



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDORID (MY KITABAH) PADA MAHARAH KITABAH DI SMP IT MUTIARA HATI SEMARANG

Saila Rachma Fatikhasari¹, Retno Purnama Irawati²

¹²³⁴Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹sailadaffa@students.unnes.ac.id, ²rp.irawati@mail.unnes.ac.id

Abstract

The research that developed android-based interactive learning media in Arabic language learning in maharah kitabah aims to analyze the needs of students and teachers in the development of interactive media, describe the development of prototypes in the developed media, analyze the feasibility of the developed interactive media and the responses of students and teachers to the developed media. Methods used in this study is Research and Development (RnD) with the development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The types of data taken in this study are quantitative data and qualitative data. Quantitative data analysis techniques are in the form of analysis of feasibility test data by experts, analysis of student responses. Meanwhile, qualitative data analysis techniques are in the form of source triangulation and technique triangulation. The results of problem analysis, media analysis, and analysis of student and teacher needs show that media development is needed with 98% approval from students and teachers. The results of the media feasibility test by the validators of media experts and material experts received an average score of 3.49 from media experts with the "feasible" category and an average score of 3.47 from material experts with the "feasible" category to be used in the learning process. The analysis of student and teacher responses is very helpful in the development of the My Kitabah application.

Keywords:

Maharah Kitabah, Interactive Multimedia, Android

PENDAHULUAN / INTRODUCTION / مقدمة

Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang menempati posisi penting dalam dunia pendidikan. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab meliputi: unsur kebahasaan, keterampilan berbahasa, dan aspek budaya. Menurut (Zahara Sholeha & Al Baqi, 2022) tujuan utama dari pembelajaran bahasa Arab adalah mampu mengungkapkan keinginannya dengan menggunakan bahasa Arab baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, siswa juga mampu memahami apa yang ia dengar atau baca dalam bahasa Arab. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran bahasa Arab, diantaranya media dan instrumen pembelajaran, metode pengajaran, serta evaluasi pembelajaran (Zahara Sholeha & Al Baqi, 2022). Dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen yang penting, yaitu: kurikulum, guru sebagai komunikator, dan siswa sebagai komunikasinya. Maka, agar proses komunikasi berjalan lancar dan efektif, diperlukan alat bantu yang disebut media pembelajaran.



Menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada hari Senin, tanggal 22 Agustus 2023 melakukan wawancara dengan Bapak Putra Bimantara selaku guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VII di SMP IT Mutiara Hati Semarang, diketahui pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, hal tersebut terlihat ketika guru memberi pertanyaan, sebagian besar dari mereka tidak menjawab. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, sebagian besar siswa tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pelajaran, dan sibuk dengan kegiatan masing-masing. Problematika pembelajaran bahasa Arab ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu. Problematika dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab diantaranya (1) kurangnya minat siswa pada pembelajaran bahasa Arab, (2) kurangnya motivasi dari guru dan sekolah, dan (3) fasilitas pembelajaran seperti media yang belum memadai (Jumriani & Dkk, 2019). Dengan demikian membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab menjadi hal penting dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran interaktif melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif (Kumalasani, 2018). Adanya media pembelajaran bahasa Arab berbasis android memiliki manfaat baik untuk siswa maupun guru. Pertama, dapat mempermudah pemahaman peserta didik, karena dapat belajar secara mandiri dengan menyenangkan. Kedua, untuk pengajar dapat mempermudah pengajar dalam menjelaskan materi kepada peserta didik, sehingga mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Arab (Arsyad, 2013).

