

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID DALAM
PEMBELAJARAN *ISTIMĀ*' DI SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN**



Oleh:

Amin Ngaziz Al Jawawi, S.Pd.I

NIM: 1220411212

TESIS

Diajukan Kepada Pascasarjana

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan Islam

YOGYAKARTA

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amin Ngaziz Al Jawawi,S.Pd.I
NIM : 1220411212
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 27 April 2016

Saya yang menyatakan



Amin Ngaziz Al Jawawi,S.Pd.I
NIM: 1220411212

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amin Ngaziz Al Jawawi, S.Pd.I
NIM : 1220411212
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap diitindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 April 2016

Saya yang menyatakan



Amin Ngaziz Al Jawawi, S.Pd.I
NIM: 1220411212



KEMENTERIAN AGAMA
UIN SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN

Tesis berjudul

: PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS *ANDROID*
DALAM PEMBELAJARAN *ISTIMĀ'* DI SDIT
SALSABILA 3 BANGUNTAPAN

Nama

: Amin Ngaziz Al Jawawi

NIM

: 1220411212

Jenjang

: Magister (S2)

Program Studi

: Pendidikan Islam

Konsentrasi

: Pendidikan Bahasa Arab

Tanggal Ujian

: 21 Juni 2016

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I)

Yogyakarta, 30 Juni 2016



PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN *ISTIMĀ*, DI SDIT SALSAHILA 3 BANGUNTAPAN
Nama : Amin Ngaziz Al Jawawi
NIM : 1220411212
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua/Penguji : Ahmad Rafiq, M.Ag., Ph.D.
Pembimbing/Penguji : Dr. H. A. Janan Asifuddin, MA.
Penguji : Dr. Abdul Munip, M.Ag.



diuji di Yogyakarta pada tanggal 21 Juni 2016

Waktu : 14.00-15.00 WIB
Hasil/Nilai : 88 / A-
Predikat Kelulusan : Memuaskan / Sangat Memuaskan / Cum Laude*

* Coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Pengembangan Aplikasi Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran *istimā'* di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

Yang ditulis oleh:

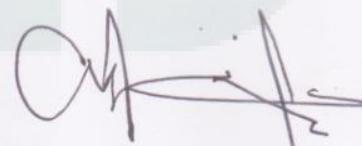
Nama : Amin Ngaziz Al Jawawi,S.Pd.I
NIM : 1220411212
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 27 April 2016

Pembimbing



Dr. H. Ahmad Janan Asifudin, M.A

ABSTRAK

Amin Ngaziz Al Jawawi, 2016, Pengembangan Aplikasi Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran *istimā'* di SDIT Salsabila 3 Banguntapan, Tesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam. Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan aplikasi berbasis *android* dalam pembelajaran *istimā'*. Produk diuji coba kepada peserta didik SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Peserta didik diambil secara acak meliputi perwakilan kelas 1, 2, dan 3, tersebut pembelajaran bahasa arab hanya mendapat satu jam mata pelajaran, sedangkan kebanyakan peserta didik masih kurang melafalkan kata dan kalimat bahasa Arab. Dengan pembelajaran *istimā'*, difokuskan pada kelas bawah akan membantu untuk kelas atas kedepannya. Dengan dukungan fasilitas yang dimiliki orang tua berupa *Android*, para peserta didik dapat belajar *istimā'* dengan panduan orang tua diluar jam sekolah.

Jenis penelitian dalam tesis ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*), dengan metode penelitian R&D (*RESEARCH and development*). Pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis data induktif meliputi reduksi data, penyampaian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket, dan uji coba/tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Presentase yang dicapai oleh ahli materi pada aspek materi kategori sangat baik sebesar 75%. Aspek latihan golongan negatif kategori cukup sebesar 100%, dan golongan positif kategori sangat baik sebesar 100%. Presentase yang dicapai oleh ahli media adalah 69% dalam kategori baik. Presentase dari peserta didik pada aspek desain sebesar 79,592% kategori positif, aspek materi sebesar 81,633% kategori positif. Berdasarkan data tersebut dapat diartikan bahwa aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran *istimā'* bahasa Arab.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN
 Berdasarkan Surat Keputusan Bersama
 Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI
 Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Konsonan Tunggal:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	b	Be
ت	ta'	t	Te
ث	sa'	s	Es (dengan titik diatas)
ج	jim	j	Je
ح	ha'	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	Ka dan Ha
د	dal	d	De
ذ	zal	z	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	Es dan Ye
ص	şad	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d̤	De (dengan titik dibawah)
ط	ta'	t̤	Te (dengan titik dibawah)
ظ	za'	z̤	Zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik diatas
ف	gain	g	Ge
ق	fa'	f	Ef
ك	qaf	q	Qi
ل	kaf	k	Ka
م	lam	l	El
ن	mim	m	Em
و	nun	n	En
ه	wawu	w	We
ء	ha'	h	Ha
ي	hamzah	'	Apostrof
	ya'	Y	ye

Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap:

عَدَّة	Ditulis	'iddah
--------	---------	--------

Ta' marbutah:

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة جزية	ditulis ditulis	hibah jizyah
-------------	--------------------	-----------------

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	karamah al-auliya'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta’ marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	ditulis	zakatul fitri
------------	---------	---------------

Vokal Pendek:

-○-	kasrah	Ditulis	i
-○-	fathah	ditulis	a
-○-	dammah	ditulis	u

Vokal Panjang:

fathah + alif جاهلية	ditulis	Ā
fathah + ya’ mati يسعى	ditulis	Jāhiliyyah ā
kasrah + ya’ mati كريم	ditulis	yas’ā ī
dammah + wawu mati فروض	ditulis	karīm ū
	ditulis	furūd

Vokal Rangkap:

fathah + ya’ mati بینکم	ditulis	Ai
fathah + wawu mati قولون	ditulis	bainakum au
	ditulis	qaulun

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. Wb

Alhamdulillah, dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Aplikasi Berbasis *Android* Dalam Pembelajaran *istimā'* di SDIT Salsabila 3 Banguntapan”.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sang revolusioner sejati pembawa pencerahan menuju peradaban Islam, suri tauladan yang dicontohkan telah menginspirasi kita untuk terus menimba ilmu sebagai penguatan intelektual dan mengabdikan hidup untuk menuju pendidikan yang lebih baik lagi.

