

TA

by Faiz Final

Submission date: 17-Jul-2023 03:02PM (UTC+0700)

Submission ID: 2132458479

File name: karya_ilmiah_UMSIDA.docx (561.55K)

Word count: 4507

Character count: 27853

Arabic Learning Design With Smart Apps Creator For Maharah Kalam Improvement

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

Faiz Nur Ihsan Arif¹⁾, Khizanatul Hikmah^{*2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: khizanatul.hikmah@umsida.ac.id
faiznurihsanarif@gmail.com

Abstract. Entering the 21th century technology is increasingly advanced and developing, the influence of globalization has made technology more sophisticated, so that the world of education is also affected, the purpose of this research is to find out the steps for developing Android-based learning media using smart apps creators and to find out the effectiveness of learning media in improving maharah kalam, the method used in product development is the ADDIE model which stands for Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation, but only up to the Implementation stage, while the results of respondents from media experts 76% means good, material experts 84% means very good, and students 82% means very good, while the results of the pre test mean value of 77.5000 and post test mean value of 82.6667 which means there is a significant effect on increasing students' maharah kalam.

Keywords – instructional media; smart app creators; maharah kalam

Abstrak. Memasuki abad ke-21 teknologi semakin maju dan berkembang, pengaruh globalisasi telah membuat teknologi semakin canggih, sehingga dunia pendidikan juga terpengaruh, tujuan penelitian ini untuk membuat desain media pembelajaran inovatif berbasis android menggunakan smart apps creator, metode yang digunakan dalam desain media adalah model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation, akan tetapi hanya sampai tahap Implementation saja, adapun hasil responden dari ahli media 76% berarti baik, ahli materi 84% berarti sangat baik, dan siswa 82% berarti sangat baik, sedangkan hasil dari pre test nilai mean 77,5000 dan post test nilai mean 82,6667 yang berarti adanya pengaruh yang bermakna pada peningkatan maharah kalam siswa..

Kata Kunci - media pembelajaran; smart apps creator; maharah kalam

I. PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa memasuki abad ke-21 teknologi semakin maju dan berkembang [1], pengaruh globalisasi telah membuat teknologi semakin canggih dan maju, jaringan informasi semakin luas, komunikasi semakin mudah, sarana transportasi semakin nyaman dan cepat, sehingga dunia pendidikan juga terpengaruh [2], mulai dari sistem pembelajaran, metode hingga media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami pelajaran [3].

Teknologi sangat bermanfaat apabila digunakan sebagai sumber dan media pengajaran yang menarik serta dapat mengubah pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran modern [4], seperti halnya dengan kurikulum merdeka belajar, yang menjadikan proses pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa bukan tujuan pembelajaran yang berpusat pada guru [5]. Pendidik harus mampu menciptakan kondisi belajar yang sesuai dan nyaman dengan memanfaatkan lingkungan belajar yang paling tepat berbasis teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan [6].

Smartphone merupakan salah satu alat yang sering digunakan saat ini [7], seperti bermain *game*, sosial media, bisnis dan lain sebagainya. Oleh karena itu, *smartphone* benda yang digemari ini juga dapat difungsikan sebagai media pembelajaran, dengan mengutamakan minat belajar siswa, dapat menumbuhkan inovasi, motivasi, kemauan belajar, dan literasi teknologi [8]. Lingkungan belajar yang berbasis *smartphone* sangat baik karena dapat mengurangi hal-hal negatif seperti bermain *game*, sehingga siswa dapat belajar melalui *smartphone* mereka [9].

