

### Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Android: Pengembangan Media Berbasis iSpring Suite pada Materi *Al-Adawātu Al-Madrasiiyyatu*

Mila Aftina<sup>1</sup>, Muasomah<sup>2</sup>, Dzulkifli M Mooduto<sup>3</sup>

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia<sup>1,2</sup>

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Indonesia<sup>3</sup>

[milaaftina@gmail.com](mailto:milaaftina@gmail.com)<sup>1</sup>, [muasomah@uingusdur.ac.id](mailto:muasomah@uingusdur.ac.id)<sup>2</sup>, [dzulkiflimm@iaingorontalo.ac.id](mailto:dzulkiflimm@iaingorontalo.ac.id)<sup>3</sup>

Received date 25 February 2025 | Accepted date 25 March 2025 | Published date 30 April 2025

#### Abstract:

The advancement of technology today is becoming increasingly sophisticated, which can be applied to learning, especially in Arabic. Therefore, in this research, the researcher will develop Arabic language learning media based on an Android application using iSpring Suite on one of the Arabic language materials in the 7th grade, specifically the material on *al-adawātu al-madrasiiyyatu*. The purpose of this research is to determine the feasibility of the developed media. The method used in this research is the research and development (R&D) method with the ADDIE development model. In the ADDIE development model, there are five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. There are three types of questionnaires, namely the media expert validation questionnaire, the material expert validation questionnaire, and the student response questionnaire. The feasibility test results by media experts were 78.67% in the acceptable category and received several product revision suggestions. Then, the feasibility test results by content experts obtained a percentage of 96.92% with the category of very feasible. Meanwhile, the students' response to the Android application-based teaching media after the trial received a percentage of 75.10% with a "suitable" category. Based on the data obtained, it can be concluded that the learning media based on the Android application using iSpring Suite is suitable for use in Arabic language learning.

**Keywords:** Development, Learning Media, Android Applications, ispring suite

#### Abstrak :

Teknologi saat ini kemajuannya semakin canggih yang bisa diterapkan untuk pembelajaran terutama pada bahasa arab. Sehingga pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi android menggunakan ispring suite pada salah satu materi bahasa arab di kelas 7 yaitu materi *al-adawātu al-madrasiiyyatu*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode reseach and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Terdapat tiga jenis angket, yaitu angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Hasil uji kelayakan oleh ahli media pada yaitu 78,67% dengan kategori layak dan mendapat beberapa masukan revisi produk. Kemudian hasil uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 96,92% dengan kategori sangat layak. Sedangkan respon siswa terhadap media ajar berbasis aplikasi android setelah dilakukan uji coba mendapat presentase sebesar 75,10% dengan kategori layak. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan ispring suite ini layak untuk digunakan pada pembelajaran bahasa Arab.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi Android, ispring suite

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## Introduction

Teknologi dan ilmu pengetahuan, kemajuannya yang pesat saat ini sangat membantu dalam memperlancar proses pembelajaran. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa elemen, termasuk tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, serta penilaian. Elemen-elemen yang saling terhubung ini berfungsi sebagai syarat utama yang harus dipenuhi selama proses pengajaran dan pembelajaran (Sudjana, 1991). Seiring dengan tercapainya tujuan pembelajaran, elemen penting yang ada dalam proses pembelajaran saat ini adalah pemanfaatan media pembelajaran. Satu-satunya media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh pendidik adalah Power Point dan perangkat lunak terkait. Sehingga beriringan dengan perkembangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin canggih saat ini, maka diperlukan adanya perkembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, serta interaktif. Kecanggihan ponsel adalah salah

satu kemajuan teknologi di zaman sekarang. Di era modern ini, kemajuan yang cepat dan penggunaan ponsel menawarkan alternatif yang layak untuk pembelajaran yang praktis. Saat ini, banyak peserta didik membawa ponsel ke sekolah setiap hari. Mayoritas peserta didik hanya menggunakan ponsel untuk media sosial, permainan, dan hiburan. Ini dapat menimbulkan gangguan dalam proses belajar peserta didik karena fokus siswa menurun dan bahkan dapat menyebabkan kecanduan ponsel pada mereka.