(Agustina, 2022) dalam penelitiannya menjelaskan siswa mengalami kesulitan menulis saat guru menggunakan metode imla', karena sulit membedakan bunyi huruf hijaiyah yang makhrajnya hampir sama. (Hadi dkk, 2021) berpendapat bahwa siswa juga kesulitan menulis karena pola kalimat bahasa Arab yang berbeda dengan bahasa Indonesia, dan siswa belum mengetahui qoidah imlai'yah dan susunan kata (uslub). Problematika dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab diantaranya (1) kurangnya minat siswa pada pembelajaran bahasa Arab, (2) kurangnya motivasi dari guru dan sekolah, dan (3) fasilitas pembelajaran seperti media yang belum memadai (Jumriani & Dkk, 2019). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa problematika keterampilan menulis bahasa Arab, diantaranya siswa kesulitan menulis saat guru menggunakan metode imla', siswa kesulitan dengan perbedaan pola kalimat bahasa Arab dengan bahasa Indonesia, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab.

Pentingnya penggunaan multimedia interaktif akan berpengaruh pada tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai. Kustyarini, dkk (2020) menyatakan penggunaan multimedia interaktif yang tepat dan baik akan menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan yang mendorong proses belajar menjadi menjadi lebih konkret. Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran oleh guru mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pada era digital memiliki beberapa manfaat. Criollo-C, dkk (2021) menyatakan ada beberapa manfaat yang didapatkan dengan menerapkan teknologi seperti mobile learning dalam pembelajaran. Criollo-C,



dkk (2021) menambahkan mobile learning tidak menjadi pilihan, namun menjadi menjadi kebutuhan dalam sistem pendidikan yang modern. Menurut Crescente dan Lee dalam (Elmunsyah et al., 2019) smartphone dapat membantu siswa untuk belajar di mana dan kapan saja karenanya penggunaan smartphone terkhusus android sebagai media pembelajaran perlu dikembangkan.

Hijriyah, dkk (2022) dalam penelitiannya mengembangkan aplikasi pembelajaran maharah istima' untuk siswa SMP kelas VIII. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya Smart apps creator, adobe photoshop, Microsoft word, apk builder. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan video animasi untuk lebih membantu dan menarik siswa untuk belajar bahasa Arab khususnya maharah istima'.

Berdasarkan permasalahan kajian literatur di atas, penulis mencoba memberikan solusi agar tujuan pembelajaran bahasa Arab dalam keterampilan menulis tercapai dengan baik. Penggunaan media pembelajaran bahasa Arab interaktif berbasis android menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi problematika dalam keterampilan menulis bahasa Arab. Adapaun tujuan pada penelitian ini adalah; 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pengembangan media interaktif berbasis android pada pembelajaran bahasa Arab dalam maharah Kitabah di SMP IT Mutiara Hati Semarang, 2) Mendeskripsikan prototype dan pengembangan media interaktif berbasis android pada pembelajaran bahasa Arab dalam maharah Kitabah yang dikembangkan di SMP IT Mutiara Hati Semarang, 3) Mendeskripsikan analisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran bahasa Arab dalam maharah Kitabah yang dikembangkan di SMP IT Mutiara Hati Semarang, dan 4) Menganalisis tanggapan siswa mengenai media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran maharah Kitabah di SMP IT Mutiara Hati Semarang.

METODE PENELITIAN / RESEARCH METHOD / منهج البحث

Meotode yang digunakan daalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (RnD). Sugiyono (2017:297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengembangan yang menggunakan ADDIE mempunyai kelebihan yaitu lebih sederhana, teratur, dan banyak dipakai dalam membuat program maupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli (Piskurich, 2015).

Pada penelitian ini dilakukan dua uji coba, yaitu: 1) Uji coba ahli yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, pada tahap uji coba ini media pembelajaran yang sudah dikembangkan akan diuji coba oleh ahli sebagai validator yang akan memberikan nilai dan saran terhadap media apakah ada perbaikan atau tidak sebelum media pembelajaran dilakukan uji coba lapangan. Kemudia selanjutnya adalah uji coba lapangan. 2) Uji coba lapangan dilakukan dengan cara uji coba *protoype* dengan menginstall aplikasi media pembelajaran di beberapa device. Uji coba ini bertujuan untuk



mengetahui apakah media pembelajaran dapat berjalan dengan baik saat digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini juga diberikan kuisioner tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan *mix method* sehingga ada 2 jenis data yang diambil, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif ini berupa penilaian terhadap media yang dikembangkan dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil interview terhadap guru mata pelajaran bahasa Arab SMP IT Mutiara Hati Semarang.