Adanya media yang menarik membuat pembelajaran siswa lebih efektif dan menyukai pelajaran yang disampaikan [10], begitu juga dengan sebaliknya apabila media yang digunakan tidak menarik membuat siswa bosan dan sulit memahami pelajaran yang diterangkan [11]. Guru dapat memperkaya, memperluas dan memperdalam proses belajar mengajar dan kegiatan pembelajaran, apalagi jika tersedia sarana belajar yang merangsang lebih dari satu sensor, penggunaan sarana yang berbeda dapat membuat siswa belajar sesuai dengan kepribadiannya masing-masing [12], seperti multimedia yang terdiri dari unsur-unsur teks tertulis dengan suara yang dapat didengar dan gambar diam dan

animasi dalam satu tampilan, di mana pengguna dapat menavigasi dalam presentasi [13]. Pemanfaatan media yang baik akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan seperti media pembelajaran berbasis aplikasi *android* memiliki beberapa keunggulan sebagaimana diungkapkan oleh Lukman Hakim antara lain: praktis saat dibawa, terkoneksi dengan jaringan kapanpun dibutuhkan dan dimana saja selama tersedia akses *wifi* atau paket data yang cukup, fleksibel saat mengakses sumber belajar, lebih banyak siswa yang aktif, komunikatif, dan aktif. Harga yang terjangkau juga menjadi keunggulan utamanya [14].

Pada zaman sekarang pembuatan media pembelajaran merupakan hal yang mudah karena teknologi semakin maju, salah satunya yaitu *Smart Apps Creator* merupakan alat yang membantu dalam pembuatan media pembelajaran. *Smart Apps Creator* (SAC) adalah aplikasi *desktop* untuk membuat aplikasi seluler *android* dan *iOS* tanpa kode pemrograman, dan dapat menghasilkan HTML formal dan *exe* [15]. Salah satu inovasi yang dilakukan guru menggunakan SAC membuat media pembelajaran berbasis *android*. SAC merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran berbasis *android* secara gratis, mudah, dan cocok untuk pembelajaran [16]. SAC adalah media interaktif digital yang membangun konten multimedia untuk perangkat seluler dan dapat dipublikasikan ke *Playstore* tanpa bersusah payah [17]. *Software* ini memiliki kelebihan dalam pembuatan aplikasinya mudah karena tidak memerlukan bahasa pemrograman atau sering disebut *coding*.

Beberapa keunggulan lain yang dimiliki SAC antara lain: (1) keluaran dalam bentuk HTML5; (2) mengirim pesan; (3) keluaran berupa aplikasi *android*; (4) menampilkan *database open data link*; (4) dukungan *exe* untuk layar sentuh; (5) uji waktu nyata; (6) *output* ke *Apple Store* untuk pengguna *iPhone*. SAC juga dapat diintegrasikan dengan *web service* seperti *youtube*, *google form*, *google maps*. Oleh karena itu *software* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik [18]. Aplikasi ini dapat disimpan dalam jenis *file* *Ahl* atau *file* *Apk* yang dapat dijalankan di laptop atau di ponsel *android*. Dengan hanya mendownload aplikasinya dan dapat dijalankan secara *offline* sehingga tidak membutuhkan jaringan yang harus lancar dan dapat menghemat kuota internet. Aplikasi ini juga mudah dijalankan meskipun masih berstatus pelajar Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan aplikasi *desktop Smart Apps Creator* ini untuk membuat media pembelajaran berbasis *android* untuk peningkatan *maharah kalam* siswa SMP Terpadu Al Mubarakah.

Pada penelitian terdahulu jurnal yang disusun oleh Yuberti, Dyah Kusuma Wardhani, dan Sri Latifah dengan judul "Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Fisika". Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran yang efisien tanpa mempermasalahkan waktu dan tempat dengan tampilan yang lebih menarik untuk melakukan proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian ahli materi dengan skor 87,76, ahli media dengan skor 94,58, ahli teknologi dengan hasil rata-rata 84 sehingga produk sangat layak. Hasil uji respon siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar. Namun demikian media ini masih terbatas pada materi gelombang bunyi [19].

