. Nilai hasil validasi ahli media yaitu 5 atau 100%. Nilai ahli desain pembelajaran yaitu 4,6 atau 92%. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis mobile learning terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Persamaan penelitian ini terletak pada produk yang dihasilkan, yaitu berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Arab. Sedangkan perbedaannya terdapat pada software yang digunakan dalam pembuatan media.

Selanjutnya, penelitian oleh Hanifah Octa Viani dengan judul *“Pengembangan Modul Kimia Bermuatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Materi Makromolekul SMA/MA”*.¹² Hasil penilaian kualitas bermuatan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* pada materi makromolekul dari dosen ahli materi, ahli media dan empat orang guru kimia SMA/MA termasuk ke dalam kategori sangat baik (SB). Hasil respon sepuluh peserta didik terhadap bermuatan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* pada materi makromolekul mendapatkan 78 respon positif dengan memperoleh skor 114 dari skor maksimal 120 sehingga memperoleh presentase 95%. Persamaan penelitian ini terletak pada metode penelitian dan pengembangannya yaitu menggunakan model 4-D. Perbedaannya terletak pada produk media yang dihasilkan dalam penelitian tersebut yaitu modul pembelajaran kimia, sedangkan media yang dihasilkan oleh penulis berupa aplikasi untuk mata pelajaran Bahasa Arab.

Berangkat dari permasalahan di atas peneliti terinspirasi mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* untuk mata pelajaran bahasa Arab yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Pembelajaran melalui perangkat *smartphone* akan lebih praktis dilakukan di mana saja dan kapan saja terutama pada saat pandemi Covid-19 seperti saat ini, sehingga dapat memudahkan para siswa dalam belajar.

Akhirnya peneliti mengambil judul *“Aplikasi Al-'Arabiya Berbasis Android Menggunakan Power-point Ispring Presenter Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab.”* Dengan tujuan untuk mengembangkan, melengkapi, dan memperkuat hasil dari beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan khususnya dalam mendesain dan menyusun media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan *Power-point Ispring*

¹² Hanifah Octa Viani and Agus Kamaludin, 'Pengembangan Modul Kimia Bermuatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Materi Makromolekul', *Journal of Tropical Chemistry Research and Education* 2, no. 2 (31 October 2020): 50–58, <https://doi.org/10.14421/jtcre.2020.22-01>.

Presenter. Mengetahui kualitas produk yang dikembangkan sehingga diketahui kelayakan media ini untuk digunakan oleh peserta didik pada umumnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.¹³ Peneliti menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan).¹⁴ Namun, pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) karena keterbatasan waktu dan materi.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Arab menggunakan *Powerpoint* yang diubah menjadi aplikasi android. Produk yang dikembangkan selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi kemudian direvisi, dan diujicobakan kepada para siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga.

Penilaian media pembelajaran dilakukan dengan validasi ahli media, ahli materi dan direspon oleh peserta didik. Pada tahap ini media pembelajaran divalidasi oleh 1 orang ahli media yaitu Dosen Pendidikan Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yaitu Ari Cahya Mawardi, M.Pd. dan 1 orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran Bahasa Arab MTs Negeri 1 Purbalingga, yaitu Imam Khanafi, S. Pd.I. serta direspon oleh 15 peserta didik MTs Kelas VIII A. Masukan dan saran tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk perbaikan Aplikasi *Al-'Arabiya* dikembangkan menjadi lebih baik.

Peneliti mengambil tempat penelitian di MTs Negeri 1 Purbalingga yang beralamat di Jl. Sokawera No 1, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November – Desember 2021.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang terdiri dari dua angket penilaian yang digunakan, masing-masing untuk memperoleh data kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi serta memperoleh data respon peserta didik terhadap produk yang dihasilkan.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

¹⁴ Thiagarajan and et.al, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children* (Washington DC: National Center for Improvement Educational System, 1974), hlm. 5.

B. Hasil penelitian dan Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran

Media yang dikembangkan berupa Aplikasi dengan nama *Al-'Arabiya* materi المهنة والريضة. Sebagaimana dijelaskan diawal bahwa pengembangan media ini mengadopsi model pengembangan 4-D yang terdiri empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *develop* (pengembangan). Adapun tahapannya sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru Bahasa Arab untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran secara daring dilakukan. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa belajar dirumah secara mandiri menggunakan buku pelajaran tanpa dampingan seorang guru, sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar. Berdasarkan keterangan guru Bahasa Arab MTs, diketahui bahwa pembelajaran secara daring sudah menggunakan sebuah media, tetapi hanya untuk sekedar mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang berisi materi untuk belajar siswa ketika berada dirumah dan dapat diakses kapanpun, dimanapun.