Masalah di atas juga ditemukan di MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang, lokasi penelitian. Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim Warungasem Batang adalah lembaga pendidikan tingkat menengah pertama yang beralamat di Desa Warungasem Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang, Jawa Tengah. Madrasah ini mempunyai mata Pelajaran keagamaan bermacam-macam, salah satunya adalah bahasa Arab. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu peserta didik memahami bahasa Arab selama proses pembelajaran bahasa. Media pembelajaran itu sendiri berfungsi sebagai alat untuk membantu pengajar dan peserta didik dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran mereka. Istilah "media" merujuk pada alat-alat nyata yang digunakan untuk menyampaikan isi dari bahan ajar. Alat-alat ini dapat mencakup komputer, permainan edukatif, slide, perekam kaset, kaset, kamera video, dan foto.

Berdasarkan kegiatan observasi yang di laksanakan pada tanggal 10 September 2024 di kelas 7 MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang menunjukkan bahwa pengajar bahasa Arab masih menggunakan cara konvensional untuk menyampaikan materi, serta sumber belajar berbasis teknologi belum diterapkan disini. Guru yang menggunakan metode konvensional dalam pengajaran bahasa Arab menghadapi tantangan karena peserta didik seringkali tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Ketika guru menjelaskan, para peserta didik tidak memperhatikan atau berpartisipasi. Peserta didik juga merasakan hambatan lain yaitu mereka menganggap bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang tidak menarik dan menantang. Ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, yang sering kali membuat peserta didik cepat merasa bosan dan kehilangan minat dalam pelajaran bahasa Arab mereka. Menurut peneliti, dengan adanya kemajuan teknologi di masa sekarang ini, penggunaan media pembelajaran bahasa arab dengan aplikasi berbasis android bisa dijadikan salah satu solusi untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas 7 MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite Pada Materi *Al-Adawātu Al-Madrasīyyatu* Kelas 7 Mts Wahid Hasyim Warungasem Batang". Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi android menggunakan ispring suite pada materi *al-adawātu al-madrasīyyatu* kelas 7 Mts Wahid Hasyim Warungasem Batang.

Penelitian ini tidak lepas dari kajian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya untuk mencari perbandingan dan kajian baru pada penelitian selanjutnya. Berikut hasil-hasil kajian terdahulu yang menjadi bahan perbandingan dengan topik penelitian ini, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Afriani, dkk (2022), menggunakan model ADDIE dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar.” Setiap validasi ahli uji memperoleh rata-rata 91,56%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Guru kelas IV SD memberikan uji coba media dan menemukan bahwa 94% respon siswa sangat positif. Uji coba pada mahasiswa tingkat sarjana juga memberikan hasil yang serupa dengan apa yang diharapkan, dengan rata-rata 94,59% yang masuk dalam kategori “baik”. Kesimpulannya adalah bahwa produk yang dikembangkan baik sehingga efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Khadijah, dkk (2022) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Musik Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran SBDP Siswa Kelas V" menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Pada penelitian ini memberikan kepercayaan pada kelayakan media pembelajaran berbasis android yang dirancang.

Penelitian yang dilakukan oleh Vera Fikrotin dan Siti Sulaikho (2021) berjudul “Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran ispring suite Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab”, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami kebutuhan siswa berkaitan dengan media pembelajaran Ispring Suite dalam pendidikan jangka pendek. Peneliti menggunakan metode R&D dengan menggunakan model 4D. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan akses sumber belajar yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan semangat belajar di kelas VIII A (79,00%) dan VIII B (83,1%). Hasil presentasi tersebut di atas menunjukkan bahwa siswa membutuhkan materi pembelajaran iSpring suite berbasis Android untuk pembelajaran jangka pendek karena dapat diakses kapan saja.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”, hasil penelitian menunjukkan Analisis nilai rata-rata Pre-Test sebesar 69,9 dan nilai Post-Test sebesar 84,8. Dengan demikian, selisih antara nilai rata-rata Pre-Test dengan Post-Test sebesar 14,87. Dengan demikian Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android ini efektif untuk digunakan dalam peningkatan hasil belajar PAI.