Pada penelitian diperlukan instrumen untuk menjadi alat ukur. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah instrumen interview guru, instrumen kebutuhan siswa, instrumen penilaian validasi ahli dan angket tanggapan siswa. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan validasi dari ahli adalah menggunakan skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial (Sugiyono, 2017:93). Terdapat 4 skala yang digunakan pada instrumen sebagai berikut : sangat baik (skor 4), baik (skor 3), cukup baik (skor 2), dan kurang baik (skor 1). Adapun bentuk yang digunakan pada skala Likert ini adalah berupa checklist.

Tabel 1 Kisi Kisi instrumen Uji Kelayakan Ahli Media (Nurul dalam Lubis dkk., 2018:15)

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program
		Keterbatasan teks atau tulisan
		Ketepatan pemilihan dan komposisi warna
		Konsistensi penempatan <i>button</i>
		Kualitas tampilan gambar/video
		Sajian animasi
		Daya dukung musik pengiring
		Tampilan layar
		Kejelasan suara
		Ketepatan penggunaan bahasa
2	Pemrograman	Warna <i>background</i> dengan teks
		Kejelasan navigasi
		Konsistensi penggunaan tombol
		Kejelasan petunjuk
		Kemudahan penggunaan
		Efisiensi teks
		Efisiensi gambar
		Respon terhadap peserta didik



Kecepatan program
Kemenarikan media
Pengaturan animasi
Kemudahan memilih menu sajian

Tabel 2 Kisi Kisi instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi (Nurul dalam Lubis dkk., 2018:15)

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan kompetensi dasar
		Sistematika penyajian materi
		Kesesuaian materi dengan indikator
		Kejelasan uraian materi
		Kecukupan pemberian latihan
		Kecukupan pemberian umpan balik terhadap minat belajar
		Kejelasan penggunaan istilah
		Kejelasan penggunaan bahasa
2	Kebenaran isi	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan
		Kejelasan penyajian materi
		Sistematika penyajian materi
		Kesesuaian pemberian contoh dengan materi
		Penggunaan bahasa mudah dipahami
		Gambar/video yang disajikan mendukung materi
		Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi
3	Kandungan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan pendekatan saintifik (5 M)
		Kesesuaian materi Isim (mufrodat, tanda kalimat isim, pembagian kalimat isim)
		Kesesuaian materi fiil (pembagian kalimat fiil, contoh, dan tanda – tandanya)
		Kesesuaian materi harf (Penjelasan harf dan pembagiannya)
		Kesesuaian materi jumlah (Penjelasan jumlah ismiyah dan filiyah beserta contohnya)

Pada tahap uji coba lapangan media pembelajaran kepada siswa diperlukan kuisioner tanggapan siswa. Kuesioner diberikan kepada siswa sebagai responden untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai produk multimedia interaktif berbasis android



yang telah dikembangkan. Hasil kuesioner dari siswa juga dijadikan evaluasi terhadap multimedia yang telah dikembangkan. Kuesioner yang diberikan kepada siswa menggunakan skala 1 sampai 4.

Tabel 3 Kisi-kisi Kuesioner Respon Siswa (Lijana,dkk., 2018:6)

Aspek	Indikator	Butir
Relavasi	Kaitan dengan dalam media serta kemudahan dalam penggunaanya	5
Ketertarikan	Isi dan media yang menarik, kebosanan, rasa ingin tahu	5
Kepuasan	Perasaan positif peserta didik tentang pengalaman belajar mereka	3
Percaya Diri	Harapan positif peserta didik bahwa dia berhasil	2

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan analisis data uji kelayakan ahli, baik ahli media maupun ahli materi dan analisis tanggapan siswa dengan rata - rata skor sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria kelayakan media (Hartono dalam Lubis dkk., 2018:17)