Penulisan tesis ini tidak lepas dari partisipasi dan kerjasama dari berbagai pihak, untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Yudian K Wahyudi, MA., Ph.D, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag, M.A., M.Phil., Ph.D, selaku Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Ahmad Rafiq, M.A, Ph.D, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. H. Ahmad Janan Asifudin, M.A selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan pengarahan sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik.

5. Dosen Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Bahasa Arab yang senantiasa membimbing penulis selama proses belajar.
6. Bapak Pandi Kuswoyo, M.Pd.I selaku kepala sekolah SDIT Salsabila 3 Banguntapan beserta guru karyawan.
7. Abah Achmad Zubaidi dan bunda Marsini, S.Pd.I terimakasih doa, motivasi, materi, dan kasih sayang yang engkau berikan adalah anugerah yang Allah SWT karuniakan pada diri ini. Semoga Allah masih memberikan kesempatan untuk mmbahagiakan kedua orang tuaku.
8. Kakak-kakakku Mahmud Zainal Arifin, Anisatun naimah, Kang Noto, terimakasih atas doa dan nasehatnya.
9. Dwi Rangga Vischa Dewayanie, M.Pd.I istri tangguh pendamping hidup sepanjang zaman. Terimakasih *support* yang telah diberikan. Putra kinasih Asanka Kenzie Gantari Al Jawawi ridho Allah bersamamu.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan di PBA A Mandiri angkatan tahun 2012. Semoga proses kita mendapat ridho Allah SWT.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa karya ini masih sangat jauh dari baik, maka saran dan kritik untuk kesempurnaan tesis ini sangat kami harapkan. Semoga bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab.

Yogyakarta, 27 April 2016

Penulis

Amin Ngaziz Al Jawawi, S.Pd.I

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN DIREKTUR	iv
DEWAN PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
ABSTRAK	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
D. Kajian Pustaka	5
E. Landasan Teori	8
F. Metode Penelitian	21
G. Sistematika Pembahasan	28

BAB II : GAMBARAN UMUM SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN

A. Letak Geografis	30
B. Sejarah Singkat berdirinya SDIT Salsabila 3 Banguntapan	31
C. Visi dan Misi SDIT Salsabila 3 Banguntapan	34
D. Struktur Organisasi	39
E. Guru dan Karyawan	41
F. Peserta Didik	41
G. Sarana Prasarana	42

H. Struktur Kurikulum	43
I. Muatan Lokal	45
J. Ketuntasan Belajar	46
BAB III : APLIKASI PEMBELAJARAN <i>ISTIMA'</i> BERBASIS ANDROID DI SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN	
A. Perencanaan	48
B. Pengumpulan Informasi	49
C. Desain Produk	50
D. Pengujian Produk	55
E. Uji Coba Produk	72
F. Pembuatan Produk Masal	85
BAB IV : PENUTUP	
A. Kesimpulan	86
B. Saran-Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar Jumlah Siswa SDIT Salsabila 3 Banguntapan TP. 2014/2015
Tabel 2	Struktur Kurikulum SDIT Salsabila 3 Banguntapan
Tabel 3	Standart Kriteria Ketuntasan Minimal
Tabel 4	Langkah-langkah penelitian dan pengembangan aplikasi berbasis <i>android</i> dalam pembelajaran <i>istimā'</i> di SDIT Salsabila 3 Banguntapan
Table 5	Perencanaan Berdasarkan Potensi dan Masalah
Tabel 6	File source code atau src
Tabel 7	File layout .xml atau resource atau res
Tabel 8	Prosentase Hasil Angket dari Ahli Materi
Tabel 9	Prosentase Hasil Angket dari Ahli Materi Aspek Materi
Tabel 10	Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Materi
Tabel 11	Hasil Penilaian Ahli Materi dalam Aspek Latihan Golongan Negatif
Tabel 12	Hasil Penilaian Ahli Materi dalam Aspek Latihan Golongan Positif
Tabel 13	Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Materi Golongan Negatif
Tabel 14	Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Materi Golongan Positif
Tabel 15	Hasil Penilaian Ahli Media dalam Aspek IT
Tabel 16	Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek IT
Tabel 17	Data 49 Responden SDIT Salsabila 3 Banguntapan
Tabel 18	Data Hasil Uji Coba Peserta Didik dari Aspek Desain
Tabel 19	Prosentase hasil angket Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran <i>istimā'</i> berbasis <i>Android</i> Aspek Desain

- Tabel 20 Data Hasil Uji Coba Peserta Didik dari Aspek Materi
- Tabel 21 Prosentase hasil angket Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran *Istimā'* berbasis *Android* Aspek Materi
- Tabel 22 Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Istimā'*, Bahasa Arab Berbasis *Android* Aspek Desain
- Tabel 23 Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Istimā'*, Bahasa Arab Berbasis *Android* Aspek Materi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Desain aplikasi
Gambar 2	Pilihan Tingkatan Materi
Gambar 3	Pilihan Materi per Kelas
Gambar 4	Tampilan Materi
Gambar 5	Pilihan Tingkatan Latihan
Gambar 6	Pilihan Tingkatan Latihan
Gambar 7	Lembar kerja Eclipse
Gambar 8	Struktur aplikasi
Gambar 9	Halaman Menu Utama
Gambar 10	Halaman Materi
Gambar 11	Halaman Latihan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas pengajaran bahasa Arab sebagai inti proses pendidikan tidak berjalan sewajarnya. Guru, sebagai salah satu pemegang utama pengajaran bahasa, lebih banyak terpaku pada buku paket (*text book oriented*). Selain itu, pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran masih sangat minim, seperti media pembelajaran, media permainan, dan lain sebagainya.¹

Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting, yaitu: 1) Metode pengajaran dan 2) Media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan, jenis, tugas dan respon, yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran serta karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi dan lingkungan belajar yang ditata rapi dan diciptakan oleh guru.²

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi menjanjikan kemudahan-kemudahan dalam beraktifitas. Dunia pendidikan juga tak luput dari

¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab* (2). (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 5

² Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hlm. 3-4

sentuhan kemajuan teknologi. Segala informasi begitu cepat dan mudah didapatkan melalui layanan internet. Saat ini layanan internet tidak hanya diakses melalui komputer atau laptop. Internet juga dapat diakses menggunakan *handphone*, yang tentunya lebih memberikan kemudahan bagi pengguna.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* saat ini merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan pada ponsel mulai dari kelas *low end* hingga *high end*. Ini dikarenakan kebijakan yang diterapkannya sehingga siapapun boleh menggunakannya untuk menjalankan ponsel mereka.³ Pada saat perilisan perdana *android*, 5 November 2007, *android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *open source* pada perangkat *mobile*. Di lain pihak, google merilis kode-kode *android* di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan *open platform* perangkat seluler.⁴

Sejak saat itu *android* mulai diminati oleh banyak kalangan. Hal ini dikarenakan *user* atau pengguna *Android* juga dapat menjadi pengembang. Berbagai aplikasi dapat diperoleh melalui layanan *Play Store*. Aplikasi pembelajaran bahasa Arab sudah banyak disediakan dalam layanan tersebut, diantaranya adalah *Learn Arabic Easily*, *Learn Arabic*, *Arabic Alphabet*, *Arabic Flash Card*, *Arabic Jigsaw Puzzle*, *Arabic Listening Quiz*, *Arabic Number Lite*, dan lain-lain.

³ Wahana Komputer, *Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding dengan APP Inventor*, (Jakarta: PT Gramedia. 2013), hlm. 1

⁴ Nazruddin Safaat H, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Bandung : Informatika. 2012), hlm. 2

Berbagai aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang terdapat di *Play Store*, kebanyakan masih menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti aplikasi berbasis *Android* dalam pembelajaran bahasa Arab di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Peneliti telah melakukan pengamatan sementara di sekolah ini, diantara hasil pengamatan adalah 1) sekolah ini merupakan sekolah *fullday* yang tidak terlepas dari pembinaan keagamaan, 2) pelajaran bahasa Arab hanya mendapatkan porsi satu jam pelajaran. Rujukan bahan ajar menggunakan buku ajar untuk Madrasah Ibtidaiyah, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi mengingat keterbatasan waktu dan tingginya SK KD yang ditentukan, 3) Peserta didik kurang mampu melafalkan kata/kalimat bahasa Arab dengan intonasi yang tepat. Peserta didik masih terpengaruh oleh intonasi membaca *Iqra'* atau *Al-Qur'an*,⁵ 4) kebanyakan peserta didik mampu mengoprasikan aplikasi *smart phone Android* seperti game, *download application*, SMS, melakukan panggilan, dan lain-lain.⁶

Peneliti lebih menitik beratkan pada media pembelajaran *istimā'* dikarenakan kebanyakan peserta didik masih kurang begitu mampu melafalkan kata dan kalimat berbahasa Arab dengan intonasi yang tepat. *istimā'* menjadi alternatif utama agar peserta didik mampu memahami bahasa Arab dengan menirukan apa yang mereka dengar. Dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis *Android* ini diharapkan dapat memajukan pembelajaran bahasa

⁵ Pengamatan peneliti selama menjadi guru di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

⁶ Wawancara dengan wali murid dalam kegiatan FORSIGO (Forum Silaturrohim Guru dan Orang Tua) yaitu ibu Prisa Prasasti, pada hari Sabtu, 5 April 2014 pukul 10.00 WIB.

Arab untuk pelajar, dengan efektifitas dan efisiensi waktu dan tempat untuk belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan aplikasi berbasis *android* dalam pembelajaran *istimā'* di SDIT Salsabila 3 Banguntapan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengembangan aplikasi berbasis *android* dalam pembelajaran *istimā'* di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai acuan bagaimana memilih media yang sesuai dalam pengajaran bahasa Arab. Disamping itu diharapkan dapat digunakan bagi pendidik dan peneliti dengan tema serupa untuk meningkatkan pengalaman penelitian yang lebih baik lagi.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan menambah wawasan. Mampu menumbuhkan

kepercayaan dirinya, bahwa kesulitan-kesulitan dalam belajar bahasa Arab dapat diatasi dengan pemanfaatan media yang *aksesibel*. Media yang *aksesibel* dapat menumbuhkan rasa percaya diri ketika peserta didik mau berusaha dengan sungguh-sungguh. Hasilnya adalah potensi diri benar-benar dapat digali.

- 2) Bagi Pendidik khususnya, diharapkan mampu memilih media yang disesuaikan dengan metode dan materi dalam mengajar bahasa Arab. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas kinerja dalam proses pembelajaran. Seorang guru tidak hanya mengajar dalam aspek metodologi saja, tetapi juga mampu memahami fisik dan psikis anak didiknya dalam belajar. Sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.
- 3) Bagi Sekolah, semoga penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Sebagai bahan informasi untuk menentukan kebijakan-kebijakan pembelajaran bahasa Arab, terkait kurikulum dan pengadaan sarana prasarana sekolah.