Tesis yang ditulis oleh Rochim dan Rachel Putri dengan judul "Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis *Android* Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Di MA Almaarif Singosari Malang" hasil penelitian ini pembelajaran jarak jauh menggunakan media berbasis *android* yang lebih menekankan pada penggunaan teknologi sebagai salah satu pilihan alternatif untuk lebih membuat pembelajaran jarak jauh lebih mudah, efektif dan efisien, dapat memberikan peningkatan secara signifikan pada hasil penilaian siswa dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 81,5 [20].

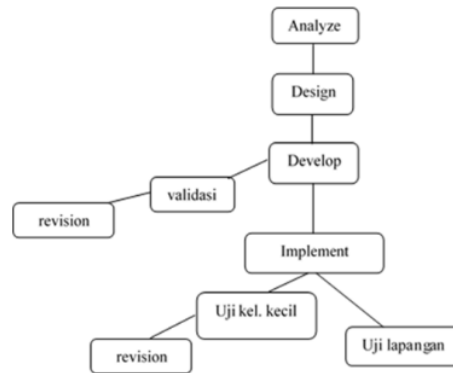
Kemudian pada penelitian yang telah dilakukan oleh Khasanah dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator*" telah menghasilkan model fisik produk media pembelajaran berbasis *Android* SAC (*Smart Apps Creator*). Hasil validasi para validator menyatakan bahwa media tersebut layak digunakan pada siswa kelas XI SMK. Dengan tingkat kelayakan masing-masing 85% dan 83%. efisiensi produk SAC The pengembangan media SAC sudah efektif namun belum maksimal. Ini disebabkan dengan kapasitas hosting yang terbatas untuk menampung semua materi dan materi itu lebih kompleks. Hal ini terlihat dari uji keefektifan 58% pre-test dan post test 86%, jadi ada selisih rata-rata 28% [21].

Dan pada penelitian ini membuat desain pembelajaran Bahasa Arab dengan *Smart Apps Creator* untuk peningkatan *Maharah Kalam*, dalam membuat desain media pembelajaran inovatif ini hanya berfokus pada bagian *maharah kalam* saja tidak meliputi semua materi Bahasa Arab, hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Terpadu Al Mubarakah yaitu ketika pembelajaran *maharah kalam* disana tidak pernah menggunakan *smartphone* melainkan menggunakan papan tulis, spidol dan terkadang juga memakai proyektor LCD sebagai media pembelajaran atau alat bantu ajar dan bagaimana metode yang digunakan dalam pembelajaran *maharah kalam*, sesuai wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran yaitu siswa menirukan apa yang diucapkan guru, lalu menghafalkan percakapan bahasa Arab sesuai dengan buku acuan yaitu *durusul lughoh*, setelah itu dilanjutkan praktik percakapan bahasa Arab di depan kelas secara acak dan kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada sebagai media belajar, Maka peneliti ingin memberikan sumbangsih ilmu yang bermanfaat berupa desain media pembelajaran inovatif yang dapat mempermudah dalam peningkatan *maharah kalam*, membuat siswa lebih semangat dalam belajar, siswa merasa tidak bosan dengan materi yang diberikan dan merasakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa senang saat belajar *maharah kalam*.

1

II. METODE

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan untuk membuat media pembelajaran ini dengan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, namun pada penelitian kali ini hanya sampai tahap *Implementation* saja. Adapun tahapan-tahapannya beserta instrumen yang digunakan dalam membuat desain media pembelajaran inovatif berikut ini:



Gambar 1. Prosedur pembuatan desain media

Seperti pada gambar di atas, langkah pertama menganalisis materi, karakteristik siswa, guru, fasilitas, dan soal untuk mengumpulkan semua data, langkah kedua merancang aplikasi dengan menyiapkan gambar, materi, audio, dan video berbasis atas data yang telah terkumpul pada langkah pertama, langkah ketiga melakukan pengembangan dengan pembuatan media pembelajaran *maharah kalam* berbasis aplikasi desktop yaitu *smart apps creator* dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, langkah keempat adalah implementasi media pembelajaran berbasis android kepada siswa dalam kelompok kecil terlebih dahulu berjumlah 5 siswa, kemudian dilakukan uji lapangan terhadap 30 siswa dengan *pre test* dan *post test*,

