



Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Android Menggunakan “MIT App Inventor” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mahasantri Ma’had Al-Jamiah UIN-SU

Nurun Najmi¹, Muassomah², Nuril Mufidah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

E-mail: 220104210004@student.uin-malang.ac.id, muassomah@bsa.uin-malang.ac.id,
nurilmufidah86@uin-malang.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-06	This research aims to: 1) Develop Android-based learning media using MIT App Inventor to improve speaking skills in Arabic language learning. 2) Describe the feasibility of developing Android-based learning media using MIT App Inventor to enhance speaking skills in Arabic language learning. 3) Measure the effectiveness of using Android-based learning media with MIT App Inventor to improve speaking skills in Arabic language learning. This study employs the R&D method by Borg and Gall, simplified by the Puslitjaknov team, which includes: product analysis, initial product development, expert validation and revision, small-scale testing and product revision, and field testing and final product. The data analysis techniques used are descriptive qualitative and quantitative methods with N-Gain Score using SPSS software. The results of the research are: 1) The availability of a product in the form of Android-based learning media using MIT App Inventor to enhance speaking skills in Arabic language learning. 2) The feasibility of the learning media tested by 2 experts, namely media and material experts, received a result of 93.75% as “very good” from the material expert, and also received a “very good” rating based on questionnaire results. 3) The effectiveness of the Android-based learning media using MIT App Inventor to improve speaking skills obtained an average score of 72% or 0.72, which is categorized as “very good.” The conclusion of this research is that Arabic language learning will be more effective and less monotonous if there is development in the learning media used.
Keywords: <i>Development;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Mit App Inventor;</i> <i>Speaking Skills.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-06	Penelitian ini bertujuan: 1) Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Arab. 2) Mendeskripsikan Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Arab. 3) Mengukur Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode r&d borg dan gall yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov; analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan revisi produk, dan uji coba lapangan dan produk akhir. Adapun Teknik analisis data yaitu kualitatif deskriptif dan kuantitatif menggunakan <i>N-Gain Score</i> dengan program SPSS. Hasil penelitian ini adalah: 1) tersedianya produk berupa media pembelajaran berbasis android menggunakan Mit App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab. 2) kelayakan media pembelajaran yang diujikan kepada 2 ahli yaitu media dan materi memperoleh hasil 93,75% “sangat baik” dari ahli materi dan memperoleh hasil. Juga berdasarkan hasil angket yang nilainya mencapai tingkat “sangat baik”. 3) efektifitas media pembelajaran berbasis android menggunakan Mit App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara memperoleh nilai rata-rata 72% atau 0,72% yaitu kategori “sangat baik”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran bahasa arab akan menjadi efektif dan tidak monoton jika dilakukan pengembangan pada media pembelajaran yang digunakan.
Kata kunci: <i>Pengembangan;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Mit App Inventor;</i> <i>Keterampilan Berbicara.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa, dengan tujuan menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas konsep, meningkatkan motivasi, dan mendorong interaksi aktif siswa. Seiring perkembangan

teknologi, media pembelajaran kini menggunakan teknologi digital, seperti aplikasi mobile, yang praktis dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, yang memiliki prinsip dan keterampilan khusus, penggunaan media yang tepat sangat penting.

Pembelajaran bahasa Arab sering dianggap sulit, terutama jika disampaikan secara tradisional. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Guru abad ke-21 dituntut untuk kreatif dan mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Media berbasis aplikasi adalah salah satu solusi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Aplikasi mobile menawarkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang saat ini mulai berkembang penggunaannya sebagai media pendukung dalam pembelajaran adalah MIT App Inventor. MIT App Inventor adalah platform yang memudahkan pembuatan aplikasi berbasis Android dengan menggunakan sistem visual block programming, tanpa perlu pengetahuan coding. Aplikasi yang dibuat dengan MIT App Inventor dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Platform ini sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan, termasuk untuk pembelajaran bahasa Arab, karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, membuat materi lebih menarik dan interaktif.

Penelitian di Ma'had Al-Jamiah UIN-SU menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di sana masih menggunakan buku teks konvensional, yang membatasi kemampuan siswa dalam memahami dan melafalkan bahasa Arab. Pengurus lembaga tersebut mengungkapkan keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, namun terkendala oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dalam hal ini.