D. Kajian Pustaka

Pembahasan dan penelitian tentang berbagai macam penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab, telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti. Peneliti melakukan penelitian lebih awal terhadap pustaka yang ada berupa karya-karya yang relevan dari peneliti terdahulu. Penelitian ini dilakukan untuk mendukung penelaahan yang lebih integral seperti yang telah dikemukakan pada

latar belakang masalah diatas. Diantaranya adalah tesis yang berjudul “*Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah Kelas X Semester Ganjil*” yang ditulis oleh Zainal Muttaqin. Tesis tersebut mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* (CD).⁷

Penelitian kedua adalah tesis yang ditulis oleh Rohmiyah mahasiswi Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Program studi Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab pada tahun 2011 dengan judul “*Pemanfaatan Media Gambar untuk Peningkatan Minat dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Olak Kemang Kota Jambi*”. Tesis tersebut bertujuan untuk memberikan kontribusi teori ilmiah dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah dengan melakukan verifikasi teori terhadap praktik pembelajaran dan pemanfaatan media gambar guna meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Arab.⁸

Tesis yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Qowā’id Bahasa Arab Berbasis Android (Di Pesantren Mahasiswi Dāruṣ Ṣāliḥāt Sleman Jogjakarta)*” ditulis oleh Kenyo Mitrajati. Tesis ini bertujuan untuk mengetahui, mengembangkan, dan mengetahui respon santri pondok pesantren mahasiswa

⁷ Zainal Muttaqin, *Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Arab untuk Madrasah Aliyah Kelas X Semester Ganjil*, Tesis Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2013)

⁸ Romiyah, *Pemanfaatan Media Gambar untuk Peningkatan Minat dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Olak Kemang Kota Jambi*, Tesis Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2013)

Dāruṣ Ṣāliḥāt terhadap aplikasi *e-learning* berbasis *android* bahasa Arab khususnya *qowā'id*.⁹

Penelitian selanjutnya adalah tesis yang ditulis oleh Jauhar Ali mahasiswa Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Program studi Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab pada tahun 2012 dengan judul “*Aplikasi E-learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan MOODLE (Modular Obyek-Oriented Dynamic Learning) di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*”. Penelitian ini menghasilkan bahan pembelajaran yang mudah dipahami dengan tingkat ketertarikan pengguna termasuk dalam kriteria baik, dan dapat digunakan sebagai pelengkap kegiatan belajar.¹⁰

Buku yang ditulis oleh Prof. DR. Henry Guntur Tarigan yang diterbitkan oleh Angkasa Bandung edisi revisi tahun 2008. Buku ini berjudul “*Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*”. Buku ini membahas tentang faktor-faktor pemengaruuh menyimak, aneka situasi pelibat menyimak, peningkatan daya simak, dan memilih bahan simakan yang menarik perhatian.¹¹

Penelitian mengenai pengembangan aplikasi berbasis *Android* dalam pembelajaran *istimā'* belum pernah dilakukan khususnya di Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Penelitian yang khusus mengembangkan aplikasi berbasis android dalam pembelajaran *istimā'* sebagai

⁹ Kenyo Mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qowā'id Bahasa Arab Berbasis Android (Di Pesantren Mahasiswi Dāruṣ Ṣāliḥāt Sleman Jogjakarta)*, Tesis Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2014)

¹⁰ Jauhar Ali, *Aplikasi E-learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan MOODLE (Modular Obyek-Oriented Dynamic Learning) di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*, Tesis Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta : Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2012)

¹¹ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008)

pelengkap kegiatan belajar bahasa Arab bagi peserta didik di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran *Istimā'*

a. Pengertian

Gagne dan Briggs, mereka mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang di antaranya terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pengertian lain dikemukakan oleh Suparno, media pembelajaran merupakan perpaduan dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan kata lain media adalah *hardware* yang telah diisi dengan perangkat lunak (*software*).¹²

Menurut NE (*National Education Association*), media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.¹³

¹² Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-Malang Press, 2009), hlm. 26.

¹³ M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hlm. 24.

Dari beberapa pengertian di atas, media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Media dapat mempengaruhi minat belajar peserta. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih menarik perhatian peserta didik. Peserta didik dapat melakukan berbagai aktifitas seperti mengamati, menanya, berlatih, bahkan bermain. Tidak dapat dipungkiri, informasi diperoleh peserta didik bukan hanya di ruang kelas bersama guru. Peserta didik dapat mengakses berbagai informasi di rumah melalui media komputer yang terhubung dengan internet. Kecanggihan *smartphone* juga mampu memenuhi kebutuhan memperoleh informasi yang dapat diakses dimanapun berada.

Dalam pembelajaran bahasa asing, penguasaan bunyi bahasa merupakan salah satu tujuan penting, dan juga tergantung pada tujuan pengajarannya. Tujuan pembelajaran bunyi bahasa secara umum meliputi; penguasaan seluruh bunyi, baik dalam bentuk mengenal dan memahami bunyi bahasa secara reseptif, maupun dalam bentuk melafalkan dan menggunakan bunyi bahasa secara aktif-produktif. Selain bunyi bahasa dalam bentuk konsonan dan vokal, sistem bunyi bahasa selengkapnya meliputi tinggi rendahnya suara (*al-Tūl*), tekanan kata dan kalimat (*al-Nabr*), lagu kalimat atau intonasi (*al-Tangim*), dan sebagainya. Tingkat penguasaan terhadap bagian-bagian dari sistem bunyi itu merupakan tujuan dari pembelajaran bunyi bahasa. Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajarkan bunyi di antaranya adalah: *Lauhah al-Nuṭq*

(bagian artikulasi ucapan) yang terdiri dari beberapa alat ucapan baik yang bergerak atau yang tetap.¹⁴

b. Posisi media pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Media membantu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi agar berlangsung secara optimal. Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar siswa

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan lebih menekankan pada kompetensi. Kurikulum ini memiliki ciri-ciri:

- 1) Hasil belajar dinyatakan dengan kompetensi yang dapat didemonstrasikan/ditampilkan atau dapat diobservasi indikator-indikatornya.
- 2) Kecepatan belajar siswa berbeda dalam mencapai ketuntasan belajarnya

¹⁴ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran ...* hal. 51-52.

