

<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p275--289>

## PENGEMBANGAN DAN KELAYAKAN MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ISLAMIC BOARDING SCHOOL BINA UMAT

*Development and Feasibility of Android-Based Multimedia for Learning Arabic at Islamic Boarding School Bina Umat*

Selvi Dwi Hartiyani<sup>1</sup>, Anik Ghufron<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas Negeri Yogyakarta,

Pos-el: selvi.dwi2016@student.uny.ac.id<sup>1</sup>, anikghufron@uny.ac.id

---

### INFORMASI ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima : 26 April 2020

Direvisi : 15 Mei 2020

Disetujui : 30 Agustus 2020

#### Keywords:

*development, multimedia, android, Arabic.*

#### Kata kunci:

pengembangan, multimedia, android, bahasa Arab.

---

### ABSTRACT:

*This study aims to: (1) develop multimedia for android applications for teachers (non-diniyah); (2) know the feasibility of the product; This research and development was carried out at the Islamic Boarding School in Bina Umat Setran, Sumberarum, Moyudan, Sleman, Yogyakarta. This study involved 20 (non-diniyah) teachers for the initial ability test and media effectiveness test using questionnaires. The development process android based multimedia involved 2 media experts and 1 material expert. Data were analyzed by using quantitative data analysis with descriptive statistics. The results of this study is android-based application products. The developed product was declared feasible to use based on the assessment of media experts and material experts with values of 4.23 (very high) and 4.59 (very high), and material expert 4.44 (very high), so the product could be stated feasible for teacher (non-diniyah) in learning Arabic.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan produk aplikasi multimedia berbasis Android untuk guru (*non diniyah*); dan (2) mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang dilakukan di *Islamic Boarding School Bina Umat Setran, Sumberarum, Moyudan, Sleman, Yogyakarta*.

Dalam penelitian melibatkan 20 orang guru *non-diniyah* untuk uji kemampuan awal dan uji efektivitas media dengan menggunakan kuesioner. Proses pengembangan multimedia berbasis android melibatkan 2 orang ahli media dan 1 orang ahli materi, untuk mengetahui kelayakan produk dengan menggunakan angket. Data dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini adalah aplikasi berbasis android. Produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi dengan nilai masing-masing 4,23 (sangat tinggi) dan 4,59 (sangat tinggi), serta penilaian ahli materi dengan nilai 4,44 (sangat tinggi). Dengan demikian, produk dapat dinyatakan layak untuk pembelajaran guru mata pelajaran bahasa Arab (*non-diniyah*).

---

## PENDAHULUAN

*Islamic Boarding School* Bina Umat (IBS Bina Umat) adalah Sekolah Islam Terpadu yang berbasis pondok pesantren modern yang bergerak di bidang pendidikan dan keagamaan. Saat ini, Yayasan Bina Umat Mulia Yogyakarta berkembang pesat. Sekolah berbasis pondok pesantren dan ilmu umum ini menempatkan ilmu agama, ilmu pengetahuan dan teknologi haruslah seimbang dengan menerapkan beberapa kurikulum di antaranya Kurikulum Kemenag, Kurikulum-2013, Kurikulum Tahfidz, dan Kurikulum Pembiasaan. IBS Bina Umat terus berkembang. Hingga saat ini, guru mengajar materi umum (*non-diniyah*) seperti Pendidikan Kewarganegaraan, PJOK, IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa

Inggris, BK, Bahasa Jawa, dan materi umum yang lainnya lebih banyak dari pada guru yang mengajar materi keagamaan (*diniyah*) salah satu materinya adalah Bahasa Arab.

Kebutuhan umat Islam akan fasilitas penunjang belajar bahasa Arab di Indonesia belum terpenuhi dengan optimal (Yuniarti, 2004: 1). Bahasa Arab menurut Fahrurrozi (2014: 162), secara teoretis ada dua problem yang sedang dihadapi, yaitu: problem kebahasaan yang sering disebut problem linguistik, dan problem non-kebahasaan atau non-linguistik. Problema tersebut muncul dari dalam bahasa Arab itu sendiri (problematika linguistik) dan non linguistik atau di kalangan pengajar (guru) dan peserta didik itu sendiri (Hidayat, 2012: 84). Pengetahuan guru

tentang kedua problem itu sangat penting agar dapat meminimalisasi problem dan mencari solusinya yang tepat. Problematika pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sangat beragam diantaranya adalah (1) problem eksternal yaitu yang berupa perubahan paradigma dan pendekatan pendidikan secara umum dari berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) ke yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), dan (2) kualitas madrasah, pesantren, dan sekolah berbasis Islam di Indonesia yang di dalamnya banyak dipelajari Bahasa Arab tetapi belum ada rumusan model-model pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia yang berhasil mengantarkan peserta didiknya sukses belajar Bahasa Arab (Baroroh, 2017: 49).