Instrumen penelitian data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Pada analisis data uji kevalidan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan untuk mengetahui respon peserta didik dari angket yang dibagikan setelah pembelajaran menggunakan media berbasis *smartphone*, kemudian dilakukan analisis data dengan *rating scale* kriteria sebagai berikut:

Pengambilan kesimpulan:

Jika nilai signifikansi > 0.05 (lebih dari), maka dinyatakan bahwa H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi < 0.05 (kurang dari), maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak.

Dan hasil dari responden dipresentasikan dengan skala likert, kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria valid

Total Indikator Penilaian	Keefektifan	² Keterangan
81-100%	Sangat Baik	Sangat Valid
61-80%	Baik	Valid
41-60%	Cukup Baik	Cukup Valid
21-40%	Tidak Baik	Tidak Valid
0-20%	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Valid

Data yang sudah terkumpul akan dijelaskan dengan sistem deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x}$$

Keterangan: P adalah presentase, $\sum xi$ adalah total skor jawaban subjek, $\sum x$ adalah total skor tertinggi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analysis

Tahap pertama analysis, artinya mendefinisikan apa yang dibutuhkan saat mengembangkan media pembelajaran, yaitu berupa karakteristik atau profil peserta didik, identifikasi kekurangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas secara detail berdasarkan kebutuhan. Sedangkan tindakan dalam memperoleh data kualitatif dan kuantitatif menggunakan observasi dan wawancara sebagai alat pengumpulan data, dengan mengamati secara seksama proses pembelajaran siswa dan wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran. Data tersebut adalah tujuan instruksional, siswa yang terlibat, dan sumber belajar yang dibutuhkan. Tujuan pembelajaran menjadi tolok ukur bagi keseluruhan proses pencapaian pembelajaran karena di dalamnya terkandung rumusan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi sikap yang akan dicapai siswa pada akhir proses pembelajaran [22].

Peneliti melakukan observasi sekolah kemudian mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk dianalisis sebagai patokan dalam desain pembelajaran inovatif, hasil analisis yang dilakukan peneliti adalah berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran maharah kalam. Mata pelajaran ini tergolong muatan lokal dengan menggunakan buku *durusul lughoh* sebagai acuan, kemudian identifikasi masalah pada peserta didik kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik merasa bosan. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru maharah kalam yaitu metode ceramah dan menghafal percakapan kemudian dipraktekkan di depan kelas. Media pembelajaran yang digunakan papan tulis dan spidol. Metode ceramah yang digunakan membuat suasana kelas hening dan sedikitnya respon dari partisipasi pesera didik, sedikitnya pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, hal ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Design

Tahap kedua desain, Guru sangat dianjurkan dapat membuat atau mendesain media pembelajaran sebagai inovasi [23]. Pada tahap ini peneliti mendesain atau merancang media pembelajaran berbasis android menggunakan Smart Apps Creator, untuk membuat dan mengedit beberapa gambar dan bentuk-bentuk tombol interaktif yang menarik dengan bantuan aplikasi Adobe Photoshop dan Google Image menghasilkan tampilan-tampilan seperti ketika membuka aplikasi, tampilan utama, menu, background, gambar-gambar, bentuk tombol-tombol. Kemudian mengumpulkan beberapa audio dan video yang berhubungan dengan mata pelajaran maharah kalam berdasarkan buku acuan sekolah dan menyiapkan materi beserta soal latihan pada akhir bab.