Oleh karena itu, Penulis berencana mengembangkan buku teks menjadi media pembelajaran berbasis aplikasi Android. Tujuannya adalah meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa dan menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Aplikasi ini dirancang untuk menarik minat belajar dengan menggabungkan unsur-unsur media seperti video, suara, animasi, teks, dan gambar dalam format interaktif dan kreatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan 8 dari 10 langkah Borg & Gall yang telah disederhanakan untuk

efisiensi. Tim Puslitjaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008) mereduksi model Borg & Gall dari 10 menjadi 5 tahapan: analisis produk, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan besar, serta produk akhir.

Langkah-langkah utama:

1. Analisis Produk: Meliputi studi pendahuluan, observasi, dan wawancara untuk mengumpulkan data awal.
2. Pengembangan Produk Awal: Termasuk perumusan tujuan, pengembangan materi, instrumen, dan uji coba produk.
3. Validasi Ahli dan Revisi: Validasi produk oleh ahli untuk kelayakan dan revisi yang diperlukan.
4. Uji Coba Lapangan: Melakukan uji coba pada kelompok kecil dan revisi sebelum uji coba skala besar.
5. Produk Akhir: Menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang siap diuji lebih lanjut.

Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, serta pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas dan kelayakan produk yang dikembangkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini terdiri dari 3 bagian yang menjawab tiga pertanyaan penelitian sebelumnya. Pertama tentang mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan MIT App Inventor untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab. Kedua tentang validitas media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab. Ketiga tentang keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model borg & gall yang telah disederhanakan oleh puslitjaknov menjadi 5 tahapan yang terdiri dari analisis media yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Data dan analisisnya disajikan dalam satu penyajian

yang mana setelah menyajikan data kemudian dilanjutkan kepada analisis data. Sebagai berikut:

1. Pembahasan pertama: pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab.

a) Analisis kebutuhan produk

Proses awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengungkap permasalahan yang ada dalam pengajaran bahasa arab khususnya di keterampilan berbicara, dan mengungkapkan kebutuhan siswa didalamnya. Untuk menyelesaikan hal tersebut, peneliti mengumpulkan data, identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan dengan 3 metode yaitu studi pendahuluan, observasi, dan wawancara.

1) Hasil Studi Pendahuluan

Tahap ini dilakukan dalam rangka menganalisis kebutuhan atas pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan MIT App Inventor pada pembelajaran bahasa arab yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dan tercapainya tujuan mahad yaitu menjadikan ma'had aljamiah sebagai lingkungan bahasa arab. dari analisis yang dilakukan peneliti pada studi pendahuluan ini terdapat hasil yaitu:

- (a) Pembelajaran yang berlangsung selama ini hanya mengandalkan buku teks saja
- (b) Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran
- (c) Kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa arab
- (d) Kurangnya ketertarikan siswa dengan buku teks yang ada
- (e) Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya pelajaran bahasa arab

Dari hasil analisis tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan MIT App Inventor ini dibutuhkan oleh mahasiswa ma'had aljamiah sebagai media pendamping yang sudah ada sebelumnya. Sehingga, pembelajaran

bahasa arab yang ada di ma'had aljamiah berlangsung tidak hanya mengandalkan buku teks saja dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara menggunakan bahasa arab.

2) Hasil observasi

Observasi ini merupakan observasi terhadap proses pembelajaran bahasa arab di 2 kelas. Observasi ini bertujuan untuk mengungkapkan media pembelajaran yang digunakan, dampak terhadap peserta didik, dan permasalahan apa saja yang muncul selama penggunaan media pembelajaran tersebut. Peneliti mengamati proses pembelajaran bahasa arab di 2 kelas yaitu kelas "C" dan "D" tahun ajaran 2023-2024. Hasil dari observasi tersebut yaitu:

Tabel 1. Hasil Observasi

No	Point Observasi	Hasil Observasi
1	Tujuan pembelajaran bahasa arab	Menjadikan bahasa arab sebagai salah satu bahasa yang digunakan sehari-hari oleh mahasiswa
2	Materi pembelajaran	Kosa-kata dan Teks percakapan
3	Buku utama untuk pengajar dan siswa	Buku al arobiyah baina yaday tholib ma'had aljamiah
4	Media pembelajaran yang digunakan	Menggunakan buku dan papan tulis untuk menjelaskan materi
5	Metode pembelajaran yang digunakan	Guru menggunakan metode yang berfokus kepada guru saja (teacher centered learning)
6	Proses pembelajaran	Guru menjelaskan judul yang akan dipelajari pada pertemuan itu, dan memberikan kosa-kata dari materi yang dipelajari. Lalu peserta didik mengerjakan latihan yang ada dibuku
7	Sikap siswa	Siswa mendengarkan dan memperhatikan kepada penjelasan guru
8	Kemampuan siswa	Siswa paham dengan penjelasan guru. Ketika menggunakan bahasa Indonesia akan tetapi ketika dijelaskan menggunakan bahasa arab siswa merasa kesulitan untuk memahami penjelasan guru dan masih kesulitan dalam menggunakan bahasa arab dalam percakapan mereka sehari-hari
9	Evaluasi pembelajaran	Proses evaluasi dilakukan setelah guru menjelaskan materi yaitu dengan memberikan soal kepada siswa secara individu ataupun kelompok

Pembelajaran bahasa arab yang terdapat di ma'had al-jamiah memiliki tujuan untuk menjadikan bahasa arab sebagai salah satu bahasa yang digunakan oleh para mahasiswa dalam kesehariannya. Pada pembelajaran bahasa arab terdapat buku text yang ditulis oleh direktur mahad aljamiah yaitu buku al arobiyah baina yaday tholib ma'had aljamiah karangan Ustadz Dr. H. Harun Al Rasyid, MA. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu buku teks dan papan tulis yang berguna untuk menjelaskan materi pembelajaran, dengan metode

pembelajaran yang berfokus pada guru (teacher centered learning). Proses pembelajaran berlangsung pada malam hari ba'da shalat isya yang dimulai dengan guru menjelaskan judul yang akan dipelajari lalu memberikan kosa-kata dari materi yang dipelajari dan berakhir dengan mahasantri mengerjakan latihan yang ada di buku teks. Mahasantri akan mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru namun mahasantri tetap merasa kesulitan memahami pembelajaran bahasa arab karna minim nya kosakata yang mereka ketahui dan mereka kesulitan dalam menggunakan bahasa arab dalam percakapan sehari-hari, sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa arab yang ada di ma'had al-jamiah. Kemudian evaluasi akan diberikan oleh guru dengan memberikan soal kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.

3) Hasil wawancara

Untuk memperjelas hasil observasi, maka penulis melakukan wawancara kepada pengajar bahasa arab yaitu ustadzah zaitun wardah di tanggal 15 januari 2024. Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan Guru

No	Pertanyaan	Penjelasan (jawaban)
1	Kurikulum yang digunakan	Tidak mengikuti kurikulum pemerintah dan tidak ada kurikulum yang baku
2	Tujuan pembelajaran bahasa arab	Menjadikan bahasa arab sebagai salah satu bahasa yang digunakan sehari-hari oleh mahasantri
3	Permasalahan dari segi materi	Materi hanya berisi tulisan kosa kata percakapan yang menjadikan siswa bosan tanpa adanya gambar yang menarik
4	Permasalahan dari segi media	Kurangnya penggunaan media pembelajaran, guru hanya fokus pada penggunaan buku ajar saja
5	Permasalahan dari segi guru	Guru focus memberikan pelajaran hanya satu arah tanpa memberikan feedback kepada siswa nya
6	Permasalahan dari segi siswa	Siswa merasa kesulitan dan bosan belajar bahasa arab hanya menggunakan buku text saja tanpa adanya media pendamping/tambahan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebelumnya, maka peneliti menemukan permasalahan dan kebutuhan pada mahasantri ma'had aljamiah dalam pembelajaran bahasa arab. Tujuan dari pembelajaran bahasa arab di ma'had aljamiah yaitu untuk menjadikan bahasa arab sebagai salah satu bahasa yang digunakan sehari-hari

oleh mahasantri. Dan terdapat keterkaitan dari permasalahan pembelajaran bahasa arab dari segi materi, media, guru, dan siswa, yaitu materi hanya berisi tulisan kosa kata dan percakapan tanpa adanya gambar atau warna yang dapat lebih menarik perhatian peserta didik, media yang hanya menggunakan buku teks tanpa adanya media pendamping lainnya, dan guru yang hanya berfokus memberikan pelajaran tanpa adanya feedback dari peserta didiknya. Sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami bahasa arab dan bosan dalam mempelajari bahasa arab yang hanya menggunakan buku teks tanpa adanya media pendamping/tambahan lainnya.