b. Analisis Konsep

Analisis konsep ini bertujuan untuk menentukan materi yang digunakan dalam produk. Materi yang dibahas yaitu tentang المهنة والريضة. Masing-masing materi terdiri dari empat sub bab. Pada materi الرياضة membahas *Al-Mufrodat* (kosakata), *Al-Jumlah* (kalimat), *Al-Qiro'ah* (membaca), dan *'Awamil An-Nawashib*. Sedangkan sub bab dalam materi المهنة yaitu *Al-Mufrodat* (kosakata), *Al-Jumlah* (kalimat), *Al-Qiro'ah* (membaca), dan *Al-Mashdar*. Pada penelitian ini *maharah* yang ditekankan adalah *Maharatul Qiroah* dan *Maharatul Istima'*. Sumber materi yang digunakan mengacu pada Buku Siswa Bahasa Arab untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia Tahun 2019.

c. Analisis Kurikulum

Tahap ini bertujuan untuk menentukan isi materi dalam Aplikasi *Al-'Arabiya* dengan menelaah kompetensi inti dan kompetensi dasar. Adapun

kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan dalam Aplikasi *Al-'Arabiya* mengacu pada buku Siswa Bahasa Arab untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia Tahun 2019.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan, penetapan materi, soal dan jawaban, pembuatan background, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, maka media yang dipilih adalah aplikasi berbasis android yang dibuat dengan menggunakan program Powerpoint dilengkapi program iSring Suite Presenter pada materi *المهنة* dan *الرياضة*.

Aplikasi ini dipilih karena dapat menjadi pegangan peserta didik dalam belajar secara mandiri. Dengan adanya pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa arab kepada peserta didik pada saat pembelajaran secara daring.

b. Pembuatan Desain Media Pembelajaran (*Storyboard*)

Pada tahapan ini, pembuatan desain dilakukan dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media. Adapun *storyboard* yang dibuat oleh pengembang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. *Storyboard*

No	<i>Slide</i>	Isi	Keterangan
1	Menentukan tema warna, <i>background</i> dan <i>font</i> aplikasi	Tema warna yang dipilih adalah hijau. <i>Font</i> yang digunakan adalah yang mudah dibaca oleh pengguna	Hijau yang nyaman dilihat oleh mata
2	<i>Splash screen</i> pertama	Menampilkan logo UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Tampilan selama 3 detik
3	<i>Splash screen</i> kedua	Menampilkan logo aplikasi	Tampilan selama 3 detik
4	Halaman selamat datang	Menampilkan penganter sebelum memulai aplikasi	Terdapat teks dan gambar untuk memberikan kesan pertama

			pengguna
5	Menentukan menu yang akan ditampilkan	Menentukan beberapa pilihan menu utama yaitu: petunjuk penggunaan, daftar materi, sumber materi, dan tentang aplikasi	Desain sederhana dan jelas
6	Menu daftar materi	Menampilkan materi pembelajaran	Terdapat 2 materi yaitu الرياضة dan المهنة
7	Menu petunjuk penggunaan	Menunjukkan petunjuk penggunaan aplikasi dan gambaran aplikasi	Menerangkan cara penggunaan aplikasi
8	Menu daftar pustaka	Menampilkan informasi buku yang digunakan dalam aplikasi	Dibuat sederhana dan jelas
9	Menu profil	Menampilkan informasi berkaitan dengan pembuat aplikasi	Dibuat sederhana tetapi tetap menarik
10	<i>Finishing</i> (tahap penyempurnaan)	Mereview keseluruhan aplikasi	Untuk mengetahui apakah ada kekurangan atau kesalahan dalam aplikasi

c. Pengumpulan Referensi

Pengumpulan referensi dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan materi dari sumber yang valid. Referensi yang digunakan adalah Buku Siswa Bahasa Arab untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia Tahun 2019. Sedangkan materi yang akan digunakan dalam aplikasi ini adalah المهنة dan الرياضة.

d. Pembuatan Rancangan Awal

Rancangan awal pembuatan aplikasi didesain menggunakan *Powerpoint* untuk membuat layout sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat kemudian diubah menjadi aplikasi sederhana. Adapun aplikasi yang dikembangkan memiliki bagian-bagian sebagai berikut:

1) *Splash Screen*

Splash screen merupakan tampilan awal saat aplikasi dijalankan.

Tampilan ini akan muncul dalam beberapa detik saja.

2) Menu Utama (beranda)

Beranda merupakan tampilan awal aplikasi. Pada *slide* ini pengguna akan disajikan beberapa pilihan menu.

3) Menu Daftar Materi

Menu materi menampilkan materi yang dipelajari dalam aplikasi, yaitu *المهنة* dan *الرياضة*.