No	Nilai Akhir	Kategori kelayakan
1	1,0-1,5	Kurang Layak
2	1,6-2,5	Cukup Layak
3	2,6-3,5	Layak
4	3,6-4,0	Sangat Layak

Selanjutnya analisis tanggapan siswa menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$Persentase\ respon = \frac{Jumlah\ skor}{Jumlah\ Skor\ maksimal} \times 100$$

Teknik analisis data kualitatif pada peneitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Pada triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sedangkan pada triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN / RESULTS AND DISCUSSION /

نتائج البحث ومناقشتها

Dalam tahap ini dilakukan analisa masalah, analisa kebutuhan, dan analisa media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Berikut ini tabel analisis masalah.

Tabel 5 Analisis Masalah



No	Masalah	Penyebab	Peluang	Keunggulan	Ancaman
1	Minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Arab kelas 7 pada keterampilan menulis dinilai masih kurang	Mata pelajaran bahasa Arab dinilai sulit bagi para siswa karena bahasa tersebut memiliki kaidah-kaidah yang dinilai rumit dan asing di telinga khususnya bagi siswa berlatang belakang dari jenjang dasar yang belum dibiasakan belajar bahasa Arab.	Pengembangan media pembelajaran yang terdapat materi bahasa Arab kelas 7 dalam aplikasi sederhana memudahkan siswa memahami materi. Pemberian variasi, gambar dan warna sehingga siswa tidak jenuh lagi saat mempelajari materi pelajaran.	Sudah terdapat mata pelajaran bahasa Arab tersistem di SMP IT Mutiara Hati Semarang	Lingkungan keluarga dan sekolah yang kurang mendukung yang mengakibatkan rendahnya minat belajar, siswa mengalami kesulitan untuk memahami bacaan-bacaan serta kurang mampu menguasai pelajaran bahasa Arab.
2	Minat belajar siswa rendah karena kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Arab.	Media yang biasa digunakan masih menggunakan media buku dan <i>powerpoint</i> sehingga membuat siswa kurang tertarik dan cepat bosan.	Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan <i>modern</i> sehingga dapat digunakan dimana saja lewat <i>smartphone</i> .	Terdapatnya pengajar pembelajaran bahasa Arab.	Kurangnya profesionalisme pengajar dalam mengajar pelajaran bahasa Arab.
3	Siswa kurang tertarik dengan materi dan media yang diberikan. Kondisi sebagian besar siswa yang memiliki <i>smartphone</i> membuat	Banyak konten yang lebih menarik dan menyenangkan yang siswa dapat saat bermain <i>smartphone</i> .	Pengembangan media yang interaktif dan juga terdapat <i>games</i> sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media dan menggunakan <i>smartphone</i> sebagai sarana untuk belajar	Terdapat bahan ajar, waktu pembelajaran dan fasilitas pembelajaran bahasa Arab yang mencukupi.	Sarana dan prasarana, seperti alat dan media pembelajaran yang kurang memadai dan mendukung dalam proses pembelajaran bahasa Arab.



mereka lebih memilih <i>smartphone</i> yang berisi konten lebih menarik.		dan memahami materi yang diberikan		
--	--	------------------------------------	--	--

Berdasarkan tabel analisis masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa masalah dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII di SMP IT Mutiara Hati Semarang adalah minat belajar siswa rendah, siswa kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Arab, dan kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi bahasa Arab yang disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya media yang digunakan guru masih bersifat konvensional, mata pelajaran bahasa Arab dinilai sulit bagi para siswa dan kurang menariknya guru dalam mengemas materi pelajaran.