## Methods

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu dengan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Research and Development (R&D) merupakan jenis penelitian yang akan menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui beberapa langkah-langkah yang sudah ditentukan (Ali & Asrori, 2014). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model perancangan instruksional yang dikenalkan oleh Walter Dick, Lou Carey dan James O Carey. Model pengembangan ADDIE merupakan metode yang menggambarkan proses pengembangan yang sistematis untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran sehingga menghasilkan produk yang menarik, layak dan efektif digunakan (Pribadi, 2016). Prosedur pengembangan pada model ADDIE meliputi: tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian ini dilakukan di MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang dengan subjek penelitian siswa kelas VII dengan jumlah sampel 29 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis, menggambarkan, dan meringkas kejadian

atau fenomena. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data berupa angka yang diperoleh melalui angket. Analisis ini meliputi uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan. Berikut tabel skala likert untuk mendapatkan skor penilaian (Sugiyono, 2016):

Tabel 1 Skor Penilaian Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Berdasarkan perolehan skor penilaian pada tabel 1 di atas, menghitung presentase kelayakan atau kevalidan dengan rumus deskriptif presentatif sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh rata-rata skor, hasil presentase kevalidan atau kelayakan dapat dituliskan sesuai dengan kriteria pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media (Riduwan. 2011)

Persentase Penilaian	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

## Results and Discussion

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi android untuk materi *al-adawātu al-madrasyyatu* kelas 7. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ini dikembangkan pada tahun 1996 oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James O Carey. Pemilihan model pengembangan ADDIE ini, karena merupakan model yang sederhana dalam prosedurnya namun sistematis dalam implementasinya.

Tahap pertama pada model ADDIE yaitu tahap analysis yang mencakup analisis kebutuhan dan kurikulum. Tahap analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bahasa Arab kelas VII dan siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab disini menggunakan pendekatan konvensional, yaitu dengan metode ceramah. Sementara itu sumber media yang digunakan guru juga terbatas, mereka lebih cenderung menggunakan buku paket. Fakta lain yang muncul yaitu terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah ini, guru jarang menggunakan media berbasis teknologi. Sehingga menjadikan peserta didik kurang tertarik untuk belajar bahasa Arab karena materinya sulit dan mereka hanya melihat buku paket dan papan tulis. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi bahasa Arab karena mereka tidak menguasai kosakata yang cukup untuk memahami apa yang disampaikan. Setelah melakukan analisis kebutuhan, kemudian peneliti

melakukan analisis kurikulum. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Namun, untuk pembelajaran bahasa Arab, MTs Wahid Hasyim Warungasem masih menggunakan buku paket bahasa Arab berdasarkan kurikulum Pendidikan Agama Islam yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan. Agama Islam.

Tahap kedua adalah design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti menuliskan ide ke dalam sebuah rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Peneliti mengembangkan aplikasi berbasis android menggunakan ispring suite. Hasil rancangan digunakan sebagai rancangan awal dalam menyusun produk. Kemudian membuat flowchart untuk memberikan gambaran tentang proses pemograman media dan diagram alur pengembangan. Setelah itu Menyusun storyboard, yaitu prototipe produk awal media yang menggabungkan penjelasan tentang semua topik materi yang sudah didesain (*flowchart*) untuk mempermudah perancangan media.

Tahap ketiga adalah development (pengembangan), pada tahap development terdapat tiga langkah penting yang dilakukan oleh peneliti, antara lain:

#### 1. Pengembangan produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini memanfaatkan power point, ispring suite, dan website aplikasi builder.