Problema dalam pembelajaran Bahasa Arab merupakan suatu faktor yang bisa menghalangi dan memperlambat pelaksanaan proses pembelajaran bidang studi Bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab masih didominasi metode yang bercorak tradisional/konvensional atau pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), yang hanya sekedar *transfer of knowledge*, dan kurang optimal mendorong potensi siswa (Ulya, 2016: 18-19).

Pembelajaran Bahasa Arab yang berkualitas tentu akan meningkatkan hasil belajar yang ditandai oleh penguasaan pembelajar yang tinggi terhadap Bahasa Arab (Miswari, 2010: 255). Hanya sedikit jumlah guru *diniyah* lulusan Universitas Al-Azhar-Mesir, Universitas Islamabat-Pakistan, Universitas Islam Negeri dan pondok pesantren yang dasar keilmuannya adalah bahasa Arab. Melalui pengamatan di lingkungan IBS Bina Umat, guru yang menggunakan percakapan bahasa Arab adalah guru yang mengajar materi keagamaan (*diniyah*). Sedangkan guru yang mengajar materi umum (*non-diniyah*) lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia. Memperhatikan kondisi yang demikian ini, maka para pimpinan yayasan mengharuskan agar semua guru bisa berbahasa Arab secara aktif.

Untuk mewujudkan kondisi yang dikehendaki ini, usaha yang dilakukan adalah (1) memberikan kelas khusus untuk guru *non-diniyah* dalam satu pekan setiap hari sabtu pukul 13.00-14.00 WIB, dan (2) memfasilitasi semua guru dengan buku saku bahasa Arab. Namun pada kenyataannya, kedua usaha yang dilakukan tersebut hanya sedikit membantu.

Buku saku bahasa Arab yang diberikan jarang sekali dibawa atau dibuka; tetapi jika *smartphone* para guru lupa tidak terbawa ke sekolah,

maka hampir dapat dipastikan bahwa guru yang bersangkutan akan pulang terlebih dahulu untuk mengambil *smartphone* yang tertinggal.

Guru profesional tentu mempunyai tingkat belajar yang berkelanjutan. Selain bisa mendorong pembelajar untuk terus belajar, tentu seorang guru juga harus tetap belajar agar pengetahuan dan keterampilannya terus berkembang (Karmi, Karmi, & Attaran, 2013: 1). Dalam penelitian sebelumnya (Lilis, S., 2014) menyatakan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab untuk mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berbasis android mendapatkan *gain score* 23,4 dengan hasil pretes rata-rata 64,5 dan postes memperoleh 87,9.

Demikian juga dengan hasil penelitian Mulyani (Mulyani: 2018) yang menyatakan bahwa aplikasi android terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 1 Sragen dalam memahami bangun ruang sisi lengkung. Dengan memperoleh rata-rata pengetahuan sebelumnya 75,16 menjadi 88,13 dan rata-rata ketrampilan 70,63 menjadi 86,88 setelah diujikan dalam 2 siklus. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi multimedia berbasis android untuk guru *non-diniyah* dalam mempelajari percakapan bahasa Arab karena penggunaan aplikasi android terbukti

dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran (Mulyani, 018: 133).

Media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran (*media by design*) akan memudahkan pembelajar memenuhi kebutuhan dan karakteristik pembelajar, sesuai dengan tujuan yang dirancang, materi yang disajikan, dan kondisi lingkungan (Miftah, 2014: 10). Belajar adalah proses interaksi stimulus dan respon. Namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur (Budiningsih, 2005: 21). Belajar bahasa sama halnya dengan belajar komunikasi. Komunikasi adalah proses dimana orang-orang berbagi informasi, ide, dan perasaan untuk membangun makna, membangun hubungan dan pemahaman. Kesemua hal ini adalah pertukaran yang bermakna, tidak hanya melibatkan kata lisan dan tertulis, tetapi juga bahasa tubuh, tingkah laku pribadi dan gaya, serta lingkungan atau apapun yang menambah arti pesan.