Tabel 6 Analisis Kebutuhan Siswa

Pertanyaan	Jawaban	Presentase
Apakah anda memiliki hp android?	Ya	100%
	Tidak	0%
Berapa lama durasi anda menggunakan hp android ? (jam/hari)	13 – 24 jam	9%
	1 – 12 jam	91%
Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis android?	Ya	45%
	Tidak	55%
Apakah penjelasan guru sudah cukup bagi anda dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab?	Ya	36%
	Tidak	64%
Apakah perlu adanya hp untuk mendukung keperluan belajar?	Ya	86%
	Tidak	14%
Apakah pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android akan lebih menyenangkan?	Ya	77%
	Tidak	23%
Apakah anda kurang memahami materi pelajaran bahasa Arab?	Ya	82%
	Tidak	18%
Apakah menurut anda, perlu menggunakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa Arab?	Ya	95%
	Tidak	5%
Apakah anda setuju, dikembangkannya media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa Arab?	Ya	98%
	Tidak	2%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa 22 siswa kelas VII telah memanfaatkan dan menggunakan *smartphone* bersistem operasi Android dalam kehidupan sehari-harinya. Penggunaan perangkat tersebut sebesar 100%. Lama penggunaan



smartphone bagi siswa sebesar 1-12 jam per hari-hari dengan 91%. Dengan alasan tersebut 98% siswa beranggapan setuju dikembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa setuju apabila dikembangkan media pembelajaran berbasis Android sebagai kebutuhan dalam membantu siswa menguasai materi pada pelajaran bahasa Arab.

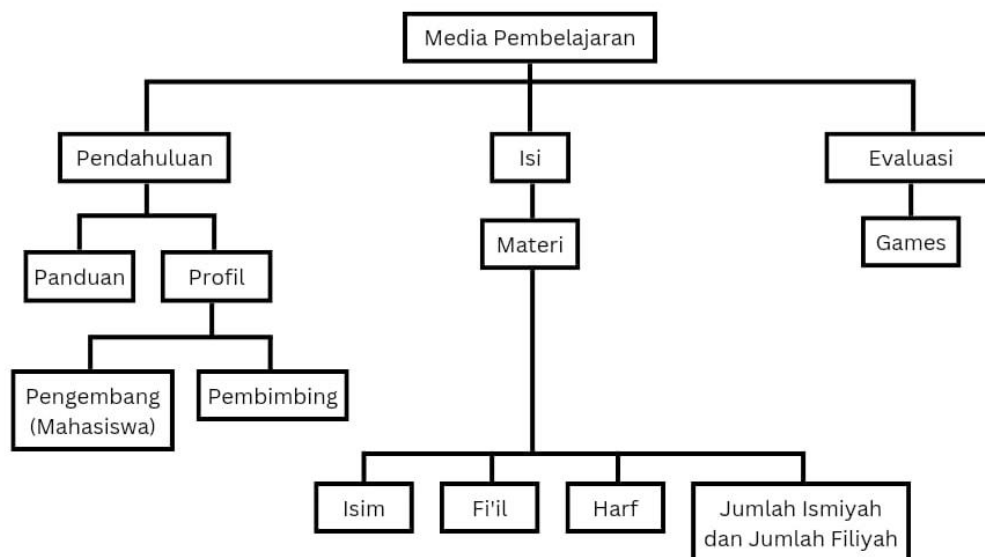
Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru SMP IT Mutiara Hati Semarang Bapak Bima, sebagai berikut.

“Dalam proses pembelajaran, pastinya guru harus mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan utamanya dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa tidak cepat jenuh dan bosan. Namun memang dalam kegiatan belajar mengajar di SMP IT Mutiara Hati Semarang media pembelajaran terbatas dan masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, saya membutuhkan media pembelajaran interaktif yang modern, menarik dan efisien yang dapat diakses dimana saja.”

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam mengajar, guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi tersebut. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab. Untuk itu pengembangan media interaktif berbasis android pada pembelajaran bahasa Arab dalam maharah Kitabah yang dikembangkan memang sangat dibutuhkan oleh guru.

Dapat disimpulkan dari hasil analisis masalah, analisis media, dan analisis kebutuhan siswa dan guru bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu proses mengajar dan siswa dalam menguasai materi pelajaran bahasa Arab.

Selanjutnya pada tahap ini dilakukan *design* media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut disajikan diagram isi dan diagram alir media pembelajaran.