##### a. Pengembangan media pembelajaran pada aplikasi power point:

1. Menentukan background dan icon-icon aplikasi
2. Memasukkan dan mengedit teks serta gambar
3. Menambahkan audio
4. Mengatur fungsi *trigger*
5. Mengatur *Hyperlink*

##### b. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran pada aplikasi ispring suite

1. Klik menu ispring suite, kemudia klik preview untuk melihat tampilan slide yang akan dijadikan aplikasi
2. Kemudian *publish* untuk mengubah menjadi HTML, lalu ganti nama aplikasi sesuai dengan keinginan dan klik *publish*

##### c. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran pada aplikasi Web 2 Apk Builder

1. Mengatur dari HTML, kemudian memberi nama aplikasi
2. Memasukkan file yang sudah di ubah dari ispring suite
3. Mengubah icon aplikasi yang akan dibuat
4. Kemudian klik builde android apk, untuk mengubah file menjadi aplikasi

#### 2. Validasi Produk

##### a. Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh Bapak Ahmad Aufa Syukron, selaku dosen teknologi pendidikan Bahasa Arab di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, pada tanggal 05 Novemer 2024.

Berikut adalah data hasil validasi pada tabel 3 berikut :

Tabel 3 Hasil Perhitungan Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek Yang dinilai	Perolehan Skor	Skor Maksimal
1.	Aspek Desain	23	30
2.	Aspek Penggunaan Bahasa Dan Penulisan Teks	19	25
3.	Aspek Perwarnaan	9	10
4.	Aspek Visual	4	5
5.	Apek Grafis	4	5
<b>Total Skor</b>		<b>59</b>	<b>75</b>

Menghitung presentase kelayakan atau kevalidan dengan rumus deskriptif presentatif sebagai berikut:

$$P = \frac{S \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{75} \times 100\% = 78,67\%$$

Hasil validasi ahli media menunjukkan presentase sebesar 78,67%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan layak. Namun, meskipun dikategorikan layak, media ini masih perlu diubah sesuai dengan saran dan masukan ahli media sebelum diujicobakan pada siswa di kelas.

#### b. Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan Bapak Bahrul Amiq, S.Pd.I, selaku guru mata pelajaran bahasa Arab MTs Wahid Hasyim Warungasem, pada tanggal 06 November 2024. Berikut data hasil validasi ahli materi pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Yang dinilai	Perolehan Skor	Skor Maksimal
1.	Aspek Kurikulum	15	15
2.	Aspek Materi	29	30
3.	Aspek Pembelajaran	10	10
4.	Aspek Interaksi	4	5
5.	Aspek Respon	5	5
<b>Total Skor</b>		<b>63</b>	<b>65</b>

Menghitung presentase kelayakan atau kevalidan dengan rumus deskriptif presentatif sebagai berikut:

$$P = \frac{S \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

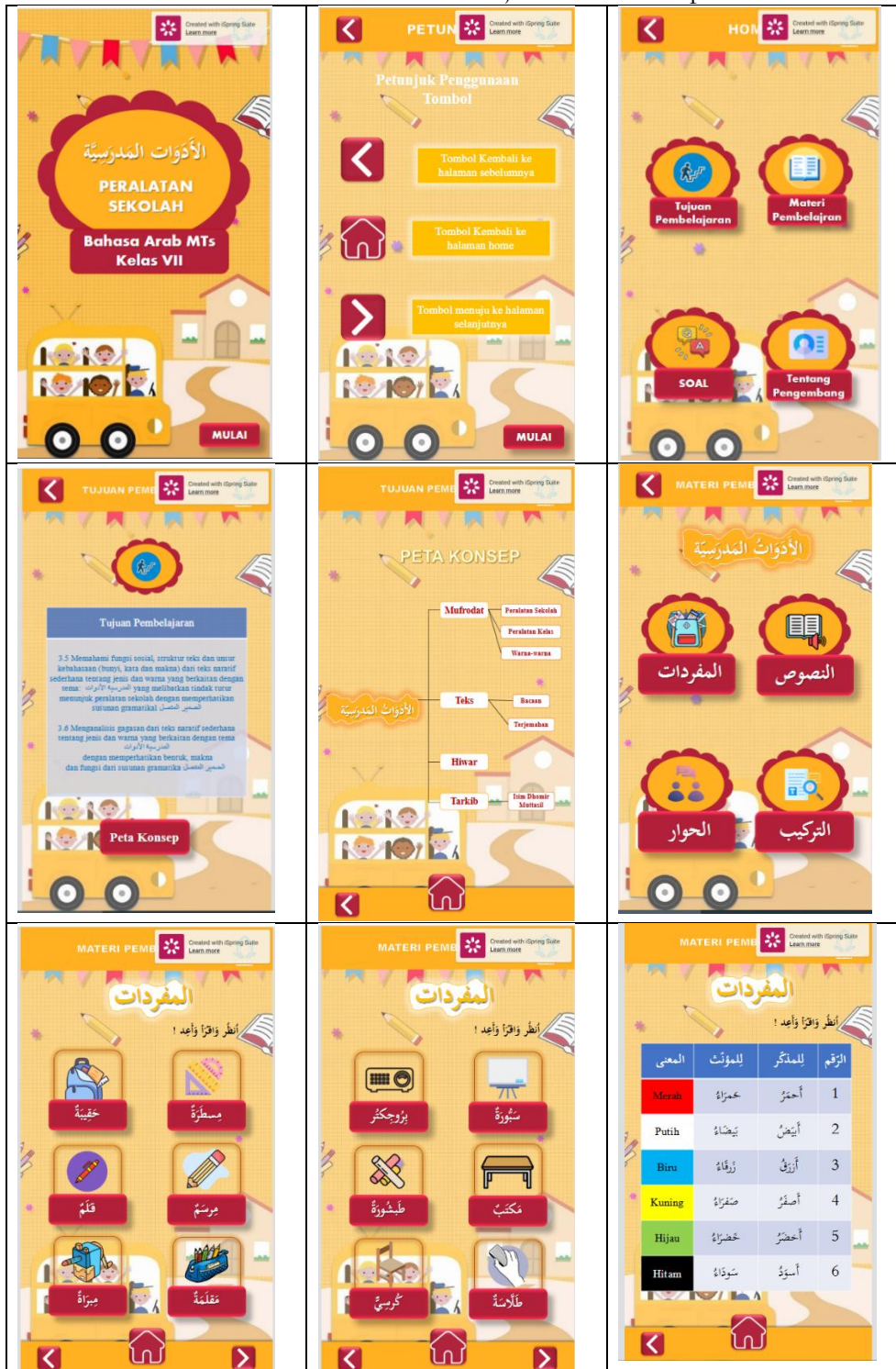
$$P = \frac{63}{65} \times 100\% = 96,92\%$$

Hasil penilaian oleh ahli materi didapati bahwa produk media yang dikembangkan mendapat nilai kelayakan 96,92%. Maka dari itu, produk media pembelajaran mendapat kategori sangat layak.

### 3. Hasil Akhir Produk

Hasil akhir produk yang dikembangkan dalam penelitian ini media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi android yang dibuat menggunakan ispring suite. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James O Carey, yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berjudul "Peralatan Sekolah". Hasil akhir setelah revisi produk media aplikasi ini akan ditampilkan pada gambar 1 dibawah ini.

Gambar 1 Desain Akhir Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android



**Row 1, Column 1: النصوص**

اسمى فاروق أنا تلميذ في الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية لمدينة ما لاج لي اصدقاء في الفصل منهم مخلوق، ومخوب، ومخطوط، ومستودع، ومزفوعه حقيبي لونها احضر، وخيبة مخلوق لونها اسود. فيها نقلة ورجاز ومبراة ومنسحة، وخيبة مخلوق لونها ارق. فيها قلم ومزسم ورجز وقلم وصاص ومسطرة، وخيبة مخلوق لونها احمر. فيها دفتر وفرطاس ومقص وعلاف وكتاب، وخيبة مخلوق لونها بنفسجي، خيبة مخلوق لونها كريمي.

**Row 1, Column 2: النصوص**

Terjemahan  
Nama saya Faruk, saya siswa di kelas VII SMP N 1 Kota Maalang. Dikelas saya Bersama teman-teman, diantaranya : Mahmud, Mahbub, Mahfadz, Mas'ud, dan Marfu'ah. Tasku berwarna hijau, dan tas Mahmud berwarna hitam. Didalamnya ada kota pensil, jangka, rautan, dan penghapus. Tas Mahbub berwarna biru, didalamnya ada bolpoin, pensil, tinta, spidol, dan penggaris. Dan tas Mhafadz berwarna merah, didalamnya ada buku tulis, kertas, gunting, pembungkus, dan buku. Dan tas Mas'udah berwarna ungu, dan tas Mar'fu'ah berwarna krem.