4) Menu Petunjuk Penggunaan

Menu petunjuk penggunaan menampilkan beberapa fungsi tombol dalam aplikasi dan gambaran tentang aplikasi.

5) Menu Daftar Pustaka

Menu daftar pustaka menampilkan sumber buku yang digunakan dalam aplikasi.

6) Menu Profil

Menu profil menampilkan informasi tentang profil pengembang aplikasi.

e. Pengumpulan *Background, Font, Gambar* dan Tombol

Pengumpulan *background* diperoleh dari situs www.freepik.com dengan modifikasi oleh peneliti. *Font* yang digunakan oleh peneliti antara lain *Berlin Sans*, dan *Sakkal Majalla*. Peneliti juga menggunakan *font* yang di-*download* di situs www.dafont.com dengan judul *font* yaitu, *Bebas Neue*,¹⁵ dan *Caviar Dreams*.¹⁶ Pada gambar dan tombol adalah dengan cara mengunduh dari situs www.freepik.com kemudian dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphics*) dengan menggunakan Corel Draw X8.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk awal yang telah dikembangkan kemudian ditinjau oleh dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan sebagai dasar perbaikan produk. Hasil produk yang telah direvisi kemudian divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi dan media tersebut dijadikan dasar untuk merevisi produk pada tahap kedua. Hasil revisi produk tersebut kemudian direspon oleh 15 peserta didik kelas VIII MTs. Selanjutnya pengumpulan informasi/data dilakukan dengan menggunakan angket yang kemudian dilakukan analisis data. Hasil respon

¹⁵ "Bebas Font | Dafont.Com," accessed October 31, 2021, <https://www.dafont.com/bebas.font>.

¹⁶ "Caviar Dreams Font | Dafont.Com," accessed October 31, 2021, <https://www.dafont.com/caviar-dreams.font>.

peserta didik digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Uji coba dan Analisis Data

1. Validasi ahli media

Validasi ahli media terdiri dari lima aspek, yaitu visual, audio, audio visual, penggunaan media, dan manfaat yang dijabarkan menjadi 21 indikator Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Analisis Data Validasi Ahli Media

No	Aspek	Σ Skor	Σ Skor Maks. Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Visual	52	55	94,5%	SB
2	Audio	5	5	100%	SB
3	Audio visual	4	5	80%	B
4	Penggunaan media	14	15	93,3%	SB
5	Manfaat	24	25	96%	SB
Jumlah		99	105	463,9%	
Persentase Keidealan				94,3%	
Kategori				Sangat Baik	

Hasil validasi ahli media secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata 99 dengan skor maksimal ideal 105 dan persentase 94,3%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli materi, skor rata-rata berada pada rentang $88,2 < 99$, sehingga Aplikasi *Al-'Arabiya* memperoleh kualitas Sangat Baik.

Adapun penjelasan setiap aspek berdasarkan validasi ahli media adalah sebagai berikut:

a. Aspek Visual

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek visual berdasarkan validasi ahli media adalah 52 dengan skor maksimal ideal 55 dan persentase keidealannya adalah 94,5%. Data hasil validasi ahli media pada aspek visual dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Data validasi ahli Media pada aspek visual

No	Indikator	Skor
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5
2	Ketepatan ukuran huruf	4
3	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	5
4	Warna yang dipakai pada halaman dan latar nyaman dilihat	5
5	Konsistensi penggunaan warna	5
6	Konsistensi tata letak (<i>layout</i>) tampilan aplikasi	5
7	Kesesuaian gambar yang digunakan	5

	dalam materi	
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
9	Ikon dan tombol navigasi mudah dipahami	5
10	Konsistensi penggunaan ikon sebagai tombol navigasi	5
11	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan	4
Total Skor Aspek Visual		52
Rentang Skor		46,1 < 52
Persentase Keidealan		94,5%
Kategori		SB

Hasil validasi oleh ahli maediai terhadap aspek visual mendapat kualitas sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang disajikan memenuhi beberapa kriteria penilaian. Namun, untuk kelengkapan petunjuk penggunaan harus diperbaiki, dalam petunjuk penggunaan harus memuat penggambaran tentang aplikasi secara garis besar.

b. Aspek Audio

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek audio berdasarkan validasi ahli media adalah 5 dengan skor maksimal ideal 5 dan persentase keidealannya adalah 100%. Data hasil validasi ahli media pada aspek audio dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Analisis Data validasi ahli media pada aspek audio

No	Indikator	Skor
1	Ketepatan penggunaan <i>sound effect</i> pada media	5
Total Skor Aspek Audio		5
Rentang Skor		4,1 < X
Persentase Keidealan		100%
Kategori		SB