Gambar 2 Diagram Isi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan didesain memiliki tiga menu pada tampilan menu utama seperti yang dijelaskan di atas. Masing-masing menu tersebut memiliki isi sesuai dengan nama menu yang ditampilkan.

Uji coba prototype dilakukan dengan meng-*instal* media pembelajaran berbasis *android* di beberapa device. Hasil uji coba berhasil ter-*instal* dan berjalan baik pada setiap device. Siswa dan guru mulai mencoba aplikasi saat kegiatan pembelajaran. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok agar siswa benar – benar fokus pada materi yang terdapat di aplikasi *android* dan dapat bekerja sama dalam memaksimalkan kondidi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasilnya kegiatan pembelajaran menjadi lebih seru dan menarik. Siswa juga memperhatikan setiap komponen dalam prototype aplikasi *android* tersebut.

Tabel 7 Komponen Prototype

No.	Komponen <i>Prototype</i>	Penjelasan
1.	Cover aplikasi <i>My Kitabah</i>	Memuat judul aplikasi <i>android</i> , music aplikasi, tombol untuk memasuki halaman selanjutnya yaitu <i>menu</i> , <i>profil</i> dan tombol keluar dari aplikasi <i>My Kitabah</i> .
2.	Profil	Memuat data informasi dari peneliti dan pembimbing.
3.	Panduan	Berisi petunjuk aplikasi yaitu petunjuk penggunaan dan petunjuk tombol dalam aplikasi <i>My Kitabah</i> .
4.	Materi	Memuat materi <i>isim</i> , <i>fi'il</i> , <i>harf</i> , <i>jumlah ismiah</i> dan <i>filyah</i> serta video pembelajaran.
5.	Games	Berisi soal latihan mengenai materi pembelajaran dalam aplikasi <i>My Kitabah</i> .



Media pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap berikutnya dilakukan penilaian untuk menguji kelayakan apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan layak untuk digunakan atau memerlukan perbaikan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Berikut hasil analisis uji kelayakan ahli media dan materi.

Tabel 8 Analisis Penilaian Ahli Media

No	Ahli Media	Skor
1	Adi Syahadi, S.Kom.	73
2	Nafis Azmi Amrullah, S.Pd., M.Pd.	77
3	Putra Bimantara, S.Pd.	86
4	Kholifaturrohmah, S.Pd.	85
Jumlah Skor		321
Rata Rata Skor		3.49
Kategori		Layak

Media pembelajaran yang dikembangkan mendapat penilaian dari empat ahli media dengan masing - masing skor 73, 77, 86, dan 85 sehingga total skor yang didapatkan adalah 321. Jumlah butir pernyataan yang diberikan untuk masing masing validator berjumlah 23 butir. Kemudian jumlah skor yang didapat dibagi dengan jumlah butir pernyataan pada instrumen untuk mendapatkan rata- rata nilai yang diberikan oleh validator. Rata – rata nilai yang didapatkan adalah sebesar 3,49. Berdasarkan pada tabel 3.4 media dapat dikatakan valid dan layak digunakan jika mendapat rata – rata nilai 2,6 - 3.5 dengan kategori layak. Dari hasil penilaian dapat disimpulkan jika media pembelajaran mendapatkan kategori layak, sehingga valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 9 Analisis Penilaian Ahli Materi

No	Ahli Media	Skor
1	Ahmad Miftahuddin, M.A.	64
2	Putra Bimantara, S.Pd.	73
3	Kholifaturrohmah, S.Pd.	71
Jumlah Skor		208
Rata Rata Skor		3,49
Kategori		Layak

Pada penilaian materi yang dilakukan oleh ahli materi media pembelajaran mendapatkan skor 64, 73, dan 71 sehingga total skor adalah 208. Jumlah butir pernyataan yang diberikan kepada validator adalah 20 butir pernyataan. Jumlah skor yang diberikan oleh validator kemudian dibagi jumlah butir pernyataan untuk mendapatkan rata – rata skor. Rata rata skor yang diperoleh dari penilaian tiga ahli materi adalah 3,47. Dari tabel 3.4 rata – rata skor 3,47 mendapatkan kategori layak sehingga media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 10 Hasil Analisis Tanggapan Siswa