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seorang komunikator kepada penerima dengan tujuan agar penerima dapat menyerap dan mengubah perilaku sesuai dengan harapan komunikator; perubahan yang lebih baik

diwujudkan dalam pemikiran atau hasil belajar (Prawiradilaga, 2012: 103). Proses ini berlangsung melalui pertukaran pesan verbal dan non-verbal (Griffin, 2012: 5-6). Dikemukakan bahwa lebih dari 120 definisi komunikasi seperti yang diterapkan dalam operasionalisasi konsep komunikasi. Dalam perkembangan teknologi saat ini, sudah bukan hal yang baru lagi tentang peran teknologi dalam pembelajaran. Teknologi dianggap dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Ghani & Daud, 2018: 1).

Secara umum, multimedia adalah penggunaan beberapa media yang menyajikan informasi, kombinasi dapat mencakup teks, gambar, grafik, animasi, *video*, dan suara (Ivers, Baron, 2002: 2). Seseorang bisa belajar lebih baik dan bermakna dengan menggunakan kata-kata dan gambar atau multimedia (Mayer, 2009: 1). Teknologi multimedia yang terintegrasi dengan proses pembelajaran diakui semakin mampu menambah nilai pada aplikasi pendidikan (Setiawan, Suryani, Asrowi, 2017: 1).

Keputusan pemilihan media yang sistematis dan hati-hati sangat penting untuk pemecahan masalah belajar (Lee & Owens, 2004: 55). Pembelajaran pada sekolah yang berlandaskan Islami sangat perlu untuk mengembangkan proses pembelajaran

dengan melibatkan peran multimedia. Dengan dimanfaatkannya multimedia di dalam pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Jusoh & Jusoff, 2009: 087-089).

Ada tiga tipe pembelajaran bahasa Arab, yaitu: (1) pembelajaran di kelas dengan model kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, (2) pembelajaran dengan model konstruksi melalui pengalaman, observasi, dan (3) kombinasi (Wakke, 2015: 313).

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan Model APPED (Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi) (Surjono, 2017).



Gambar 1. Model APPED (Surjono, 2017: 68)

Metode pengembangan APPED ini menggunakan tipe pembelajaran kombinasi yang didasarkan atas buku dan pembelajaran di kelas, serta melalui pengalaman juga mencoba belajar sendiri dengan menggunakan *smartphone*. Penelitian ini meng-

hasilkan sebuah produk multimedia android yang dievaluasi oleh 2 ahli media dan 1 ahli substansi/ materi/ konten. Evaluasi dilakukan guna mendapatkan nilai kelayakan produk sebelum diberikan kepada pengguna (*guru non diniyah*).

Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuantitatif yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan melalui angket dan wawancara yang dilakukan pada tahapan analisis kebutuhan dan penelitian awal. Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui serangkaian pertanyaan yang menggunakan skala *Guttman* (Sugiyono, 2015: 96) yang terdiri dari ya dan tidak atau menggunakan *check list* Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Meskipun demikian, analisis statistik deskriptif tetap dapat menyajikan data dan menjelaskannya sebagai sebuah kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Langkah-langkah analisis data kuantitatif menggunakan angket dengan skala *Likert*. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli media, dan ahli materi/ substansi/ konten dengan instrumen sebagai berikut.

**Tabel 1. Instrumen pengumpulan data ahli media**

No.	Indikator
<b>Aspek Tampilan</b>	
1	Ketepatan halaman judul
2	Kualitas tampilan program
3	Kemenarikan desain tampilan awal
4	Ketepatan penggunaan bahasa
5	Kesesuaian posisi menu
6	Kesesuaian komposisi warna dalam program
7	Kesesuaian pemilihan huruf
8	Kesesuaian halaman judul
9	Kesesuaian posisi sub judul
<b>Aspek Media</b>	
10	Kemenarikan gambar
11	Kejelasan gambar
12	Kejernian suara
13	Kejelasan animasi
<b>Aspek Teknis</b>	
14	Kemudahan penggunaan program
15	Ketepatan waktu tunggu program/ <i>loading</i>
16	Kemudahan memahami alur kerja program
17	Kemudahan memahami navigasi
18	Konsistensi tombol navigasi
19	Konsistensi tombol menu
20	Konsistensi tombol keluar
21	Kejelasan petunjuk program
22	Kebebasan memilih materi

(Sumber: Surjono, 2017: 79-89)

**Tabel 2. Instrumen pengumpulan data untuk ahli materi**

No.	Indikator
1	Kelengkapan informasi yang disajikan
2	Penulisan huruf Bahasa Arab yang benar
3	Kejelasan isi materi
4	Kesesuaian teks Bahasa Arab dengan arti
5	Mengucapkan sesuai kaidah Bahasa Arab
6	Kesesuaian mudzakar dan muanas
7	Penulisan Bahasa Arab yang sesuai kaidah Bahasa Arab
8	Keefektifan hasil pembelajaran.
9	Keefektifan proses pembelajaran

Untuk angket kelayakan produk menggunakan skor: sangat layak = 5; layak = 4; cukup layak = 3; kurang layak = 2; dan tidak layak = 1. Skor tersebut dikonversikan ke dalam nilai dengan skala 5.