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek audio memperoleh kualitas sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi kriteria penilaian yaitu ketepatan penggunaan *sound effect* pada media.

c. Aspek Audio Visual

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek audio visual berdasarkan validasi ahli media adalah 4 dengan skor maksimal ideal 5 dan persentase keidealannya adalah 80%. Data hasil validasi ahli media pada aspek audio visual dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Analisis Data validasi ahli media pada aspek audio visual

No	Indikator	Skor
1	Kualitas tampilan video	4
Total Skor Aspek Audio Visual		5
Rentang Skor		3,4 < X ≤ 4,1
Persentase Keidealan		80%
Kategori		B

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek audio visual mendapat kualitas baik (B). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi kriteria penilaian yaitu kualitas tampilan video.

d. Aspek Penggunaan Media

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek penggunaan media berdasarkan validasi ahli media adalah 14 dengan skor maksimal ideal 15 dan persentase keidealannya adalah 94,3%. Data hasil validasi ahli media pada aspek penggunaan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Analisis Data validasi ahli media pada aspek penggunaan media

No	Indikator	Skor
1	Kemudahan pengoperasian aplikasi	5
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
3	Penyajian aplikasi menggunakan lebih dari satu jenis media	5
Total Skor Aspek Penggunaan Media		14
Rentang Skor		12,6 < X
Persentase Keidealan		94,3%
Kategori		SB

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek penggunaan media mendapat kualitas sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi memenuhi beberapa kriteria penilaian. Namun, kejelasan petunjuk penggunaan perlu diperbaiki lagi.

e. Aspek Manfaat

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek manfaat berdasarkan validasi ahli media adalah 24 dengan skor maksimal ideal 25 dan persentase keidealannya adalah 96%. Data hasil validasi ahli media pada aspek manfaat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Analisis Data validasi ahli media pada aspek manfaat

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian media dengan pembelajaran	5
2	Media memenuhi penyampaian materi	5
3	Media menarik perhatian siswa	5

4	Media dapat digunakan kapan saja	5
5	Siswa dapat belajar secara mandiri	4
Total Skor Aspek Manfaat		25
Rentang Skor		20,9 < X
Persentase Keidealan		96%
Kategori		SB

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek manfaat mendapat kualitas sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi bersifat fleksibel dan dapat digunakan siswa belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

2. Validasi ahli materi

Validasi terhadap kualitas produk oleh ahli materi terdiri dari tiga aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek manfaat yang dijabarkan menjadi 20 indikator. Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Analisis Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek	\sum Skor	\sum Skor Maks. Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Pembelajaran	28	30	93,33%	SB
2	Materi	38	40	95%	SB
3	Manfaat	30	30	100%	SB
Jumlah		96	100	288,33%	
Persentase Keidealan		96,1%			
Kategori		Sangat Baik			

Hasil validasi oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata 96 dengan skor maksimal ideal 100 dan persentase 96,1%. Berdasarkan kriteria penilaian oleh ahli materi, skor rata-rata berada pada rentang $83,3 < 96$, sehingga Aplikasi *Al-'Arabiya* memperoleh kualitas Sangat Baik. Rentang skor penilaian ideal secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran VII.

Adapun penjelasan setiap aspek berdasarkan validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

a. Aspek Pembelajaran

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi adalah 28 dengan skor maksimal ideal 30 dan persentase keidealannya adalah 93,3%. Data hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Analisis Data validasi ahli materi pada aspek pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	5
2	Media pembelajaran relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa	4
3	Kesesuaian media dengan karakteristik materi	4
4	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	5
5	Kemudahan memahami materi yang disajikan	5
6	Kemudahan memahami ilustrasi dalam media	5
Total Skor Aspek Pembelajaran		28
Rentang Skor		25,2 < X
Persentase Keidealan		93,3%
Kategori		SB

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap aspek pembelajaran mendapat kualitas sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi sesuai dengan karakteristik materi dan kurikulum serta materi mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

b. Aspek Materi

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi berdasarkan validasi ahli materi adalah 38 dengan skor maksimal ideal 40 dan persentase keidealannya adalah 95%. Data hasil validasi ahli materi pada aspek materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Analisis Data validasi ahli materi pada aspek materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kejelasan uraian materi	5
3	Kedalaman materi	4
4	Kelengkapan materi	5
5	Keruntutan penyajian materi	5
6	Kesesuaian ilustrasi dengan materi terkait	5
7	Ketepatan contoh gambar yang diberikan untuk memperjelas materi	5
8	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan usia siswa	5
Total Skor Aspek Visual		38
Rentang Skor		33,5 < X
Persentase Keidealan		95%
Kategori		SB