- 3) Asesmen hasil belajar menggunakan acuan kriteria.
- 4) Adanya program remedial dan pengayaan
- 5) Memerlukan desain media yang dapat mempermudah siswa dalam mencapai kompetensi
- 6) Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada *student centered learning* (SCL).

Berdasarkan ciri-ciri diatas, maka media mempunyai peran yang tidak kalah penting dari elemen-elemen silabus yang lain. Lebih-ebih dalam KTSP orientasi bukan lagi pada guru tetapi lebih pada siswa. Dalam kondisi seperti inilah sebenarnya media mempunyai kontribusi yang sangat besar pada siswa selama mereka mengembangkan suatu konsep maupun pengetahuan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran *istimā'*

Tuntutan perkembangan zaman mengharuskan pembelajaran memanfaatkan fungsi media. Salah satunya adalah pembelajaran *istimā'*. *istimā'* adalah proses menerima sekumpulan fitur bunyi yang terkandung dalam kosakata, atau kalimat yang memiliki makna terkait dengan kata sebelumnya, dalam sebuah topik tertentu. *istimā'* meskipun dikalangan tertentu hanya dipahami sebatas “dengar (*hearing*). Akan lebih tepat, kalau *istimā'* lebih diarahkan pada “menyimak (*auding*) dengan tidak lepas

konteks.¹⁵ Beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *istimā'* adalah:

1) *Tape Recorder*

Penyajian pesan dari media ini melalui proses perekaman suara yang disimpan kedalam pita magnetik atau kaset. Kelebihan media ini, dapat diputar berulang-ulang. Hasil rekaman dapat dihapus dan digunakan untuk merekam kembali. Saat ini *tape rekorder* sudah jarang digunakan. Hal ini dikarenakan pengguna sudah mulai beralih keteknologi mutakhir yang menggunakan memory penyimpanan (*micro sd*) dengan kapasitas waktu perekaman suara yang lebih lama.

2) Radio

Penyampaian pesan media ini melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari pemancar yang disampaikan oleh penyiar radio. Radio merupakan siaran langsung dari penyiar melalui *microphone* yang diolah sedemikian rupa kemudian dipancarkan kesegenap penjuru sesuai kekuatan Signal pemancar. *Signal* yang dipancarkan kemudian ditangkap oleh radio dan disampaikan melalui pengeras suara (*sound*). Media ini memiliki variasi program yang sangat baik untuk mengembangkan imajinasi siswa, dan dapat memusatkan perhatian siswa terhadap kata maupun kalimat.

¹⁵ M.Khalilullah, *Media Pembelajaran* ...hal. 41

3) Televisi

Televisi merupakan media yang dapat menampilkan pesan suara dan gambar gerak (audio visual). Proses penyampaiannya sama persis dengan radio yaitu melalui pancaran gelombang elektromagnetik yang ditangkap melalui antena penangkap sinyal dari pesawat televisi.

4) *Video Compact Disk (VCD)*

Video Compact Disk (VCD) merupakan media audio-visual yang disimpan kedalam piringan plastik. Untuk pemutarannya memerlukan media lain seperti *VCD Player*, *DVD player*, *VCD/DVD Room* dalam PC maupun laptop. Media ini dapat diputar berulang-ulang. Dari media yang dihasilkan berupa audio dan visual sangat membantu mengembangkan pemahaman peserta didik.

Media pengajaran mempunyai manfaat yang utama adalah membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Tetapi menurut beberapa ahli pendidikan media pengajaran mempunyai manfaat yang lebih luas. Menurut Sudjana dan Rivai, mengungkapkan bahwa manfaat media pengajaran antara lain:¹⁶

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran;

¹⁶ *Ibid*, ... hal. 27

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Kehadiran media pembelajaran seharusnya mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran, bukan sebaliknya menghambat proses pengajaran bahkan menjadi beban. Dalam memilih media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.

- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.¹⁷

2. Aplikasi *Android*

a. Pengertian

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet yang berbasis Linux. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Smartphone (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dan fungsi menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, telepon pintar bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembang aplikasi. Telepon pintar merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti *e-mail* (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

¹⁷ Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm.27.

b. Sejarah

Android menyatakan mendukung sistem *open source* pada perangkat *mobile* saat perilisan pertamanya tanggal 5 November 2007. Ada dua jenis distributor sistem operasi *Android* yaitu *Google Mail Service* (GMS) dan *Open Handset Distribution* (OHD). *Google Mail Service* (GMS) mendapat dukungan penuh dari Google sedangkan *Open Handset Distribution* (OHD) bebas distribusi tanpa Google.

Sekitar September 2007 Google mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis *Smartphone* yang menggunakan *Android* sebagai sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh HTC Corporation dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010. Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang tergabung dalam program kerja *Android* ARM Holdings, Atheros Communications, diproduksi oleh Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan produk perdana mereka, *Android*, perangkat *mobile* yang merupakan modifikasi kernel Linux 2.6.¹⁸ *Android* telah melakukan berbagai pembaharuan baik dari perbaikan *bug* sampai penambahan fitur baru pasca perilisannya.