**Row 1, Column 3: الخواص**

السلام عليكم	بارزة
و عليكم السلام	عزة
يا عزة! انظري الى هذه الصورة؟	بارزة
Hai Izzah! Lihatlah ke foto ini!	بارزة
ماذا يا بارزة؟	عزة
Apa ini wahai Barizah?	عزة
هذا فصلي	بارزة
Ini kelasku	بارزة

**Row 2, Column 1: النصوص**

هل هذا ضالك يا بارزة؟ سبحان الله...  
فصلك واسع وخيبان؟  
Apakah ini kelas mu barizah?  
Subhanallah... Kelasmu luas dan bagus

نع يا عزة، هذا فصلي واسع وخيبان  
Iya Izzah, ini kelasku. Kelasku luas dan bersih

ما شاء الله، فصلك عظيم للشمس؟  
Masyallah, kelasmu ideal untuk belajar?

طبعاً يا عزة!  
Betul sekali, Izzah

كيف حاز فصلك يا عزة؟  
Bagaimana bisa kelasmu menjadi ideal?

**Row 2, Column 2: النصوص**

لله باب واسع، وهو مغروس بساط، وبطاقة، وكلمة، وتكونت جرس، وفي حياطة خيطة للعلم، وصورة تعليمية، وفي جدول الدروس، وساعة حياطة، وفيه صورة كبيرة وطباشير ملونة وشاحنة للسيرة، وخزانة الكتب، ومغصم، ومسطرة، وكراسي لربعة الطلاب، وتكتب المعلم، وكلمة الحضور، ونحلة خيطة وتخدم للكرة لأرضية، وريزجكتر، وصايحج، ونا فلان

Ata pintu yang lebar, dan dilengkapi karpet, kartu, ac, kalender, bel, dan di dinding ada peta dunia dan peta konsep, rak, jadwal Pelajaran, jam dinding, ada papan tulis besar, kapur berwarna, penghapus papan tulis, rak buku, kamus, ensiklopedia, kursi-kursi yang nyaman untuk siswa, meja guru, daftar kehadiran, majalah dinding, globe, proyektor, lampu-lampu dan 2 jendela.

فصلك حبه جداً يا بارزة  
Kelasmu sungguh sangat ideal

**Row 2, Column 3: التركيب**

الضمير	الفعل	المفعول	No.
Ati	Bersambung	Terpisah	
Dia (lk)	هو	هو	1.
Dia (pr)	هي	هي	2.
Kamu (lk)	أنت	أنت	3.
Kamu (pr)	أنت	أنت	4.
Saya	أنا	أنا	5.
Kita	نحن	نحن	6.

**Row 3, Column 1: التركيب**

Perhatikan contoh berikut ini!

قلم + هو = قلمه

قلم + هي = قلمها

قلم + أنت = قلمك

قلم + أنت = قلمك

قلم + أنا = قلمي

قلم + نحن = قلمنا

**Row 3, Column 2: SOA**

ما هذا الشيء؟  
قلم، حقيبة، نقلة

ما هذا الشيء؟  
طشورة، كراسي، ريزجكتر

ما هو هذا اللون؟  
احضر، اسود، ابيض

ما هو هذا اللون؟  
ارفق، احمر، اصفر

**Row 3, Column 3: SOA**

فاروق له اصدقاء في الفصل منهم:  
مخوب، مخلوق، مسرور

ما لون حقيبة مخلوق؟  
احضر، اسود

هل حقيبة مخلوق لونها كريمي؟  
نعم، حقيبتها لونها بنفسجي، لا، حقيبتها لونها كريمي



Tahap selanjutnya merupakan tahap implementation, implementasi dan uji coba media komik dalam proses pembelajaran dilakukan setelah perbaikan berdasarkan masukan para ahli. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 November 2024 di kelas VII MTs Wahid Hasyim Warungasem Batang, dengan 29 siswa. Peneliti menjelaskan detail media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran menggunakan media aplikasi android selesai, peneliti membagikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan. Berikut hasil perhitungan angket respon siswa pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. perhitungan angket respon siswa