Hasil validasi oleh ahli media terhadap aspek materi mendapat kualitas sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi sudah disajikan secara runtut dan Bahasa yang yang digunakan sesuai dengan usia siswa.

c. Aspek Manfaat

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek manfaat berdasarkan validasi ahli materi adalah 30 dengan skor maksimal ideal 30 dan persentase keidealannya adalah 100%. Data hasil validasi ahli materi pada aspek manfaat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Analisis Data validasi ahli materi pada aspek manfaat

No	Indikator	Skor
1	Media pembelajaran memperjelas materi	5
2	Media pembelajaran menarik perhatian siswa	5
3	Menyamakan persepsi siswa terhadap materi	5
4	Memberikan referensi media pembelajaran bagi guru	5
5	Media pembelajaran membantu belajar siswa	5
6	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi	5
Total Skor Aspek Visual		30
Rentang Skor		25,2 < X
Persentase Keidealan		100%
Kategori		SB

Hasil validasi oleh ahli materi terhadap aspek manfaat mendapat kualitas sangat baik (SB). Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi menarik perhatian siswa dan membantu belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

3. Respon Peserta Didik

Setelah divalidasi oleh para ahli dan direvisi, kemudian Aplikasi Al-'Arabiya direspon oleh 15 peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga. Respon peserta didik dilakukan dengan mengisi angket yang terdiri dari 13 indikator. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Analisis Data Respon peserta didik terhadap Aplikasi *Al-'Arabiya*

No Responden	Σ Skor	Skor Maks. ideal	Persentase keidealan (%)	Kategori
1	59	65	90.8%	Sangat Baik
2	63	65	96.9%	Sangat Baik
3	61	65	93.8%	Sangat Baik
4	55	65	84.6%	Sangat Baik
5	56	65	86.2%	Sangat Baik
6	58	65	89.2%	Sangat Baik
7	55	65	84.6%	Sangat Baik
8	57	65	87.7%	Sangat Baik
9	55	65	84.6%	Sangat Baik
10	55	65	84.6%	Sangat Baik
11	59	65	90.8%	Sangat Baik
12	58	65	89.2%	Sangat Baik
13	57	65	87.7%	Sangat Baik
14	58	65	89.2%	Sangat Baik
15	58	65	89.2%	Sangat Baik
Total	864	975	1329,1%	Sangat Baik
Persentase Rata-rata			88,6%	
Kategori			Sangat Baik	

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil respon peserta didik secara keseluruhan diperoleh persentase rata-rata 88,6% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi *Al-'Arabiya* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses belajar siswa secara mandiri pada pembelajaran secara daring.

Produk Akhir Hasil Pengembangan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, peneliti menggunakan *hardware* berupa Laptop/PC sebagai alat utama pembuatan media pembelajaran. Laptop/PC yang digunakan memiliki spesifikasi *hardisk* 1 TB, RAM 4 GB, *microprocessor* AMD A9-9425 Dual Core, *Video Graphics* AMD Radeon R5 *Graphics*, dan sistem operasi *Windows* 10 64 bit. Media pembelajaran ini diberi nama Aplikasi *Al-'Arabiya*. Seluruh komponen yang telah disiapkan pada *storyboard* dibuat atau didesain dengan menggunakan *Powerpoint*. Dalam pembuatan aplikasi ada beberapa komponen yang dikerjakan yaitu *splash screen*, menu utama yang berisi menu petunjuk penggunaan, menu daftar materi, menu sumber materi, dan

menu tentang aplikasi. Adapun tahapan pembuatannya adalah sebagai berikut:

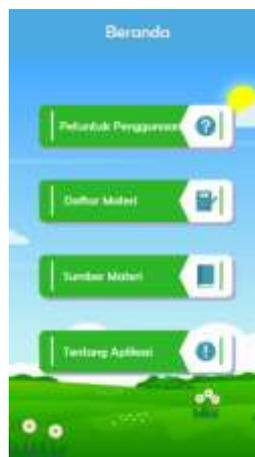
1. *Splash Screen*



Gambar 1. *Splash Screen* dan Halaman Selamat Datang

Terdapat 2 *Slide splash screen* dengan durasi masing-masing 4 detik. *Splash screen* pertama menampilkan logo UIN Sunan Kalijaga dengan keterangan Program Studi peneliti. *Splash screen* kedua menampilkan logo aplikasi dan nama aplikasi. Kemudian muncul halaman selamat datang yang berisi penjelasan bahwa Aplikasi *Al-'Arabiya* adalah aplikasi mobile learning berbasis *android* yang dibuat untuk pembelajaran Bahasa Arab MTs kelas VIII. Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu siswa MTs kelas VIII dalam memahami mata pelajaran Bahasa Arab yang berkaitan dengan tema *الرياضة* dan *المهنة*. Pada bagian bawah terdapat tombol untuk memulai menggunakan aplikasi.