3. Development

Tahap ketiga development yaitu langkah memasukkan semua bahan yang telah dirancang ke dalam aplikasi *desktop Smart Apps Creator* dan menyusunnya berurutan beserta memasang tombol-tombol interaktif, lalu *men-setting* aplikasinya khusus *android* dengan spesifikasi minimum *android 6.0* untuk penggunaan lebih nyaman, kemudian aplikasi di-*install* pada *android*. Adapun minimum spesifikasi sistem menggunakan *Smart Apps Creator* yaitu sistem operasi *Microsoft Windows 10*, memori *Intel Core™ i-series* atau *AMD Phenom® II* dan di atasnya 2GB RAM, CPU kartu grafis mendukung 1024x768, ruang *hard drive* 2GB diperlukan [15]. Sebelum diimplementasikan pada pembelajaran peneliti melakukan validasi dengan ahli media dan ahli materi dengan angket, kemudian memperbaikinya sesuai penilaian dari validator, dengan hasil desain media pembelajaran inovatif sebagai berikut:



Gambar 2 Tampilan Awal

Tampak pada gambar 2 adalah tampilan awal ketika aplikasi dibuka pada android, terdapat tulisan *lughatul arabiyah* kemudian dengan meng-*klik* mulai untuk menjalankan aplikasi



Gambar 3 Tampilan Menu

Pada gambar 3 berisi tentang menu bab seperti *ta'aruf* dan *marafiq madrasiiyah* pada halaman itu terdapat tombol *previous* dan *next* untuk menggeser agar dapat memilih bab yang lain, setelah memilih salah satu bab maka akan menuju menu sub bab seperti *mufrodlat* dan *tamrin*, selain itu juga ada tombol *home* yang mana jika di-*klik* akan ditunjukkan pada bagian menu bab.



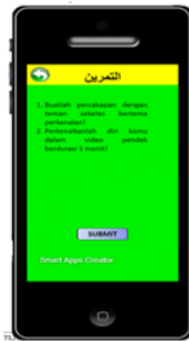
Gambar 4 Tampilan Materi Kosakata

Pada gambar 4 adalah sajian materi (*mufrodlat*) pada aplikasi terbagi menjadi sub-sub bagian setiap bidang, kemudian terdapat tombol *previous* dan *next* untuk menggeser halaman pada menu sub bab, sehingga dapat mempermudah dalam menghafal *mufrodlat* untuk peningkatan kemampuan *maharah kalam*. Kemudian ada tombol berbentuk audio yang mana dapat memutar suara dari pada kalimat tersebut dengan menggunakan bahasa Arab sehingga dapat mengetahui cara pengejaan yang tepat.



Gambar 5 Tampilan Materi Percakapan

Gambar 5 adalah sajian materi berupa bacaan dan percakapan disertai dengan contoh video pada aplikasi, lalu terdapat tombol *previous* dan *next* untuk memilih contoh percakapan sehingga dapat melatih keterampilan *maharah kalam*.



Gambar 6 Tampilan Soal Latihan

Pada gambar 6 untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran, pada akhir disajikan latihan soal, yang kemudian dikumpulkan lewat tombol "submit" yang diarahkan ke *google form* dan guru bisa langsung mengoreksinya dan mengirimkan hasil koreksi via *gmail* atau ketika pembelajaran tatap muka.

4. Implementation

Tahap keempat Implementation yaitu langkah konkrit untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Tahap implementasi ini dilakukan dengan menguji media melalui pembelajaran langsung. Eksperimen dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan total 5 siswa sebagai subjek penelitian siswa yang bertujuan untuk menemukan hasil produk pengembangan baru dalam skala kecil. Hasil uji coba ini sebagai akseptabilitas produk yang dikembangkan. Setelah uji coba kelompok kecil, dilakukan revisi dari akhir uji coba sebagai penyempurnaan produk yang diuji.