Indikator	Pemerolehan Skor	Skor Maksimal
1	102	145
2	109	145
3	109	145
4	106	145
5	113	145
6	106	145
7	115	145
8	108	145
9	106	145

10	115	145
<b>Total</b>	<b>1.089</b>	<b>1.450</b>

Menghitung presentase respon siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{S \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1089}{1450} \times 100\% = 75,10\%$$

Setelah melakukan uji coba produk yang melibatkan 29 responden, dapat diketahui bahwa hasil respon siswa menunjukkan produk media pembelajaran aplikasi berbasis android mendapatkan persentase sebesar 75,10%. Respon siswa dari angket menunjukkan bahwa aplikasi ini dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, tanggapan langsung dari siswa juga menunjukkan bahwa tampilan media aplikasi menarik dan tidak membosankan serta materi yang dipresentasikan mudah dipahami.

Tahap evaluasi dalam model ADDIE adalah tahapan terakhir yang berfokus pada analisis data hasil penelitian untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan agar hasil akhir dari produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Dalam proses validasi produk oleh ahli media memperoleh skor dengan presentase sebesar 78,67%, kemudian setelah revisi. Validasi oleh materi mendapat presentase 96,92%. Sedangkan respon siswa memperoleh skor dengan presentase 75,10%, sehingga dapat diketahui bahwa media komik layak digunakan dalam pembelajaran.

## Conclusion

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan antara lain: (1) Pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi android ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Materi yang digunakan pada media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan referensi dari buku paket bahasa Arab kelas VII yaitu pada materi al-adawātu al-madrasiiyatu. Pembuatan media ini melalui beberapa langkah diantaranya adalah pertama Menyusun desain tampilan aplikasi di software power point. Setelah itu dari bentuk power point dijadikan ke bentuk HTML dengan ispring suite. Setelah itu, dari bentuk HTML diubah menjadi aplikasi yang berbasis android menggunakan website aplikasi builder. (2) Tahap implementasi media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi android dilakukan setelah revisi berdasarkan masukan para ahli. Uji coba dilakukan pada tanggal 11 November 2024 di kelas VII MT's Wahid Hasyim Warungasem Batang dengan jumlah sampel 29 siswa. Langkah-langkah implementasi media meliputi: pengenalan media pembelajaran, menjelaskan tentang media pembelajaran, menjelaskan materi dan mengerjakan latihan. Setelah selesai, peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis android, yang membantu mereka menerjemahkan teks dengan lebih mudah dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. (3) Media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi android yang dikembangkan telah dilakukan uji kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi. Validasi produk oleh ahli media memperoleh skor dengan presentase sebesar 78,67% dengan kategori layak. Validasi oleh materi mendapat presentase 96,92% dengan kategori sangat layak. Sedangkan respon siswa memperoleh skor dengan presentase 75,10% dengan kategori layak. Sehingga dapat diketahui bahwa media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi layak digunakan dalam pembelajaran.

## References

- Aziz, M.K. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Cahyani, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaismara*, 1(4).
- Fikrotin, V. d. (2021). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Pelajaran Morfologi Bahasa Arab. *Ta'lim al-'Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaan*, 5(2).
- Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan iSpring Presenter. (Online). Tersedia di: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309677/pengabdian/modul-ispringpresenter.pdf>. Diakses Tanggal 01 Agustus 2024.
- Irawati, R. (2013). *Pengantar Memahami Linguistik*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Jailani, M. d. (2016). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2).
- Kurniawati, A. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point*. Yogyakarta: UIN Yogyakarta.
- Munir. (2016). *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Kencana.
- Nadzifah, T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Nikodemus, W. d. (2013). *Step By Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pratama, A. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan Website 2 Apk Builder Kelas IV Tema Tema 6 SD/MI*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Rosyid, M. Z. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1).
- Sudjana, N. (1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan-Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ulin, N. (2016). *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Yoyon, E. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Invektor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1).