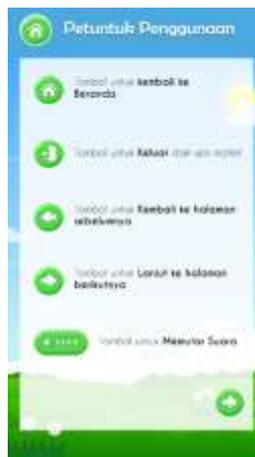
2. Menu Utama



Gambar 2. Beranda (Menu Utama)

Pada menu utama terdapat beberapa pilihan menu dalam bentuk tombol dan ikon yang sesuai. Penggunaan ikon diharapkan menambah kejelasan dan memberikan gambaran tombol menu. Pada menu utama aplikasi *Al-'Arabiya* terdapat empat menu yaitu 1) Petunjuk Penggunaan; 2) Daftar Materi; 3) Sumber Materi; dan 4) Tentang Aplikasi.

3. Menu Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan

Pada menu petunjuk penggunaan menampilkan fungsi dai tombol-tombol yang terdapat di aplikasi. Pada *slide-slide* selanjutnya juga ditampilkan beberapa gambaran menu-menu apa saja yang terdapat dalam aplikasi *Al-'Arabiya*.

4. Menu Daftar Materi



Gambar 4. Menu Daftar Materi

Pada menu daftar materi terdapat dua bab materi pembelajaran dalam tombol sub menu, yaitu المهنة dan الرياضة. Dalam sub menu tersebut berisi tombol Kompetensi Dasar, tombol Materi untuk menuju ke materi apasaja yang akan dipelajari, dan tombol Kuis untuk latihan soal. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Pada menu sumber materi menampilkan sumber yang digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran pada aplikasi. Pada *slide* ini ditampilkan gambar buku yang digunakan dan informasi buku tersebut. buku yang digunakan adalah Buku Siswa Bahasa Arab untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia Tahun 2019.

6. Menu Tentang Aplikasi



Gambar 8. Tentang Aplikasi

Menu tentang aplikasi menampilkan informasi aplikasi yang dikembangkan merupakan versi pertama, untuk kedepannya bisa dikembangkan lagi. Pada menu ini juga ditampilkan sumber video yang diambil dari *Channel Youtube* yaitu Amust Channel. Selain itu juga ditampilkan sumber gambar yang diperoleh dari situs web www.freepik.com. Tampilan sumber video dan sumber gambar menggunakan logo dari sumber tersebut.

Revisi Produk

Perbaikan dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut adalah saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi:

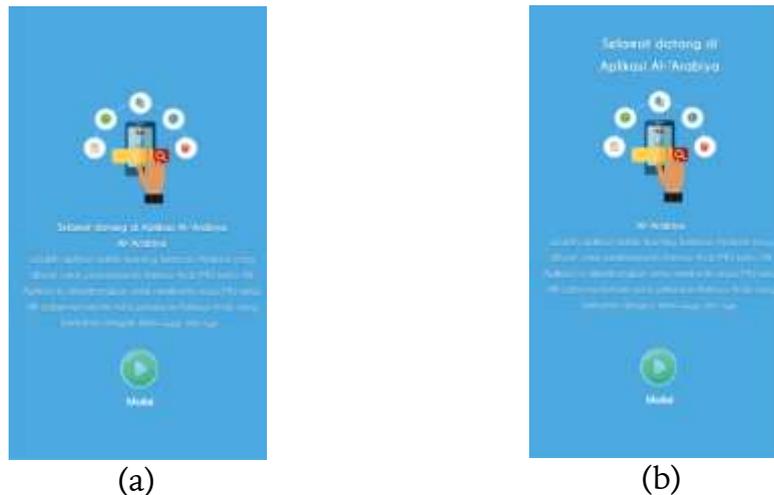
1. Revisi Dosen Pembimbing

Adapaun saran dari dosen pembimbing dalam hal ini ibu Nurhapsari Pradnya Paramitha, M.Pd. adalah sebagai berikut:

- a. Materi belajar ditambah, tidak hanya kosakata dan kalimat. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah menambah materi tentang nahwu pada setiap bab dan menambahkan teks bacaan pada setiap bab.
- b. Agar media lebih menarik, disarankan untuk menambahkan materi berbentuk video. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah menambahkan teks bacaan berbentuk video