b) Pengembangan produk

Setelah mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang ada di ma'had aljamiah dalam proses pembelajaran bahasa arab, maka langkah selanjutnya yaitu mengembangkan produk awal dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Perumusan tujuan

Dari kondisi yang ada berdasarkan pada analisis kebutuhan, maka tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah menghasilkan sebuah produk sebagai media pendamping yang memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari bahasa arab mulai dari kosakata hingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara bahasa arab, sehingga tujuan pembelajaran bahasa arab di ma'had aljamiah tercapai. Selain itu, diharapkan dengan adanya media pembelajaran bahasa arab berbasis android dengan Mit App Inventor ini peserta didik dapat mempelajari bahasa arab kapan pun dan dimana pun.

2) Pengembangan materi/bahan

Setelah merumuskan tujuan, berikutnya yaitu Menyusun materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Materi-materi yang disusun berdasarkan materi yang ada pada buku teks bahasa

arab. Materi dalam media pembelajaran terdiri dari kosakata berbentuk pdf yang dapat didownload oleh peserta didik dilengkapi arti dan gambar untuk mempermudah peserta didik dalam mengingatnya, lalu terdapat materi berbentuk pdf yang dapat didownload oleh peserta didik berupa percakapan yang dilengkapi gambar sehingga tampak lebih interaktif, dan terakhir terdapat video animasi percakapan yang sesuai dengan beberapa judul yang terdapat pada materi percakapan yang dapat dilihat oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun.

Tabel 3. Pengembangan Materi

Tampilan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Materi kosakata		
Materi percakapan		
Video animasi		

3) Pengembangan Instrumen

Instrumen alat ukur yang dibuat dalam media pembelajaran ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu juga untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam media pembelajaran berbasis android dengan Mit App Inventor ini

terdapat alat ukur berupa kuis yang terhubung kepada wordwall sehingga setelah mengerjakan kuis dapat langsung melihat hasil dan peringkat peserta didik.

Tabel 4. Pengembangan Instrument

Tampilan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Instrument latihan		
Cover aplikasi		
Cara penggunaan		
Menu pembelajaran		
Materi kosakata		



4) Uji coba produk

Pada tahap ini, setelah produk selesai di uji cobakan dalam skala kecil dan juga uji coba lapangan skala besar. Peneliti terlebih dahulu berkonsultasi kepada dosen ahli media, dan bahasa, atau dosen pembimbing sebagai validator untuk dapat dilaksanakan uji coba. Peneliti membagikan angket kepada peserta didik baik saat uji lapangan skala kecil dan juga saat uji lapangan skala besar. Hal ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang dibagikan memiliki 10 pernyataan dengan rentang nilai sebagai berikut:

- 5 = sangat setuju
- 4 = cukup setuju
- 3 = setuju
- 2 = kurang setuju
- 1 = tidak setuju

(a) Hasil uji coba skala kecil

Uji coba lapangan dengan skala kecil dilakukan kepada 7 responden dari mahasiswa ma'had aljamiah, dengan penyajian data sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Pernyataan	Responden							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Apakah pembelajaran menjadi lebih menarik di dalam proses pembelajaran	+	+	+	+	+	+	+	35
2	Saya semakin belajar menggunakan aplikasi	+	+	+	+	+	+	+	29
3	Apakah pembelajaran ini membuat saya dapat lebih mengerti	+	+	+	+	+	+	+	30
4	Aplikasi pembelajaran ini sangat memudahkan saya dalam pembelajaran bahasa arab	+	+	+	+	+	+	+	33
5	Pernyatak yang ada di dalam aplikasi sudah di bahas	+	+	+	+	+	+	+	35
6	Saya lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan aplikasi ini	+	+	+	+	+	+	+	30
7	Saya lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran ini	+	+	+	+	+	+	+	28
8	Pernyatak yang ada di dalam aplikasi ini sudah sangat di bahas	+	+	+	+	+	+	+	30
9	Penggunaan saya memang bahasa arab lebih meningkat setelah menggunakan aplikasi pembelajaran ini	+	+	+	+	+	+	+	28
10	Saya merasa lebih mudah belajar bahasa arab dengan menggunakan aplikasi ini	+	+	+	+	+	+	+	30
jumlah total									304

Dari data hasil uji coba skala kecil melalui angket, maka presentase tingkat kelayakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Karena jumlah pernyataan di angket yang diberikan adalah 10 dan skor tertinggi adalah 5, jadi jumlah pertanyaan dalam angket dikalikan 5 dengan jumlah responden 7, maka skor ideal yang diperoleh adalah 350. Berdasarkan rumus di atas maka dapat dipresentase kan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{301 \times 100}{350} = 86\%$$

Hasil yang didapatkan dari perolehan presentase diatas, maka kelayakan dari media pembelajaran berada pada kualifikasi "Baik" sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi dan dapat dilanjutkan ke uji coba lapangan.