**Tabel 3. Konversi Interval Rerata Skala Likert**

Nilai	Kategori	Interval Skor
A	Sangat Tinggi	$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$ $X > 4,21$
B	Tinggi	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$ $3,4 < X \leq 4,21$
C	Sedang	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$ $2,59 < X \leq 3,4$
D	Kurang	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$ $1,79 < X \leq 2,59$
E	Sangat Kurang	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$ $X \leq 1,79$

Keterangan:  $\bar{X}$  = skor rata-rata;  $\sum x$  = jumlah skor;  $n$  = jumlah responden. Data disajikan dalam bentuk tabel atau distribusi frekuensi.

$\bar{X}_i$  = rerata skor ideal = 3;  $SB_i$  = simpangan baku skor ideal = 0,67;  $X$  = skor aktual;  $0,6 SB_i = 0,4$ ;  $1,80 SB_i = 1,2$ ; (Sukardjo, 2005: 52-53).

Dari kriteria penilaian di atas, diperoleh standar kualitas produk dengan rincian sebagai berikut.

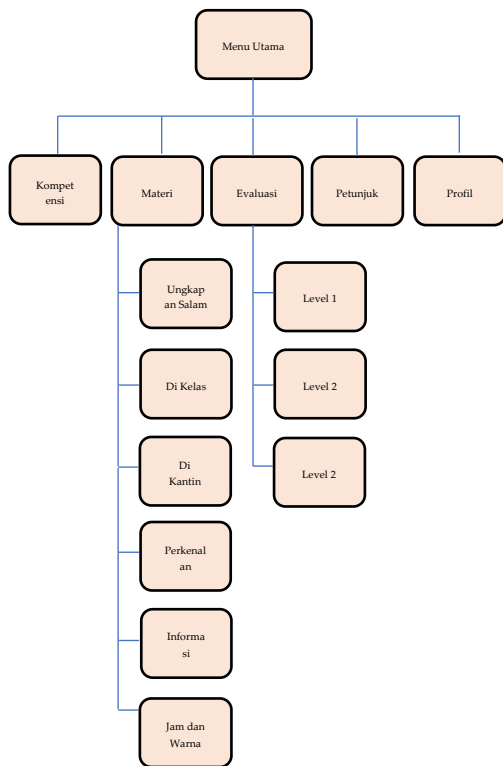
1. Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak (A) apabila rata-rata skor yang diperoleh lebih besar dari 4,21.
2. Produk yang dikembangkan dinyatakan layak (B) apabila rata-rata skor yang diperoleh lebih besar dari 3,4 sampai dengan 4,21.
3. Produk yang dikembangkan dinyatakan cukup layak (C) apabila rata-rata skor yang diperoleh lebih besar dari 2,59 sampai dengan 3,4.
4. Produk yang dikembangkan dinyatakan kurang layak (D) apabila rata-rata skor yang diperoleh lebih dari 1,79 sampai dengan 2,59.
5. Produk yang dikembangkan dinyatakan tidak layak (E) apabila rata-rata skor yang diperoleh kurang dari 1,79.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis yang dilakukan pada penelitian tahap awal ini adalah berupa (1) analisis kebutuhan akan multimedia berbasis android, dan (2) kajian mendalam tentang karakteristik guru, teknologi, cakupan materi, capaian pembelajaran. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui wawancara dan angket. Kemudian

dilanjutkan dengan pengembangan multimedia seperti *HTML 5*, *Intel XDK*, *Android Studio*, *Construct 2*, *PPT*, *APPInventor*, *Web To Apk*, dan *Flash CS6*.