Saat ini produsen *smartphone* sudah banyak memproduksi *smartphone* berbasis *Android*, diantaranya adalah : Samsung, Sony Ericsson, LG, HKC, Acer, Motorola, Nexian, T Mobile, HTC, Dell,

¹⁸ *Ibid*, ... hal. 2

Philips, Asus, IMO, Nexus, Huawei, WayteQ, dan lain sebagainya. Hal ini dimungkinkan karena *Android* menggunakan sistem *open source* yang bebas didistribusikan dan dapat di gunakan oleh produsen-produsen *smartphone*. Kini *Android* telah menjadi saingan terbesar dari Apple karena kelengkapan sistem operasi dan aplikasinya.

c. Versi *Android*

Sejak April 2009, versi *Android* dikembangkan dengan nama kode yang dinamai berdasarkan makanan pencuci mulut dan penginan manis. Masing-masing versi dirilis sesuai urutan alfabet, yakni Cupcake (1.5), Donut (1.6), Eclair (2.0–2.1), Froyo (2.2–2.2.3), Gingerbread (2.3–2.3.7), Honeycomb (3.0–3.2.6), Ice Cream Sandwich (4.0–4.0.4), Jelly Bean (4.1–4.3), dan KitKat (4.4+). Pada tanggal 3 September 2013, Google mengumumkan bahwa sekitar 1 miliar perangkat seluler aktif di seluruh dunia menggunakan OS *Android*.¹⁹

Versi rilisan *Android*.²⁰

- 1) Versi rilis pra-komersial (2007–2008)
 - a) *Android* alpha
 - b) 1.2 *Android* beta
- 2) Sejarah versi *Android* menurut level API
 - b) *Android* 1.0 (API level 1)
 - c) *Android* 1.1 (API level 2)

¹⁹ <http://phandroid.com/2013/09/03/android-device-activations-1-billion/> diakses pada hari Kamis, 16 Oktober 2014 jam 11.00 WIB

²⁰ http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android diakses pada hari Kamis, 16 Oktober 2014 jam 11.07 WIB

- d) *Android* 1.5 Cupcake (API level 3)
- e) *Android* 1.6 Donut (API level 4)
- f) *Android* 2.0 Eclair (API level 5)
- g) *Android* 2.0.1 Eclair (API level 6)
- h) *Android* 2.1 Eclair (API level 7)
- i) *Android* 2.2–2.2.3 Froyo (API level 8)
- j) *Android* 2.3–2.3.2 Gingerbread (API level 9)
- k) *Android* 2.3.3–2.3.7 Gingerbread (API level 10)
- l) *Android* 3.0 Honeycomb (API level 11)
- m) *Android* 3.1 Honeycomb (API level 12)
- n) *Android* 3.2 Honeycomb (API level 13)
- o) *Android* 4.0–4.0.2 Ice Cream Sandwich (API level 14)
- p) *Android* 4.0.3–4.0.4 Ice Cream Sandwich (API level 15)
- q) *Android* 4.1 Jelly Bean (API level 16)
- r) *Android* 4.2 Jelly Bean (API level 17)
- s) *Android* 4.3 Jelly Bean (API level 18)
- t) *Android* 4.4 KitKat (API level 19)
- u) *Android* 5.0 Lollipop²¹
- v) *Android* 6.0 Marshmallow²²

²¹ http://tekno.kompas.com/read/2014/10/16/06003737/Google_khirnya.Ungkap_Nama_Android.5.0 diakses pada hari Jum'at, 30 Januari 2015 jam 19.20 WIB

²² <http://techjau.com/urutan-versi-nama-android/> diakses pada hari Rabu, 13 April 2016 jam 20.43 WIB

d. Instalasi *Android*

Perlengkapan dan kebutuhan yang dibutuhkan untuk memulai mengembangkan aplikasi *Android* terdiri dari:

1). Java SDK

Sebelum melakukan instalasi perangkat lunak lainnya, perangkat lunak yang paling kita butuhkan adalah Java SDK. Baik Eclipse maupun *Android* dibangun menggunakan platform Java. Oleh sebab itu, sudah pasti kita membutuhkan Java SDK untuk menggunakan perangkat lunak seperti Eclipse dan *Android* SDK.²³

2). Andoid SDK

Merupakan *platform tool* yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak berbasis *Android*.

3). Eclipse IDE

Eclipse IDE (*Integrated Development Enviroment*) merupakan *software editor* terbaik yang digunakan untuk mengembangkan program, game, juga aplikasi berbasis *Android*.

4). AVD Plugins

Berikutnya instalasi AVD Plugins. Pada dasarnya, Eclipse IDE hanyalah editor bahasa pemrograman Java. Tanpa tambahan apa-apa, kita sudah dapat membuat aplikasi berbasis Java. Namun jika kita ingin melakukan coding menggunakan Eclipse IDE, kita harus menambahkan AVD Plugins pada eclipse yang kita pakai. AVD Plugins akan

²³ Andi Taru Nugroho, *Cara Mudah Membuat Game di Android*, (Yogyakarta: Andi, 2012), hlm 1

menghubungkan antara Eclipse dengan *Android* SDK. AVD Plugins memungkinkan kita untuk membuat *project Android* dari Eclipse, mengatur emulator yang akan dipakai, dan lain-lain.²⁴

e. *Android* dalam dunia pendidikan

Android tidak hanya digunakan untuk keperluan pekerjaan dan hiburan. Namun dengan sifatnya yang memiliki basis *developer* yang besar untuk pengembangan aplikasi, membuat fungsi *android* menjadi lebih luas dan beragam. Salah satunya adalah untuk memajukan pendidikan menuju ke arah yang lebih baik. Demikian Lukluk Luhuring Santoso S Kom MT, (*Software Enginer at 3iQ's Inc, Orlando, Florida USA*) mengungkapkan hal itu dalam Workshop *Android for Education*, di gedung serbaguna Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Unnes Sekaran. Acara ini diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP Unnes. “*Android plus pendidikan* memungkinkan kita membuat sebuah *collaborative learning*. Yaitu sebuah lingkungan belajar dimana banyak orang yang bergabung mengerjakan suatu pekerjaan bersama-sama, saling memberi *feedback* sehingga menghasilkan sesuatu yang sempurna,” Di Eropa dan Amerika, lanjut Lukluk, siswa sekolah dasar sudah terbiasa mengerjakan *project* (riset). “Setelah mendapatkan materi dari guru, guru memberi tugas *project* yang berhubungan dengan materi tersebut secara berkelompok. Karena tiap orang memiliki pandangan yang berbeda, itulah