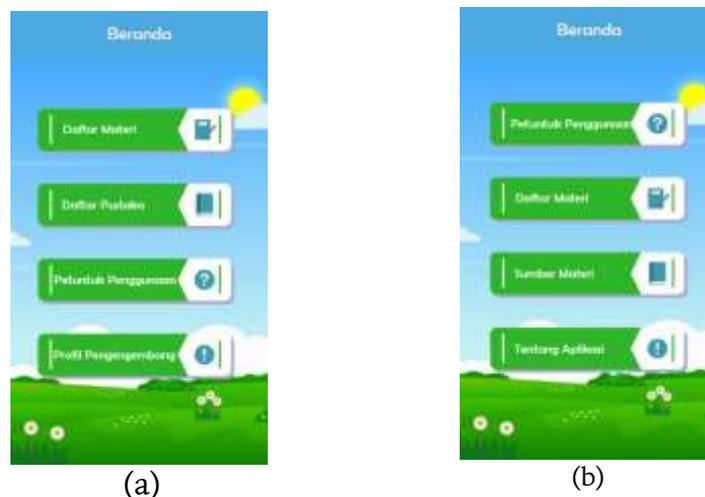
2. Revisi Ahli Media

- a. Uji coba produk diperbanyak untuk mengetahui kendala di beberapa jenis *handphone* dan bagaimana cara mengatasinya. Menanggapi saran tersebut, peneliti melakukan lebih banyak percobaan instalasi di beberapa jenis *handphone*.
- b. Judul aplikasi pada halaman selamat datang diperbesar, perbaikan yang dilakukan adalah mengubah ukuran teks judul aplikasi dan memindahkannya ke bagian atas *slide*. Berikut tampilan halaman selamat datang sebelum dan sesudah diperbaiki.



Gambar 9. Halaman selamat datang (a) sebelum, (b) sesudah diperbaiki

- c. Menu petunjuk penggunaan diletakkan dibagian atas agar pengguna mengetahui bagaimana cara penggunaan aplikasi lebih dahulu sebelum masuk ke menu materi dan menu lainnya. Revisi yang dilakukan adalah dengan memindah tombol menu petunjuk penggunaan yang sebelumnya di bagian bawah ke bagian paling atas. Adapun tampilannya adalah pada gambar berikut:

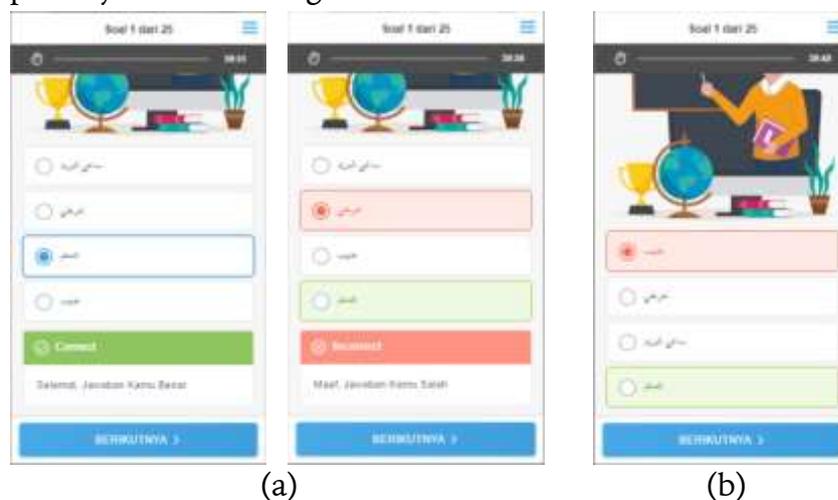


Gambar 10. Menu Beranda (a) Sebelum Revisi dan (b) Sesudah Revisi

d. Menu daftar pustaka diubah menjadi sumber bacaan, dan menu profil pengembang diubah dengan menu yang berisi informasi aplikasi. Revisi yang dilakukan adalah dengan mengubah menu daftar pustaka menjadi menu sumber materi, dan menu profil pengembang diubah menjadi menu tentang aplikasi. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 19.

3. Revisi Ahli Materi

- a. Terdapat beberapa kata yang harokatnya kurang tepat, juga terdapat kata yang penulisan hurufnya kurang tepat. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengubah harokat dari kata yang kurang tepat tersebut. Peneliti juga mengubah huruf yang kurang tepat menjadi huruf yang seharusnya.
- b. Pada penilaian kuis, informasi mengenai jawaban yang benar atau salah diberi tahu di akhir sesi kuis. Pada kasus ini, saran perbaikan tersebut tidak dilakukan oleh peneliti karena fitur tersebut merupakan bawaan dari program *iSpring*. Namun, peneliti hanya menghilangkan teks feedback yaitu “Selamat, Jawaban Kamu Benar” apabila jawaban benar, dan “Maaf, Jawaban Kamu Salah” untuk jawaban salah. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Feedback Jawaban Kuis (a) Sebelum Revisi (b) Setelah Revisi

Kajian Produk Akhir

Pada penelitian pengembangan ini, hasil akhirnya adalah produk berupa Aplikasi *Al-'Arabiya* pada bab المهنة and الرياضة, dari setiap bab pokok pembahasannya dalah kosakata, teks bacaan berupa video, dan kidah nahwu yang dibahas dalam bab tersebut.