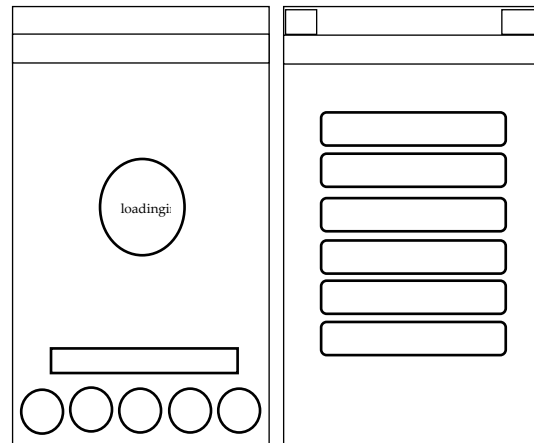
Perancangan dokumen yang berisi *outline* (garis besar produk), *screen design* (tampilan layar), dan *storyboard*. *Outline* menggambarkan alur dan fungsi penggunaan aplikasi multimedia untuk pembelajaran bahasa Arab yang berbasis *android*, dan komponen disain produk yang diminati calon pengguna.



**Gambar 2. Rancangan Garis Besar Produk**

Perancangan skema menu dalam menu utama aplikasi ini meliputi materi pelajaran Bahasa Arab. Pada

menu utama akan ditampilkan menu “Kompetensi” yang berisi capaian yang akan dikuasai pengguna aplikasi diantaranya adalah (1) memudahkan pengguna untuk menyerap kosakata Bahasa Arab, (2) (3) membuat pengguna bisa berlatih Bahasa Arab dalam situasi yang nyata, (4) menyenangkan dan memudahkan pengguna dalam belajar Bahasa Arab, dan (5) membuat pengguna bisa berbicara Bahasa Arab dalam waktu yang singkat.

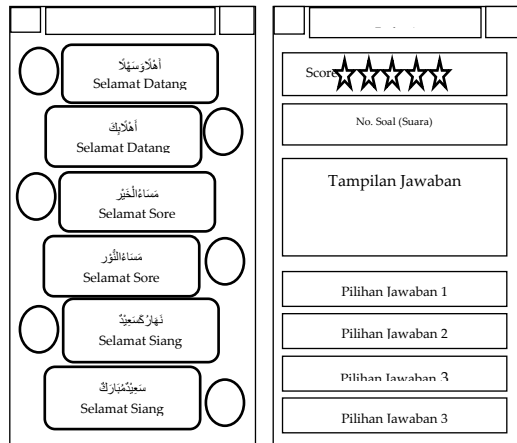


**Gambar 3. Skema Menu**

Perancangan disain isi materi mencakup materi percakapan Bahasa Arab antara dua orang yang saling bersahutan, dengan perpaduan antara teks dan terjemahan, serta *icon* atau gambar dari ahli Bahasa Arab yang tampil secara berurutan. Perancangan disain evaluasi digunakan untuk pengguna yang ingin mengetahui tingkat pemahaman Bahasa Arab dalam bentuk kalimat. Pada menu evaluasi terdapat 30 soal suara



(listening). Dalam menjawabnya, pengguna dapat memilih jawaban dengan cara mengurutkan arti dari percakapan Bahasa Arab yang ada pada soal evaluasi.



Gambar 4. Rancangan desain isi

Produksi multimedia berbasis android ini menggunakan *software* utama *adobe flash CS6*, dengan perangkat pendukung *recording* atau rekaman *smartphone Samsung Galaxy Prime J7*, serta *software* pengolah suara atau sound *Format Factory 3.95* dan *Camtasia 9*, serta *software* pengolah gambar *Adobe Photoshop CS* dan *Corel Draw X5*.

Tahap-tahap produksi yang dilakukan peneliti adalah:

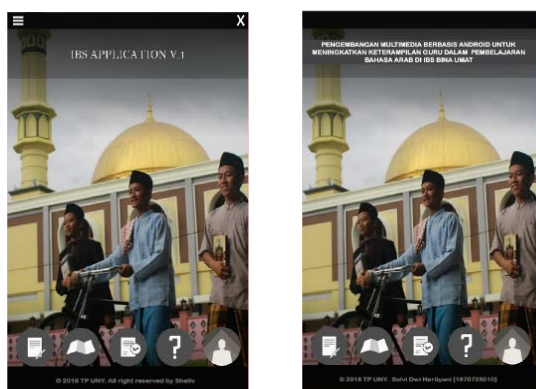
1. Perekaman suara ahli bahasa pada proses produksi dilakukan di IBS Bina Umat. Perekaman suara dilakukan pada malam hari untuk mengantisipasi kebisingan atau keramaian. Peneliti sebagai

instruktur rekaman disertai 5 orang ahli Bahasa Arab melakukan perekaman diwaktu yang berbeda antara ahli bahasa laki-laki, dan ahli bahasa perempuan.

