

# Desain Pembelajaran Bahasa Arab Dengan *Smart Apps Creator* Untuk Peningkatan *Maharah Kalam*

Oleh:

Faiz Nur Ihsan Arif,

Khizanatul Hikmah

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Mei, 2023



# Pendahuluan

1. Abad ke-21 teknologi semakin maju yang memberikan dampak ke berbagai hal seperti transportasi, komunikasi, informasi, bahkan dunia pendidikan.
2. *Smartphone* merupakan benda yang sering digunakan banyak orang saat ini.
3. Desain pembelajaran dengan *smartphone* akan menjadi pembelajaran yang menarik.
4. Desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *desktop smart apps creator*
5. Media yang menarik untuk peningkatan *maharah kalam*

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana pembuatan desain pembelajaran bahasa Arab untuk peningkatan *maharah kalam* dengan *Smart Apps Creator*?
2. Bagaimana respon peserta didik dan para uji ahli terkait desain pembelajaran bahasa Arab untuk peningkatan *maharah kalam* dalam bentuk *smartphone*?

# Metode

Pengembangan dan penelitian

ADDIE: Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate.

Tetapi pada penelitian hanya sampai pada tahap implementasi.

## Analyze

Instrumen:

Wawancara dan observasi

- Profil siswa
- Identifikasi kebutuhan
- Identifikasi kekurangan

## Design

- Editing Gambar
- Pengumpulan gambar, audio, dan video

## Develop

- Setting media pembelajaran dan install
- Uji ahli: ahli media dan ahli materi, instrumen menggunakan angket
- Revisi media sesuai dengan penilaian ahli

## Implement

- Uji kelompok kecil berjumlah 5 siswa
- Uji kelompok besar dengan 30 siswa
- Instrumen menggunakan angket

# Hasil

## Hasil Uji Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor
Kualitas Tampilan	1) Tingkat daya tarik pada penampilan menu awal	3
	2) Kejelasan tulisan	4
	3) Ketepatan pada pemilihan komposisi warna	3
	4) Ketepatan penyajian gambar	5
	5) Letak penyusunan <i>layout</i>	4
	6) Desain <i>screen</i>	3
	7) Ketepatan <i>template</i>	3
	8) Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>	4
Kualitas Teknik	9) Kesesuaian ketepatan media dengan materi	5
	10) Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4
	11) Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	3
	12) Kreatifitas dan inovasi dalam media pembelajaran	3
	13) Kelebihan dengan media pembelajaran yang sudah ada	3
Audio	14) Kejelasan audio	5
	15) Kesesuaian pemilihan musik/suara	4
Video	16) Kejelasan video	4
	17) Kesesuaian video dengan materi	5
Jumlah skor ( $\sum x_i$ )		65
Jumlah maksimal skor ( $\sum x$ )		85
Presentase Penilaian $P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$		76%

## Hasil Uji Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Skor
Penyajian Materi	1) Kesesuaian materi dengan tingkat pengetahuan peserta didik	5
	2) Kesesuaian penjabaran materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
	3) Materi jelas dan spesifik	5
	4) Gambar yang disajikan sesuai dengan isi materi	5
	5) Ketepatan struktur kalimat dan bahasa	5
	6) Contoh sesuai dengan isi materi	5
	7) Penggunaan bahasa yang komunikatif	4
Pembelajaran	8) Informasi jelas mudah dimengerti	4
	9) Efektivitas aplikasi	4
	10) Kecocokan ukuran dan jenis huruf	4
	11) Tingkat daya tarik penyajian media pembelajaran	3
	12) Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	4
	13) Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	4
Evaluasi	14) Kecukupan pada latihan	3
Jumlah skor ( $\sum x_i$ )		59
Jumlah maksimal skor ( $\sum x$ )		70
Presentase Penilaian $P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$		84%

# Hasil

## Responden siswa

No	Indikator	Skor
1	Apakah media pembelajaran maharh kalam ini memudahkan adik memahami pelajaran?	5x7
		4x13
		3x10
2	Apakah semangat belajar adik naik kalau memakai media pembelajaran ini?	3x7
		5x14
		4x9
3	Apakah wama-wama yang ada pada aplikasi menarik?	4x12
		3x9
		5x9
4	Bagaimana tampilan aplikasi media pembelajaran adik-adik?	5x8
		4x10
		3x12
5	Apakah mudah dalam pengoperasian aplikasi media pembelajaran tersebut?	5x18
		4x7
		3x5
6	Apakah video dalam aplikasi ini mudah dipahami?	5x10
		3x5
		4x15
7	Apakah audio pada aplikasi ini terdengar jelas?123	3x7
		5x10
		4x13
Jumlah skor ( $\sum xi$ )		861
Jumlah maksimal skor ( $\sum X$ )		1050
Presentase Penilaian $\mathcal{P} = \frac{\sum xi}{\sum X} \times 100\%$		82%