Produk telah melalui tahap revisi berdasarkan saran dari dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, dan direspon oleh peserta didik.

Produk ini dikembangkan dengan tahap pengembangan 4D yang dibatasi pada hingga tahap pengembangan (*develop*).

Aplikasi Al-'Arabiya ini dalam pengembangannya memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dan kelemahan Aplikasi Al-'Arabiya adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Aplikasi Al-'Arabiya menggunakan tampilan warna-warna cerah yang membuat tampilan aplikasi menarik dan nyaman untuk dilihat.
- b. Mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri.
- c. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada saat belajar secara daring.
- d. Dapat digunakan kapan saja

2. Kelemahan

- a. Aplikasi dianggap sebagai file berbahaya ketika hendak dipasang di perangkat. Tetapi berdasarkan pengalaman peneliti, setelah memasang aplikasi dalam jangka waktu yang lama, aplikasi tidak membahayakan ketika sudah terpasang pada perangkat dan tidak menimbulkan masalah pada perangkat yang terpasang aplikasi.
- b. Aplikasi tidak bisa dipasang di beberapa perangkat. Materi yang dibahas terbatas pada materi *المهنة* dan *الرياضة*.

A. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi Al-'Arabiya berbasis *android* dengan menggunakan *Powerpoint iSpring Presenter* untuk peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Purbalingga dapat terwujud sesuai dengan tahapan yang direncanakan dan kualitas Aplikasi Al-'Arabiya menurut penilaian ahli media diperoleh persentase keidealan 94,3%. Penilaian ahli materi diperoleh persentase keidealan 96,1%, dan berdasarkan respon dari 15 peserta didik diperoleh persentase sebesar 88,6%. Berdasarkan persentase dari subjek penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa aplikasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik (SB) sehingga dapat digunakan sebagai media belajar daring dimanapun dan kapanpun.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- 'Bebas Font | Dafont.Com'. Accessed 27 February 2023.
<https://www.dafont.com/bebas.font>.
- 'Caviar Dreams Font | Dafont.Com'. Accessed 27 February 2023.
<https://www.dafont.com/caviar-dreams.font>.
- Herlina, Pina, and Erwin Rahayu Saputra. 'Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2 February 2022): 1800–1809.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>.
- Khanafi, Imam. Metode Pembelajaran pada Pembelajaran Daring, 26 November 2021.
- Kurniawan, Muhammad Fahmi Tri, and Lisa Rokhmani. 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi)'. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 12, no. 1 (12 March 2019): 72–77.
- Maulana, Achmad. 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Mobile Learning Materi Al-Shihhatu Wa Al-Ri'a>Yatu Al-Shihhiyyatu Siswa Kelas XI Semester Ganjil Di MAN 2 Bandarlampung'. Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
<http://repository.radenintan.ac.id/5834/>.
- Munip, Abdul. *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Pujiati, Tri. 'Profesionalisme Guru Bahasa Arab: Antara Idealitas Dan Realitas'. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 9, no. 1 (2 October 2017).
<https://doi.org/10.21043/arabia.v9i1.2354>.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan Dan Manfaatnya*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- Sibilana, Annas Ribab. 'Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang'. Masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016. <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Thiagarajan, and et.al. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System, 1974.

- Viani, Hanifah Octa, and Agus Kamaludin. 'Pengembangan Modul Kimia Bermuatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Materi Makromolekul'. *Journal of Tropical Chemistry Research and Education* 2, no. 2 (31 October 2020): 50–58. <https://doi.org/10.14421/jtcre.2020.22-01>.
- Wahyu, Wahyu Rahmadsyah Berutu, Muhammad Jafar Shodiq, and Yuniar. 'Utilization of Microsoft Power Point Media in Mahārah Istimā' (Arabic Learning Skill) Learning in the Digital Age/ Pemanfaatan Media Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Mahārah Istimā' (Kemahiran Mendengar) Di Era Digital'. *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan* 7, no. 1 (30 June 2022): 21–36. <https://doi.org/10.14421/edulab.2022.71.02>.
- Widiastuti, and Nurhidayati. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.