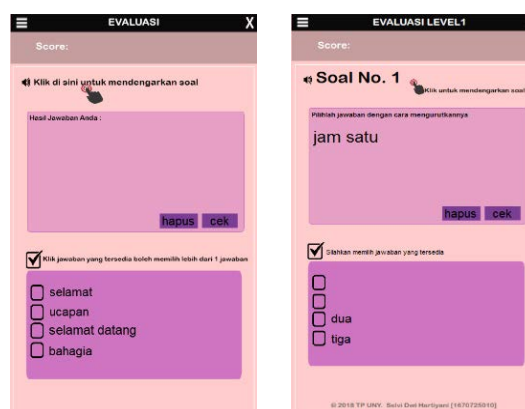
2. Setelah perekaman suara oleh ahli bahasa, dilakukan format suara atau mengganti ekstensi suara menjadi *.wav* (dibaca *dot wav*). Proses produksi mengubah hasil rekaman dari hasil ekstensi suara *.mp4* ke *.wav* menggunakan *Format Factory 3.9.5* karena tidak semua *file* suara bisa dimasukkan kedalam *file Adobe Flash* berbasis android maka dilakukan perubahan ekstensi.
3. Setelah proses produksi suara dilakukan yang selanjutnya adalah memotong *file* rekaman *.wav* menjadi per kata atau bagian kecil dari panjangnya rekaman materi Bahasa Arab.
4. Memproduksi multimedia berbasis android dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Produksi pembuatan multimedia pada tahap ini adalah untuk menghasilkan multimedia berbasis android dengan memadukan teks, gambar, dan suara sehingga produk multimedia dapat dihasilkan sesuai dengan kebutuhan. Kelebihan dari produk ini adalah sebagai suplemen materi

pembelajaran bahasa Arab karena memiliki musik atau suara, *dubbing*, animasi, gambar dan terjemahan bahasa Arab ke bahasa Indonesia, produk yang dihasilkan tidak lebih dari 3 Mb (*mega byte*) yaitu 2.96 Mb yang relatif kecil dengan banyaknya animasi. Sedangkan kekurangan dari produk ini adalah diharuskan memiliki *adobe AIR* sebagai *emulator* dari *.apk* atau produk android yang harus diinstall di *smartphone* yang sama. Android dengan versi minimal 6.0 (*Marmallow*), RAM 1 GB, layar sentuh dengan resolusi minimal 720x1028.

Pada tahap evaluasi, pengembangan menjamin bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan setelah dilakukan uji coba. Validasi produk dilakukan oleh 2 ahli media dan 1 ahli materi/konten. Masukan dari ahli media adalah menambahkan ketepatan halaman judul, dan menu evaluasi perlu ditambah nomor soal.



Gambar 5. Evaluasi Halaman Judul



Gambar 6. Evaluasi nomor soal

Diseminasi. Langkah terakhir sebagai tanggungjawab pengembang adalah menyosialisasikan produk yang dihasilkan kepada pengguna dan melakukan uji coba di lapangan. Produk disosialisasikan di IBS Bina Umat berupa 1 CD berisi *file* produk pembelajaran multimedia berbasis android untuk guru *non-diniyah*.

Beberapa saran yang diberikan ahli media diantaranya adalah proses produksi suara sebaiknya dilakukan di dalam studio agar kualitas hasil rekaman suara lebih jernih dan lebih stabil. Sedangkan ahli materi/konten memberikan saran untuk menambah materi percakapan dan informasi yang disajikan perlu dikembangkan agar lebih terstruktur.

Kemudian dilakukan revisi pada menu evaluasi. Perbaikan media dilakukan setelah memperhatikan saran dari ahli media yang pertama dan kedua.

Berikut hasil dari penilaian dari para ahli:

**Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media Pertama**

No	Indikator	Skor
<b>Aspek Tampilan</b>		
1	Ketepatan halaman judul	3
2	Kualitas tampilan program	5
3	Kemenarikan desain tampilan awal	5
4	Ketepatan penggunaan bahasa	4
5	Kesesuaian posisi menu	4
6	Kesesuaian komposisi warna dalam program	5
7	Kesesuaian pemilihan huruf	5
8	Kesesuaian halaman judul	4
9	Kesesuaian posisi sub judul	4
<b>Aspek Media</b>		
10	Kemenarikan gambar	4
11	Kejelasan gambar	4
12	Kejernihan suara	5
13	Kejelasan animasi	4
<b>Aspek Teknis</b>		
14	Kemudahan penggunaan program	4
15	Ketepatan waktu tunggu program/loading	4
16	Kemudahan memahami alur kerja program	4
17	Kemudahan memahami navigasi	4
18	Konsistensi tombol navigasi	4
19	Konsistensi tombol menu	4
20	Konsistensi tombol keluar	5
21	Kejelasan petunjuk program	4
22	Kebebasan memilih materi	4
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4.23</b>

Dari hasil penilaian ahli media pertama mendapatkan skor 4,23 dan dinilai kembali kepada ahli media kedua setelah direvisi.