Pada tahap kedua, uji coba kelompok besar melibatkan subjek penelitian dalam jumlah yang lebih banyak oleh SMP Terpadu Al Mubarakah Sidoarjo kelas VII sebanyak 30 siswa, alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui respon subjek terhadap isi model adalah angket berupa data kuantitatif dengan skala likert. Fase ini merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan uji coba terbatas model pelatihan yang dikembangkan dan penentuan kelayakan produk secara lebih luas sehingga dapat diuji keefektifannya.

Kemudian untuk mengetahui peningkatan *maharah kalam* pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran, eksperimen dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan produk untuk digunakan lebih lanjut. rancangan *pre-test* dan *post-test* digunakan dalam eksperimen, kemudian analisis data dilakukan dengan uji pair t test menggunakan aplikasi SPSS. Sebelum melakukan uji paired sample t test, data yang digunakan harus berdistribusi normal maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas, sehingga hipotesis yang dibuat dapat dilakukan analisis dengan uji *paired sample t test*.

Setelah uji coba kepada validator dan subjek penelitian angket dibagikan kepada responden dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Responden

No	Responden	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	76%	Valid
2	Ahli Materi	84%	Sangat Valid
3	Siswa	82%	Sangat Valid

Hasil validasi media pembelajaran dengan ahli media yaitu seorang guru digital yang telah lulus dalam kursus khusus, yang bersertifikat sebagai pendidik, pengembang kurikulum, perancang instruksional, dan menggunakan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar, memberikan nilai 76% yang berarti valid, 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 validasi media pembelajaran dengan ahli materi yaitu seorang guru yang ahli dalam bidang bahasa Arab, 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.

Adapun hasil respon siswa yang berjumlah 30 yaitu 82% yang berarti sangat valid, dengan isi indikator yang meliputi: kemudahan media pembelajaran, semangat belajar, warna, tampilan, pengoperasian media pembelajaran, pemahaman pada audio dan video, sedangkan hasil implementasi media pembelajaran, *pre test* mendapatkan nilai rata-rata 73,6 dan *post test* mendapatkan nilai rata-rata 87 dengan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna pada peningkatan *maharah kalam* siswa.

VII. SIMPULAN

Desain media pembelajaran inovatif berbasis *android* menggunakan *Smart Apps Creator*, tahap awal *Analysis* yaitu mengumpulkan semua bahan yang dibutuhkan untuk membuat desain media pembelajaran inovatif, tahap kedua *Design* yaitu membuat rancangan aplikasi, tahap ketiga *Development* yaitu men-*setting* aplikasi dan meng-*install* nya pada *android* kemudian melakukan validasi dengan validator, tahap keempat *Implementation* yaitu mengujicobakan desain media pembelajaran pada kelompok kecil oleh 5 siswa dan kelompok besar oleh 30 siswa dengan *pre test* dan *post test*, adapun hasil penilaian dari responden terdiri dari ahli media 76% yang berarti baik, ahli materi 84% yang berarti sangat baik, dan siswa 82% yang berarti sangat baik. Kemudian hasil dari *pre test* nilai rata-rata 73,6 dan *post test* nilai rata-rata 87 yang berarti adanya peningkatan pada *maharah kalam* siswa, jadi desain media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terima kepada program TAU ISS MBKM yang membiayai dalam penelitian ini dan kepada pihak mitra SMP Terpadu Al Mubarakah yang membantu dalam menyelesaikan penelitian dan pengembangan ini.