No	Tanggapan/skor	Nilai	Presentase
1	Sangat baik (4)	596	43,06%
2	Baik (3)	507	36,7%
3	Cukup baik (2)	24	1,7%
4	Kurang baik (1)	0	0%
Jumlah		1127	81,4%

Dari hasil tanggapan siswa didapatkan nilai 1127 dari total nilai maksimal 1384 dengan persentase 81,4%. Media pembelajaran mendapatkan nilai 596 untuk skor sangat baik (4) dengan persentase 43,06%, nilai 507 untuk skor baik (3) dengan persentase 36,7%, dan nilai 24 untuk nilai cukup baik (2) dengan persentase 1,7%. Sehingga total persentase nilai menjadi 81,4%. Berdasarkan tabel 3.7 media pembelajaran mendapatkan penilaian yang termasuk dalam kategori sangat baik dari siswa.

Berdasarkan hasil analisis tanggapan siswa dan guru dalam penerapan media interaktif berbasis *android* dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII SMP IT Mutiara Hati Semarang dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru sangat terbantu dalam adanya pengembangan aplikasi *My Kitabah*. Adanya pengembangan aplikasi *My Kitabah* membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, pengembangan media interaktif *My Kitabah* membantu guru dalam proses mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab.

SIMPULAN / CONCLUSION / خاتمة

Hasil dari analisis masalah, analisis media, dan analisis kebutuhan siswa dan guru menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu proses mengajar dan siswa dalam menguasai materi pelajaran bahasa Arab dengan mendapatkan 98% persetujuan dari siswa dan persetujuan dari guru dengan dilakukan wawancara.

Media pembelajaran *My Kitabah* yang dikembangkan memiliki beberapa menu, yaitu : materi, panduan, profil, games dan keluar. Pada menu materi memuat materi isim, fiil, harf, jumlah ismiyah dan filiyah. Kemudian untuk menu yang lain masing masing berisi petunjuk untuk menu panduan, informasi peneliti dan pembimbing pada menu profil, kuis materi untuk menu games dan menu keluar dari aplikasi media pembelajaran.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran *My Kitabah* mendapatkan rata – rata nilai 3,49 dari ahli media dengan kategori “layak” dan mendapatkan rata – rata nilai 3,47 dari ahli materi dengan kategori “layak” untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *My Kitabah* membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan mendapatkan persentase hasil tanggapan siswa sebesar 81,4% dengan kategori “sangat baik”. Selain itu, pengembangan media interaktif *My Kitabah* membantu guru dalam proses mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA / REFERENCES / قائمة المراجع

Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab Dengan



Pendekatan Komprehensif. *El-Tsaqqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71.
<https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>

Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>

Hijriyah, U., Basyar, S., Koderi, K., Erlina, E., Aridan, M., & Hidayatullah, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 Smp. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 239. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>

Fauzi, M., & Thohir, M. (2021). Pembelajaran Kaligrafi Arab untuk Meningkatkan Maharah Al-Kitabah. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 9(2), 226.
<https://doi.org/10.24235/ibtikar.v9i2.6554>

Indah Septiani, A. nisa N. S., Septiani, I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1279.
<https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>

Zahara Sholeha, F., & Al Baqi, S. (2022). Kecemasan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *MAHIRA: Journal of Arabic Studies*, 2(1), 1–12.
<https://doi.org/10.55380/mahira.v2i1.234>

Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11.
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>

Kustyarini, K, Sri Utami, dan E. K. (2020). European Journal of Open Education and E-learning Studies THE IMPORTANCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN A NEW CIVILIZATION ERA. *European Journal of Educational Research*, 5(2), 48–60.
<https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>

Muhammad, M., Rahadian, D., & Safitri, E. R. (2015). Penggunaan Digital Book Berbasis Android Untuk Pada Pelajaran Bahasa Arab. *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 170–182.

Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.