Hasil penilaian ahli media kedua disajikan pada Tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media Kedua**

No	Indikator	Skor
<b>Aspek Tampilan</b>		
1	Ketepatan halaman judul	5
2	Kualitas tampilan program	4
3	Kemenarikan desain tampilan awal	4
4	Ketepatan penggunaan bahasa	5
5	Kesesuaian posisi menu	5
6	Kesesuaian komposisi warna dalam program	5
7	Kesesuaian pemilihan huruf	5
8	Kesesuaian halaman judul	4
9	Kesesuaian posisi sub judul	4
<b>Aspek Media</b>		
10	Kemenarikan gambar	4
11	Kejelasan gambar	5
12	Kejernihan suara	5
13	Kejelasan animasi	4
<b>Aspek Teknis</b>		
14	Kemudahan penggunaan program	5
15	Ketepatan waktu tunggu program/loading	5
16	Kemudahan memahami alur kerja program	4
17	Kemudahan memahami navigasi	4
18	Konsistensi tombol navigasi	5
19	Konsistensi tombol menu	5
20	Konsistensi tombol keluar	5
21	Kejelasan petunjuk program	5
22	Kebebasan memilih materi	4
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4.59</b>

Hasil penilaian ahli media kedua mendapatkan skor 4,59. Sedangkan hasil penilaian ahli materi disajikan pada Tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media Kedua**

No	Indikator	Skor
1	Kelengkapan informasi yang disajikan	4
2	Penulisan huruf Bahasa Arab yang benar	5
3	Kejelasan isi materi	4
4	Kesesuaian text Bahasa Arab dengan arti	5
5	Mengucapkan sesuai kaidah Bahasa Arab	5
6	Kesesuaian mudzakar dan muanas	4
7	Penulisan Bahasa Arab yang sesuai kaidah Bahasa Arab	5
8	Keefektifan hasil pembelajaran.	4
9	Keefektifan proses belajar	4
Skor Rata-rata		4.44

**SIMPULAN**

Multimedia berbasis android ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab dengan memperoleh hasil penilaian para ahli rata-rata skor 4,42 pada Tabel 7 berikut ini.

**Tabel 7. Hasil Rata-rata Penilaian Ahli**

No.	Aspek	Skor Rata-rata	Nilai Konversi Skala 5
1	Media	4.41	Sangat Tinggi
2	Materi	4.44	Sangat Tinggi
Skor Rata-rata		4.42	Sangat Tinggi

**Gambar 7. Hasil Akhir Produk**

Multimedia interaktif memiliki kelebihan sebagai suplemen materi pembelajaran karena memiliki musik atau suara, *dubbing*, animasi, gambar saling berkolaborasi secara apik untuk

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Anggraini, 2019: 21). Hal tersebut didukung hasil penelitian sebelumnya (Faisal, 2019) yang menunjukkan bahwa melalui aplikasi berbasis android menjadikan pembelajaran sangat akomodatif dan berkualitas.

Berdasarkan analisis data penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut. Aplikasi berbasis android ini dapat menyajikan suara yang saling bersautan satu sama lain seperti halnya belajar *conversation* atau percakapan, pengisian suara dibagi menjadi 2 yaitu kategori *mudzakkar* atau suara laki-laki dan kategori *muannats* atau suara perempuan. Berikut gambaran hasil akhir produk



Pengguna akan dimudahkan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran karena terdapat contoh penulisan dan pengucapan secara langsung dalam bentuk aplikasi yang sudah terpasang di *smartphone*. Produk, sebelum digunakan guru *non-diniyah*, dilakukan uji media dan uji materi, sehingga produk tidak mengalami kesalahan yang fatal. Uji media dilakukan oleh 2 ahli media, untuk validasi materi dilakukan oleh 1 orang ahli dari uji media dan uji materi didapat rata-rata kelayakan media sebesar 4,41 (sangat tinggi) dan rata-rata materi sebesar 4,44 (sangat tinggi) sehingga produk dapat dinyatakan layak untuk pembelajaran Bahasa Arab bagi guru *non-diniyah* di IBS Bina Umat Yogyakarta.