REFERENSI

- [1] S. H. A. Al-Hadi, "Tahwiri tadrīb akhshoi at tathwiri at tikhnolugi bimadarisa at ta'lim ats tsanawiy al 'am bimisra fi dhaw ii khabaratul wilayah," *Jamia'ah than tha, kuliah tarbiyah*, vol. 89, no. 4, pp. 53–84, Oct. 2023, doi: 10.21608/mkmg.2022.163595.1343.
- [2] A. Muhson, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *JPAI*, vol. 8, no. 2, Dec. 2010, doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.
- [3] S. Hamidani, R. Yanto, V. Amalia, and E. Etriyanti, "Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlās," *Jur. Abd. Masy. Ind. (JAMSI)*, vol. 2, no. 1, pp. 119–124, Jan. 2022, doi: 10.54082/jamsi.171.
- [4] N. Audie, "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 586–595, 2019.
- [5] E. Firmansyah, "PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, vol. 2, no. 1, pp. 657–666, 2019.
- [6] F. Firmadani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *KoPen: Konferensi Pendidikan Nasional*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020.
- [7] M. 'Idu Rasyidi, "Muthallabat tawdhif taqniyat internet Al-Asyya' fil amaliyah at ta'limiyah min wajhati nadhri a'dhoi haiatit tadrīs bijami'ati hail," *Jami'ah Asyut, Kuliah Tarbiyah*, vol. 38, no. 10, pp. 114–148, Oct. 2022.
- [8] A. Rahma, "PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP AKTIFITAS," *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, vol. 2, no. 2, pp. 1–12, 2015.
- [9] R. Arjuna and M. Irsan, "Aplikasi Konten Pembelajaran Pemrograman Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 89–94, 2018.
- [10] F. Mubarak, "Al Wasait al muta'addidah fii tathwiri namudzaj ta'lim allughatul 'aarabiyah: bihaisu fil madrasah al-aliyah alhukumiyah kalimantan aljanubiyah," *MIQOT: Jurnal-jurnal ilmu keislaman*, vol. 29, no.2, pp. 1–15, 2015.
- [11] N. Fazriyah, A. Saraswati, J. Permana, and R. Indriani, "PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD," *didaktik*, vol. 6, no. 1, pp. 139–147, Jul. 2020, doi: 10.36989/didaktik.v6i1.119.
- [12] A. Wito Utomo, "Thawiri wasilah bawzala wa fi'aliyah istikhdamihā fii ta'limil mufrodāt fii madrasati tsanawiyah majalengka nijar teluk bintang algharbiyah bandar almbung," UIN Raden Lampung, 2023. Accessed: May 21, 2023. [Online]. Available: <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28118>
- [13] N. As-Sa'i, M. Ar-Rifa'i, and A. Asy-Syarawi, *Al wasait al muta'addidah*. 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
- [14] L. Hakim, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS AUGMENTED REALITY," *lp*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, Jun. 2018, doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.

- [15] u-Smart Technology Corporation Limited, "Smart Apps Creator Easiest ways to design." 2018. Accessed: Feb. 11, 2022. [Online]. Available: <https://smartappscreator.com/en/>
- [16] N. Abidin and S. Arifin, "Arabic Language Learning Design Through Smart Apps Creator Applications," *INCESH*, vol. 8, no. 2, Nov. 2021, doi: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211028.132>.
- [17] S. Amalia, "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 KRUENG BARONA JAYA," *Jurnal Biology Education*, vol. 10, no. 2, pp. 26–37, 2022.
- [18] 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](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012091).
- [19] D. K. Wardhani, "PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMART APPS CREATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA," vol. 1, p. 6, 2021.
- [20] Rochim and R. Putri, "Digitalisasi Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Di MA Almaarif Singosari Malang," Universitas Muhammadiyah Malang, 2021. [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/77596/>
- [21] K. Khasanah and R. Rusman, "Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator," *AJJP*, vol. 13, no. 2, pp. 1006–1016, Aug. 2021, doi: [10.35445/alishlah.v13i2.549](https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549).
- [22] I. Magdalena, N. Yuniawan, A. Oktania, and H. N. Fauzi, "TUJUAN INTRUKSIONAL KHUSUS (TIK) DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SD NEGERI TIGARAKSA IV," *Jurnal Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 3, pp. 417–433, 2021.
- [23] KH. L. G. M. Z. Atsani, "TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19," *Al-Himah: Jurnal Studi Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 82–93, Mar. 2020.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

20%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Student Paper

15%

2

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%