

Desain Media Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Qawa'id Siswa Kelas XII di MA Muhammadiyah 1 Malang

Oleh:
Magda
Najih Anwar

Progam Studi Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Januari, 2023

Pendahuluan

Penerapan proses desain ataupun pengembangan diperlukan pada komponen media pembelajaran, penerapan tersebut perlu mengikuti perkembangan teknologi saat ini [1]. Teknologi yang berkembang dan banyak digunakan saat ini adalah media smartphome berbasis Android yang dapat dimanfaatkan sebagai perangkat media interaktif [2]. Smartphome Android dapat digunakan sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih mudah dilaksanakan meski melakukan perpindahan dari satu tempat ke tempat lain [3].

Materi qawa'id Bahasa Arab pada jenjang MA lebih kompleks dan memiliki tingkatan materi lebih tinggi, sehingga lebih sulit untuk dipahami. Maka, untuk mendukung dan membantu proses pemahaman peserta didik jenjang MA pada pembelajaran qawa'id yaitu dengan membuat desain media baru yang lebih menarik dan interaktif [4].

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana proses desain media interaktif berbasis Android untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas XII MA di MA Muhammadiyah 1 Malang?
2. Bagaimana respon siswa terhadap desain media interaktif berbasis Android untuk pembelajaran qawa'id siswa kelas XII MA di MA Muhammadiyah 1 Malang?

Metode

Jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah, antara lain: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi [5]. Subjek uji coba produk dalam pengembangan media interaktif berbasis Android ini antara lain: 1) Pada uji perorangan adalah Ahli IT, Ahli materi, dan Ahli Media; 2) Pada uji kelompok kecil adalah Guru Bahasa Arab kelas XII MA dan 10 siswa kelas XII MA Muhammadiyah 1 Malang; 3) Pada uji lapangan adalah seluruh siswa kelas XII MA Muhammadiyah 1 Malang. Teknik pengumpulan data adalah wawancara, dokumentasi, dan pengisian angket untuk memperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis adalah analisis verbal deskriptif dan analisis kelayakan produk.

Hasil

1. Analisis, penggunaan media yang masih minim, tuntutan kebutuhan dan perkembangan, dukungan perangkat canggih
2. Desain frame tiap halaman, rancangan isi materi dan soal, persiapan icon navigasi dan audio penjelasan, software pendukung pengembangan
3. Pengembangan, gambaran flowchart, desain materi di PPT dan desain soal di Ispring, edit audio, PPT ke HTML5, HTML5 ke Apk
4. Implementasi, Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan
5. Evaluasi, analisis hasil uji coba lapangan dan mengambil kesimpulan

Pembahasan

Media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi berbasis Android dengan persentase penilaian 80% mendapatkan kategori layak digunakan. Beberapa saran masukan untuk penelitian selanjutnya yaitu memperkecil ukuran aplikasi media pembelajaran, meningkatkan kualitas volume audio, meningkatkan kualitas desain tampilan, tombol, background, dan animasi, memperbanyak varian materi, serta memperbanyak pemberian terjemah pada kosa kata dan materi yang disajikan.

Temuan Penting Penelitian

- Desain media pembelajaran berbasis Android untuk pembelajaran Qawa'id di MA Muhammadiyah 1 Malang ini merupakan inovasi media baru.
- Produk media ini menambah semangat belajar siswa dalam mempelajari materi Qawa'id.
- Media interaktif berbasis Android ini mendapat respon baik, terlihat dari antusias siswa.
- Pembuatan media pembelajaran berbasis Android ini tidak membutuhkan keahlian khusus bahasa pemrograman.

Manfaat Penelitian

1. Menambah kemampuan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran
2. Mendukung pendidik melaksanakan proses pembelajaran
3. Mempermudah peserta didik dalam proses belajar
4. Meningkatkan semangat belajar dan memotivasi peserta didik
5. Memberi ide media interaktif untuk digunakan pada Mata Pelajaran lain.

Referensi

- [1] W. N. Putri and A. Billah, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab berwawasan Sains berbasis Mobile Android,” *LISANIA J. Arab. Educ. Lit.*, vol. 3, no. 2, pp. 164–165, 2019, doi: 10.18326/lisania.v3i2.163-179.
- [2] E. H. Ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI,” UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- [3] M. Noor and N. Oktaviani, “Aplikasi Pembelajaran Sholat Sunnah Berbasis Web Mobile,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 43–44, 2017, doi: 10.34128/jsi.v3i1.69.
- [4] A. A. Kurniawan, S. Nawawi, and Y. Hanafi, “‘An-Nahwu Sahl’: Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tarkib Mukatstsaf II Berbasis Android bagi Mahasiswa Jurusan sastra Arab,” *Konf. Nas. Bhs. Arab*, pp. 431–436, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/512>.
- [5] A. Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan,” no. 10, 2019, [Online]. Available: [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).