## Pre test dan post test

No	Nama	Pre-test	Post-test
1	Ahmad Alvian Prayoga	80	96
2	Nana Isma Amaliyah	76	88
3	Nabila Putri Misbahul	72	84
4	Danu Adhi Pramana	68	80
5	Daffa Dzakyandra Nugroho	64	76
6	Naufal Mas'ad Rahma Tanoyo	76	88
7	Nazwa Cahyani Khalilia	76	92
8	Sulthaniyah Noer Azizah	80	92
9	Naila Hawa Wisista	88	92
10	Aulia Maudy Dwi Lestari	72	84
11	Daffa Nadyatus Sholikhah	56	76
12	Felisha Aileen Rahman	76	92
13	Khairunnisa Durrotul Jannah	80	96
14	Davina Putri Sania	72	84
15	Dwi Aprilia Nurcahyani	68	84
16	Nayna Misca Capela Azsifa	56	76
17	Mohammad Rafli Hermawan	76	88
18	Muhammad Fatih Sani Rahman	80	92
19	Mukhammad Rafi Almahdani	88	96
20	Altruis Falah Gemilang	84	96
21	Muhammad Rajwa	72	84
22	Kenza Maulana	68	84
23	Firzanah	72	88
24	Firnanda	80	92
25	Muhammad Fiko	84	96
26	Nadin Ayles	72	88
27	Nur Azizah	72	84
28	Gadiza Putri	68	84
29	Putri Nawa	68	84
30	Fatin Prasetyo	64	76
Jumlah		2.208	2.612
Rata-rata		73,6	87

# Pembahasan

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil dari uji ahli media memberikan nilai 76% yang berarti sangat baik dengan aspek penilaian secara umum yaitu aspek kualitas tampilan, teknik, audio dan video, sedangkan isi dalam indikator meliputi: tulisan, warna, gambar, layout, kecocokan media dengan materi, dan kreatifitas,

hasil dari uji ahli materi memberikan nilai 84% yang berarti sangat baik dengan aspek penilaian secara umum yaitu aspek penyajian materi, pembelajaran, dan evaluasi, sedangkan isi dalam indikator meliputi: kesesuaian materi, gambar, kalimat, bahasa, komunikatif, huruf, dan soal latihan,

dan respon dari siswa memberikan nilai 82% yang berarti sangat valid. Pada tahap implementasi yang berupa pre test dengan nilai rata-rata 73,6 dan post test dengan nilai rata-rata 87. dengan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna pada peningkatan maharah kalam siswa.

# Temuan Penting Penelitian

- ❑ Guru yang menguasai teknologi dan memanfaatkannya pada zaman sekarang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik
- ❑ Media pembelajaran berbasis smart apps creator dapat seterusnya dikembangkan
- ❑ Aplikasi pembelajaran menggunakan smartphone memberikan motivasi terhadap siswa menjadi semangat belajar
- ❑ Media pembelajaran berbasis smart apps creator mendapatkan respon rata-rata sangat baik yang berarti memberikan dampak positif.

# Manfaat Penelitian

- ❖ Memberikan dorongan agar melek teknologi
- ❖ Mengetahui literasi teknologi itu penting
- ❖ Memberikan pengaruh baik kepada warga sekolah
- ❖ Memberikan sumbang sih kemudahan dalam menuntut ilmu
- ❖ Mengetahui bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa

# Referensi

A. Muhson, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI,” *JPAI*, vol. 8, no. 2, Dec. 2010, doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.

K. Khasanah and R. Rusman, “Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator,” *AIJP*, vol. 13, no. 2, pp. 1006–1016, Aug. 2021, doi: 10.35445/alishlah.v13i2.549.

A. Widiyatmoko, S. Utaminingsih, and Santoso, “Android-based math learning to improve critical thinking,” *J. Phys.: Conf. Ser.*, vol. 1823, no. 1, pp. 1–7, Mar. 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1823/1/012091.

N. As-Sa’i, M. Ar-Rifa’i, and A. Asy-Syarawi, *الوسائط المتعددة*. Publications of the Syrian Virtual University (SVU), 2020. Accessed: May 21, 2023. [Online]. Available: [https://pedia.svuonline.org/pluginfile.php/2811/mod\\_resource/content/23/%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B3%D8%A7%D8%A6%D8%B7%20%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%B9%D8%AF%D8%AF%D8%A9.pdf](https://pedia.svuonline.org/pluginfile.php/2811/mod_resource/content/23/%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B3%D8%A7%D8%A6%D8%B7%20%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AA%D8%B9%D8%AF%D8%AF%D8%A9.pdf)

R. Arjuna and M. Irsan, “Aplikasi Konten Pembelajaran Pemrograman Berbasis Android,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 89–94, 2018.

N. Audie, “PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 586–595, 2019.