#### PUSTAKA ACUAN

Anggraini, M. S. A. & Sartono, E. K. E. (2019) Kelayakan pengembangan multimedia interaktif ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep karakter cinta tanah air siswa kelas IV SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 7(1),75. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p57--77>

Baroroh, U. R. 2017. Model-model belajar bahasa arab di Indonesia berdasarkan lingkungan ber-

bahasa. Makalah disajikan dalam Seminar Prosiding Konrefensi Nasional Bahasa Arab III, di Universitas Negeri Malang.

Budiningsih, A. 2005. *Belajar dan pembelajaran (2 ed.)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Churchill, D., Lu, J., Chiu, T. K.F. & Fox, B. (Eds.). 2016. *Mobile learning design: theories and application*. New York: Springer.

Fahrurrozi, Aziz. 2014. Pembelajaran bahasa Arab: problematika dan solusinya. *Arabiyah. Jurnal pendidikan bahasa Arab dan ke-bahasaaraban*. Vol. I, no. 2, issn: 2356-153x. From <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/arabiyat/article/view/1137/1009>.

Faisal A., H., Zuriyati & Leiliyanti E. 2019. Media pembelajaran menulis puisi berbasis aplikasi android untuk siswa SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol: 08/01 Juli 2020. <http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p1-17>.

Ghani, M.T.A. & Daud, W.A.A.W. 2018. Arabic for tourism purpose via web-based learning. *Journal Researchgate*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/324603699>

- Griffin, E. (2012). *Communication a first look at comunication theory (8rd Ed.)*. New York:McGraw-Hill.
- Hermawan, A., 2014. *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hidayat, S. N. 2012. *Problematika Pembelajaran Bahasa Arab*. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v3i2.3929>
- Ivers, K. S. & Barron, A. E. 2002. *Multimedia projects in education: designing, producing, and assessing*. United States of America : Libraries Unlimited.
- Jusoh, W. N. H. W. & Jusoff, K. 2009. Using multimedia in teaching Islamic studies Centre for Islamic Thought and Understanding. *Journal Media and Communication Studies Malaysia Vol. 1(5) pp. 086-094*. Retrieved from <http://www.academicjournals.org/jmc>
- Karmi, M., Karmi, Z., & Attaran, M. 2013. Itegrating problem-based learning with ICT for developing trainee teachers' content knowledge and teaching skill. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology. (IJEDICT)*, 2013, Vol. 9, Issue 1, pp. 36-49 Retrieved from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1071352.pdf>
- Lee, W.W. & Owens, D. L. 2004. *Multimedia – based instructional design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia learning. Multimedia learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University press.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Jurnal Kwangsan Vol. 2 - Nomor 1. Nopember 2014. Hal.1-11*.
- Miswari, M. 2010. Peningkatan profesionalisme guru bahasa arab: upaya peningkatan mutu pembelajaran bahasa arab. *Journal of islamic education (jurnal pendidikan islam)*, 15(02), 255-272. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/75>
- Mulyani, E. W. S. (2018). Dampak pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran bangun ruang. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 6(02),113.<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p122--136>
- Prawiradilaga, D. S. 2012. *Wawasan teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Setiawan, A., Suryani, N. & Asrowi. 2017. Urgensi pemanfaatan multimedia dalam pendidikan Islam. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional. Surakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian & pengembangan – research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. 2005. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Prodi Teknologi

- Pendidikan Pascasarjana UNY.  
Tidak diterbitkan.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY press.
- Ulya, N. M. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Tipe Kepribadian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab (Studi Eksperimen Pada MAN 1 Semarang). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 2016; 10(1):1-25.  
DOI 10.21580/nw.2016.10.1.867.
- Wakke, S. I. 2015. 313 Antara Tradisionalisme dan Kemoder-  
nan: Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Minoritas Muslim Papua Barat. *Tsaqofah: Jurnal Peradaban Islam*. DOI:  
<http://dx.doi.org/10.21111/tsaqofah.v11i2.271>.
- Yuniarti, A., Tjahyanto, A., Kuswardayan, I. Kamus Bahasa Arab-Indonesia Online dengan Pemecahan Suku Kata Menggunakan Metode Parsing. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*. 2004; 3(1): 9-16 DOI 10.12962/j24068535.v3i1.a125