(b) Hasil uji coba lapangan

Uji coba lapangan media pembelajaran bahasa arab ini adalah mahasiswa ma'had aljamiah kelas d. Adapun hasil tanggapan mahasiswa kelas d terhadap media setelah dilakukan uji coba melalui angket adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Responden											Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Aplikasi pembelajaran menjadi lebih menarik dalam proses pembelajaran	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	52
2	Saya merasa belajar menggunakan aplikasi	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	52
3	Aplikasi pembelajaran ini memudahkan saya dapat belajarnya	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	50
4	Aplikasi pembelajaran ini sangat membantu saya dalam pembelajaran bahasa arab	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	49
5	Pernyataan yang ada dalam aplikasi mudah dipahami	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	48
6	Saya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa arab dengan menggunakan aplikasi ini	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	48
7	Saya lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran ini	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	45
8	Pernyataan yang ada dalam aplikasi ini mudah dimahaminya	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	43
9	Penggunaan saya merasa bahasa arab lebih menarik setelah menggunakan aplikasi pembelajaran ini	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	44
10	Saya merasa lebih rajin belajar bahasa arab dengan menggunakan aplikasi ini	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	44
Jumlah total													479	

Dari data hasil uji coba lapangan melalui angket, maka presentase tingkat kelayakan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban} \times 100}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Karena jumlah pernyataan di angket yang diberikan adalah 10 dan skor tertinggi adalah 5, jadi jumlah pertanyaan dalam angket dikalikan 5 dengan jumlah responden 11, maka skor ideal yang diperoleh adalah 550. Berdasarkan rumus di atas maka dapat dipresentase kan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{479 \times 100}{550} = 87,10\%$$

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji coba lapangan, tingkat pencapaian rata-rata adalah 87,10%. Sehingga produk pengembangan berada pada kualifikasi "baik" dan tidak perlu mendapat revisi. Akan tetapi, masukan ataupun saran-saran dari responden uji coba lapangan tetap diwujudkan agar lebih menyempurnakan produk yang telah dibuat.

2. Pembahasan kedua: Validitas media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab.

Setelah selesai mengembangkan produk, maka tahap selanjutnya adalah validasi ahli untuk mengetahui seberapa valid produk yang di kembangkan. Hasil

validitas ditentukan oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli bahasa.

Uji Validasi Ahli

Berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh para ahli di bidang desain dan materi, maka evaluasi tersebut dapat dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Penyajian data dari validasi ahli materi
Untuk menguji keabsahan isi materi yang dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan validasi materi kepada Dr. Idrus Muchsin Bin Agil, M.Pd.I. beliau merupakan dosen universitas islam negeri maulana malik Ibrahim malang. Peneliti berharap hasil dari validasi ini menjadikan produk yang dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa arab di ma'had aljamiah.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	No	Indikator	Skor
Aspek Kelayakan Materi	1	Menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran	4
	2	Kesesuaian isi materi untuk pembelajaran keterampilan berbicara	4
	3	Kesesuaian materi memudahkan pemahaman peserta didik	3
	4	Kesesuaian isi materi membantu meningkatkan keterampilan berbicara	3
	5	Kesesuaian materi latihan dengan materi pembelajaran	4
Aspek Penggunaan Bahasa	1	Materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
	2	Penggunaan tata bahasa yang baik dan benar	4
	3	Materi jelas dan dapat dibaca	4
Jumlah			30

Maka dari itu, berdasarkan tabel diatas nilai persentase yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75$$

Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui peneliti memperoleh hasil dari validasi ahli materi sebesar 93,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis android dengan mit app inventor berada pada tingkat "sangat baik". Menurut kesimpulan ahli, materi ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa arab, namun perlu adanya perbaikan, saran dan masukan

dari ahli materi untuk menyempurnakan materi tersebut, seperti:

- 1) Terdapat kesalahan tata bahasa yang cukup mendasar, contohnya kesalahan dalam penggunaan kata kerja "سركنت" yang seharusnya "سركزون" dalam konteks kalimat.
 - 2) Menggunakan font yang lebih besar dan jelas terutama pada bagian yang penting seperti kosakata
 - 3) Memastikan kontras warna antara teks dan latar agar keterbacaan lebih baik
- b) Penyajian data dari validasi ahli desain media

Untuk mengetahui keabsahan desain media yang dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan uji validasi kepada ahli desain yaitu, Dr. H. Harun Al Rasyid, MA. Beliau merupakan dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Peneliti berharap hasil dari validasi ini menjadikan produk yang dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa arab di ma'had aljamiah.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Desain Media

Aspek penilaian	No	Indikator	Skor
Aspek Kelayakan	1	Keruntutan sajian	4
	2	Keruntutan konsep	4
Penyajian (Tampilan)	3	Kerapian penyajian	3
	4	Kesesuaian gambar yang mendukung bacaan	4
Aspek Kelayakan Grafis	1	Kualitas media	3
	2	Tampilan cover depan	4
	3	Penampilan isi aplikasi yang menarik	4
	4	Penempatan gambar, tulisan sesuai proposional	4
	5	Kombinasi warna yang digunakan	4
Jumlah			34

Maka dari itu, berdasarkan tabel diatas nilai persentase yang diberikan oleh ahli desain media adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{34}{36} \times 100\% = 94,44$$

Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui peneliti memperoleh hasil dari validasi ahli desain sebesar 94,44%. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis android dengan mit app inventor berada

pada tingkat "sangat baik". Menurut kesimpulan ahli, media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa arab, namun perlu adanya perbaikan, saran dan masukan dari ahli desain untuk menyempurnakan media tersebut, seperti:

- 1) Desain dibuat lebih rapi tata letak nya dan konsisten dengan desain yang ada
 - 2) Kualitas media lebih ditingkatkan agar media dapat digunakan lebih jelas dan bagus.
3. Pembahasan ketiga: Efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa arab.
- a) Penilaian pre-test dan post tes

Media yang telah divalidasi oleh para ahli dan diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan, maka tahapan selanjutnya yaitu melakukan implementasi kepada mahasiswa. Kelas yang dipilih untuk melakukan implementasi yaitu kelas "D" mahasiswa ma'had aljamiah. Terdapat perbedaan skor yang diperoleh saat diberikan pre-test sebelum pembelajaran dan juga post test setelah kegiatan pembelajaran.

Berikut merupakan hasil nilai pre-test dan post tes dari mahasiswa ma'had aljamiah kelas d.

Tabel 10. Hasil Pre Tes dan Pos Tes

No	Nama	Nilai	
		Pre tes	Post tes
1	Najwa Hafizhah Nst	70	90
2	Jahro Intan	75	100
3	Putri Salsabila	60	85
4	Eira Kishi Febila Saragih	55	80
5	Seri Rezeki	70	100
6	Hapni Hasibuan	60	80
7	Dini Hidayati Nst	70	95
8	Sinta Afrilliana	55	85
9	Siti Nuraisah	70	90
10	Maulida	75	90
11	Nabila Sakinah Hidayat	75	95
12	Ade Intan Aini	70	90
13	Fitri Ayu	60	80
14	Zaira Asmi Lubis	60	90
15	Mutiara Ayu	70	95
16	Hesti Mawarni	75	95
17	Rahma Maulida Rambe	55	85
18	Ayu Bintang Salsabila	70	100
Jumlah		1195	1625
Jumlah keseluruhan		66,38	90,27

b) Analisis hasil pre-tes dan pos tes

Hasil pre-test dan pos tes yang telah dilakukan akan dianalisis menggunakan rumus N-gain score untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan Mit App Inventor. Rumus yang digunakan untuk menghitung N-gain score adalah:

$$NG = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Maka dari itu, hasil penghitungan N-gain score berdasarkan hasil pre tes dan pos tes yang diperoleh oleh mahasiswa berdasarkan rumus adalah:

Tabel 11. Hasil N-Gain Score

No	Nama	Nilai		
		Pre tes	Post tes	N-Gain Score (%)
1	Najwa Hafizah Nst	70	90	66,67
2	Jahro Intan	75	100	100
3	Putri Salsabila	60	85	62,50
4	Eira Kishi Febila Saragih	55	80	55,56
5	Seri Rezeki	70	100	100
6	Hapni Hasibuan	60	80	50
7	Dini Hidayati Nst	70	95	83,33
8	Sinta Afrilliana	55	85	66,67
9	Siti Nuraisah	70	90	66,67
10	Maulida	75	90	60
11	Nabila Sakinah Hidayat	75	95	80
12	Ade Intan Aini	70	90	66,67
13	Fitri Ayu	60	80	50
14	Zaira Asmi Lubis	60	90	75
15	Mutiara Ayu	70	95	83,33
16	Hesti Mawarni	75	95	80
17	Rahma Maulida Rambe	55	85	66,67
18	Ayu Bintang Salsabila	70	100	100
		Rata-rata		72
		Minimum		50
		Maksimum		100

Tabel perhitungan n-gain score menunjukkan hasil rata-rata nilai pre-test dan pos test sebesar 72%, dengan peningkatan minimum sebesar 50%, dan peningkatan maksimum 100%. Maka dari itu, berdasarkan tabel interpretasi n-gain score (tabel 3.4), 72% termasuk dalam kategori sangat efektif dan 0,72 mempunyai interpretasi bahwa media memiliki keefektifan yang tinggi (sangat efektif) untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa pada pembelajaran bahasa arab di ma'had aljamiah.

B. Pembahasan

Pada bab ini, peneliti akan membahas data yang sudah diperoleh. Pembahasan pada bab ini akan di bagi menjadi 3 bagian yaitu bahasan proses pengembangan media, validitas, dan efektivitasnya.

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan Mit App Inventor

Peneliti memperoleh produk penelitian ini yaitu: media pembelajaran bahasa arab berbasis android dengan Mit App Inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa ma'had aljamiah uin sumatera utara. Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan metode "Borg and Gall" yang telah di sederhakan oleh puslitjaknov yang berguna untuk lebih memudahkan peneliti dan mempersingkat waktu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan studi pendahuluan. Observasi, dan wawancara. Observasi dilakukan Ketika berjalannya proses pembelajaran bahasa arab mahasiswa ma'had aljamiah di 2 kelas yaitu c dan d. sedangkan wawancara dilakukan kepada guru bahasa arab ma'had aljamiah. Setelah melakukan analisis kebutuhan tersebut, peneliti melakukan perancangan produk pengembangan, dengan hasil sebagai berikut:

- Media dikembangkan dengan menggunakan Mit App Inventor, sehingga di susun sesuai dengan prinsip-prinsip dari aplikasi tersebut.
- Desain dari media yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi canva dengan gambar dan font tulisan disesuaikan dengan ukuran handphone
- Pada aplikasi terdapat panduan penggunaan agar memudahkan para pengguna dalam menggunakannya
- Materi yang terdapat dalam media aplikasi yang dikembangkan diambil dari buku yang digunakan oleh mahasiswa ma'had aljamiah yaitu "al-arobiyyah baina yaday tholib ma'had aljamiah.
- Materi kosa kata dan percakapan di buat bergambar agar lebih menarik dan interaktif
- Pada materi percakapan terdapat audio yang dapat diputar guna melatih keterampilan berbicara mahasiswa
- Video pembelajaran yang terdapat dalam media aplikasi berupa video animasi dengan mengambil beberapa judul dari materi percakapan
- Latihan yang terdapat dalam aplikasi diambil dari quizizz.com dan menjadikan pengguna mengetahui langsung skor dan peringkat nya setelah mengerjakan latihan.

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton agar mahasiswa juga tidak bosan.

2. Validitas media pembelajaran berbasis android dengan MIT App Inventor

Peneliti menguji keabsahan media kepada 2 dosen ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Melalui uji validitas materi peneliti memperoleh skor sebesar 93,75% yang berarti "sangat baik" dan dapat digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa arab. kedua uji validitas media peneliti memperoleh skor sebesar 94,44% yang berarti "sangat valid" dan dapat digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa arab. Seperti yang dikatakatan Suharsimi Arikunto "suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah". Menurut kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi Suharsimi nilai 80-100% menunjukkan tingkat valid sebuah produk adalah "sangat tinggi".

Setelah peneliti memperbaiki kesalahan isi produk sesuai dengan masukan dari kedua ahli tersebut, peneliti melanjutkan untuk menguji keefektifan produk kepada mahasiswa ma'had al-jamiah dengan cara memberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

3. Efektifitas media pembelajaran berbasis android dengan MIT App Inventor

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari para ahli kemudian dilakukan uji efektifitas dengan memberikan pre tes dan post tes kepada mahasiswa ma'had al-jamiah. Hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan dianalisis untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis android dengan mit app inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa ma'had al-jamiah. Hasil pre tes dan post tes dianalisis menggunakan n-gain score. Hasil perhitungan melalui n-gain score menunjukkan bahwa rata-rata skor n-gain adalah 76% atau 0,76.

Berdasarkan interpretasi n-gain score 76% termasuk dalam kategori sangat efektif dan 0.76 termasuk dalam kategori efektif yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa ma'had al-jamiah.

Dengan demikian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pendamping yang dikembangkan mempunyai efek efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti "efektif" untuk digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa ma'had al-jamiah uin sumatera utara.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Sesuai dengan data sebelumnya yang telah diperoleh dan dianalisis oleh peneliti, maka peneliti merangkum kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis android dengan mit app inventor untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang dikembangkan sebagai media pendamping mahasiswa ma'had al-jamiah uin sumatera utara terdiri dari kosa-kata pembelajaran, materi percakapan yang memiliki suara, dan video pembelajaran berupa animasi dan latihan pembelajaran (kuis).
2. Media pembelajaran memperoleh nilai validasi dari para ahli yaitu ahli materi 93,75% dan dari ahli media 94,44% yang berarti "sangat valid" dan dapat digunakan sebagai media pendamping bahasa arab untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa ma'had al-jamiah.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai efektifitas rata-rata yaitu 76% yang berarti sangat efektif digunakan sebagai media pendamping pembelajaran bahasa arab untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa ma'had al-jamiah

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari masih banyak aspek kekurangan dalam mengembangkan media ini. Maka dari itu:

1. Penelitian yang dilakukan masih jauh dari kata sempurna khususnya dalam

pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara. Untuk itu, peneliti mengharapkan lebih banyak peneliti untuk memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran ini agar lebih baik dan bahnya digunakan.

2. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menyempurnakan media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan siswa saat itu
3. Peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti berikutnya sebagai sumber pribadi mengenai penelitian dan pengembangan, agar hasil penelitian dapat saling melengkapi.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W.R, & Gall, M.D, 1963, Educational Research an Introduction, New York & London, Longman Inc., hal. 778-782. Lihat juga M. Adnan Latif, 2014, Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa, Malang, UM PRESS, hal. 112-113, Sugiyono, 2008, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung, Alfabeta, hal. 409-414
- Nelsi Syaputrizal, Raudhatul Jannah, (2019). "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning Pada Platform Android Menggunakan Aplikasi App Inventor Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik". *Natural Science Journal*, 5(1). hlm. 2
- Ruth Sintia Br Ginting, dkk, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MIT App Inventor Berplatform Android Pada Materi Stoikiometri Di Kelas X MIPA SMAN 7 Kota Bengkulu. *Alotrop, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*. hlm. 104
- Saepudin, (2012). Pembelajaran Keterampilan Berbahas Arab: Teori dan Aplikasi, (Trustmedia Publishing Yogyakarta), hlm. 1-2
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktis*. (Jakarta: Rineka Cipta), hlm 124
- Shobrina, dkk, Pengembangan Desain Bahan Ajar Fisika Berbasis E-Modul Pada Materi Momentum. *Jurnal Umpan Fisika*, Vol.3 No. 1, hlm 33-40
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta). hlm. 142
- Sugiyono, (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta), hlm. 297
- Sutirman, (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmuv(. hlm.15
- Syifa Salsabila, dkk, (2023). Pengembangan E-Modul Pada Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematika Siswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, Banten, hlm. 2
- Tafonao, T., (2018). "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2) (2018), hlm. 103-114
- Taufik, (2011). *Pembelajaran Bahasa Arab MI (Metode Aplikatif dan Inovatif Berbasis ICT)*, (Surabaya: PMN). hlm. 49
- Wahidmurni. (2008). *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (Skripsi, Tesis, dan Disertasi)*. (Malang: UM Press) hlm. 41.