²⁴ *Ibid*, ... hal. 12

yang akan membuat suatu pembelajaran lebih cepat dimengerti dan menghasilkan sesuatu yang luar biasa.”²⁵

Perkembangan teknologi *Android* telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Perkembangan ini membawa keuntungan bagi peserta didik dari pemanfaatan teknologi *Android* tersebut, diantaranya :

- 1) Kemudahan peserta didik dalam mengakses informasi dan sumber pengetahuan yang dibutuhkan.
- 2) Desain materi pembelajaran tersaji secara interaktif dan menarik, serta penyampaiannya lebih konseptual.
- 3) Materi-materi pendidikan dapat diakses melalui belajar jarak jauh jika terkendala oleh waktu dan kesempatan.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu dengan metode penelitian dan pengembangan R&D (*RESEARCH and development*). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian

²⁵ <http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html> (diakses pada hari selasa, 28 Juni 2016 jam 20.22)

untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bisa bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*).²⁶ Langkah-langkah R&D berdasarkan Borg an Gell adalah sebagai berikut:²⁷

- a) Potensi Masalah, b) Mengumpulkan Informasi, c) Desain Produk, d) Pengujian Desain, e) Perbaikan Desain, f) Uji Coba Produk, g) Refisi Produk, h) Uji Coba Pemakaian, i) Pembuatan Produk Masal. Sedangkan jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu dengan melihat dan terjun langsung ke lapangan dalam proses penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.²⁸ Adapun sumber data yang menjadi subjek penelitian ini adalah:

- a. Kepala Sekolah dan Bagian Tata Usaha

Untuk mengetahui gambaran Umum SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

- b. Guru Bahasa Arab SDIT Salsabila 3 Banguntapan

Untuk mengetahui metode, perlakuan, dan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

- c. Perserta didik kelas I,II, dan III SDIT Salsabila 3 Banguntapan

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hlm. 407.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 409-427

²⁸ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hlm. 129.

Peserta didik diambil secara *random* khususnya anak-anak yang mampu mengoperasikan *smartphone android*. Meliputi peserta didik kelas 1, 2, dan 3 SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

d. Ahli Media dan Ahli Materi

Informasi dari ahli media dan ahli materi diperlukan untuk validasi dan uji coba desain media *istimā'* yang dikembangkan penulis. Penyempurnaan dari segi isi, materi, evaluasi, tampilan, kemudahan dalam penggunaan, dan lain sebagainya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa cara, yaitu :

a. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung.²⁹ Metode observasi digunakan untuk mengamati apakah produk aplikasi sesuai dalam kebutuhan pembelajaran bahasa Arab. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi non partisipan. Penulis tidak menggunakan pedoman observasi secara berstruktur, mengamati apa yang ada di tempat peristiwa pada saat itu dengan menggunakan frame yang ada di dalam pemikiran atau *mind observer*

b. Wawancara

²⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 220

Teknik wawancara atau interview adalah sebuah dialog yang dilakukan prawawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Melalui teknik wawancara, peneliti bisa merangsang responden agar memiliki wawasan pengalaman yang luas.³⁰

Teknik ini dimaksudkan untuk menggali informasi tentang kebutuhan pengembangan produk sesuai kondisi peserta didik. Jenis wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur. Maksudnya adalah wawancara yang pertanyaannya tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Dengan kata lain wawancara ini terjadi spontan bergantung dengan suasana dan keadaan ketika kegiatan wawancara berlangsung. Responden mendapat kebebasan dan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat, buah pikiran, pandangan, perasaannya tanpa diatur ketat oleh interviewer dengan tujuan untuk memperoleh keterangan yang terinci dan mendalam mengenai responden

c. Angket

Angket merupakan “sebuah pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui”³¹. Angket digunakan untuk mengumpulkan data-data kuantitatif mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup.

³⁰ Sanapiah Faisal, *Metodologi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hlm. 213.

³¹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hlm. 225.

d. Ujicoba / Tes

Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran tentang kualitas kelayakan produk untuk dikembangkan melalui instrument tes quisioner oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran bahasa Arab, untuk selanjutnya direvisi dan diimplementasikan di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

4. Prosedur dan Tahapan Penelitian

Mengacu kepada langkah-langkah R&D berdasarkan model Borg and Gell (1979), maka prosedur dan tahapan R&D dapat disederhanakan sebagai berikut:³²

a. Potensi dan Masalah

Penelitian berangkat dari kemungkinan adanya suatu potensi atau masalah tertentu. Penelitian ini muncul dikarenakan adanya penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, yaitu belum adanya aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasik *Android*, di mana platform *Android* sudah banyak diminati masyarakat berbagai kalangan. Melalui aplikasi ini, diharapkan dapat menjadi penunjang kegiatan belajar bahasa Arab dengan mudah kapanpun dan dimanapun berada.

b. Mengumpulkan Informasi

Informasi mengenai pembuatan aplikasi berbasis *android* dalam penelitian ini peneliti dapatkan dari berbagai sumber, diantaranya

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 409-427

belajar mandiri melalui buku, tukar fikiran dengan pakar *android*, dan kursus pembuatan aplikasi pada suatu lembaga.

c. Desain Produk

Produk dari penelitian ini adalah aplikasi berbasis *android*, sebagai pendamping belajar peserta didik SDIT Salsabila 3 Banguntapan dan tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat umum.

d. Pengujian Desain

Pengujian desain dimaksudkan untuk menilai efektifitas produk yang dihasilkan. Pengujian produk dilakukan oleh pakar yang membidangi untuk menilai produk yang dihasilkan.

e. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan setelah mendapat saran dan arahan dari pakar yang membidangi.

f. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dengan eksperimen pada sampel terbatas, setelah dilakukan validasi dan perbaikan desain.

g. Revisi Produk

Setelah diujicobakan, akan ditemukan beberapa kekurang dan kelemahan dari produk yang dihasilkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi kelemahan produk yang telah ditemukan.

h. Uji Coba Pemakaian

Produk yang sudah direvisi kemudian diujicobakan kembali dalam kondisi nyata dengan lingkup yang lebih luas dan tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna perbaikan lebih lanjut.

i. Pembuatan Produk Masal

Langkah terakhir adalah produksi masal terhadap produk yang dihasilkan setelah teruji efektifitas penggunaan dan layal untuk diproduksi secara masal.

j. Spesifikasi produk penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran *istimā'* berbasis *Android*.adapun spesifikasi produk sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini mempunyai laman yang berjudul “Bahasa Arab Menyenangkan” yang dapat diunduh secara gratis melalui *smartphone*.
- 2) Aplikasi dapat diopraskan secara offline.
- 3) Materi yang terdapat dalam aplikasi adalah materi yang disertai gambar dan audio pelafalannya. Selain itu juga dilengkapi test sederhana berupa paparan audio dengan beberapa gambar sebagai pilihan jawaban. Tampilan bahasa menggunakan bahasa Indonesia, sehingga memudahkan *user* dalam pengoprasan aplikasi.

5. Analisis Data

Data-data diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Untuk menghitung angket dengan menggunakan skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban. Adapun skoring untuk pernyataan positif adalah jawaban sangat baik skornya 4, baik skornya 3, cukup skornya 2, dan kurang 1. Data ini untuk melihat kebermaknaan hasil produk pengembangan dan validitasnya. peneliti menggunakan rumus distribusi frekuensi, yakni sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100 \%$$

Ket:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu).

P = Angka Persentase.³³

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini di bagi menjadi lima bab yaitu:

Bab I adalah pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, spesifikasi produk penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang profil SDIT Salsabila 3 Banguntapan sebagai tempat uji coba bahan ajar yang dikembangkan, yang meliputi: 1) gambaran

³³ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres), hlm. 40-41

umum; letak geografis, sejarah berdiri, visi, misi, dan tujuan, struktur organisasi.

2) gambaran khusus tentang profil sekolah.

Bab III menguraikan hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup tentang prosedur pengembangan aplikasi berbasis *android* “Bahasa Arab Menyenangkan”, serta hasil analisis kualitas aplikasi pembelajaran *istimā*’ berbasis *android* yang dikembangkan berdasarkan ahli media, ahli materi, dan pengguna.

Bab IV merupakan bab terahir atau penutup yang akan menguraikan kesimpulan dan hasil penelitian sekaligus sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam bab ini juga dikemukakan saran-saran dan kata penutup.

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasar penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai pengembangan aplikasi berbasis *Android* dalam pembelajaran *istimā'* di SDIT Salsabila 3 Banguntapan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi pembelajaran *istimā'* bahasa Arab berbasis *android* dengan nama "**Bahasa Arab Menyenangkan**". Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum, khususnya bagi peserta didik SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Pengunduhan menggunakan *smartphone android* melalui aplikasi *playstore* kemudian *search* Bahasa Arab Menyenangkan. Mencakup dua halaman utama, yakni halaman materi dan halaman latihan.
2. Berdasarkan hasil pengolahan data, Presentase yang dicapai oleh ahli materi pada aspek materi kategori sangat baik sebesar 75%. Aspek latihan golongan negatif kategori cukup sebesar 100%, dan golongan positif kategori sangat baik sebesar 100%. Presentase yang dicapai oleh ahli media adalah 69% dalam kategori baik. Presentase dari peserta didik pada aspek desain sebesar 79,592% kategori positif, aspek materi sebesar 81,633% kategori positif. Berdasarkan data tersebut dapat diartikan bahwa aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran *istimā'* bahasa Arab.

B. SARAN

Besar harapan kami kepala sekolah SDIT Salsabila 3 Banguntapan dapat melengkapi fasilitas pembelajaran khususnya bahasa Arab. Terpenuhinya fasilitas pembelajaran memungkinkan kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif. Motivasi kepada guru bahasa Arab diperlukan untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual atau sesuai dengan kebutuhan siswa.

Guru pengajar bahasa Arab perlu meningkatkan cara pengajaran bahasa Arab menjadi lebih serius dan disiplin. Guru se bisa mungkin berkreasi dengan media pembelajaran untuk merangsang minat belajar peserta didik. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran baik secara mental maupun tindakan.

Pengembangan media pembelajaran *istimā'* bahasa Arab berbasis *android* ini tentunya masih banyak yang harus disempurnakan. Hal ini merupakan keterbatasan peneliti dalam memaksimalkan kemampuan yang telah dikaruniakan oleh Allah SWT kepada peneliti. Sumbangsih saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan *tesis* ini. Bagi peneliti lain diharapkan penelitian ini bisa dijadikan acuan atau referensi dalam peneltian penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Jauhar. *Aplikasi E-learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan MOODLE (Modular Obyek-Oriented Dynamic Learning) di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Yogyakarta : Perpustakaan PP. UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Anas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres).
- Anshor, Ahmad Muhtadi. *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya*. Yogyakarta : Teras, 2009.
- Faisal, Sanapiah. *Metodologi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 1982.
- H, Nazruddin Safaat. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika, 2012.
- Kenyo Mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qowā'id Bahasa Arab Berbasis Android (Di Pesantren Mahasiswi Dāruş Šāliḥāt Sleman Jogjakarta)*. Tesis Magister Pendidikan Islam. Yogyakarta: Perpustakaan PP. UIN Sunan Kalijaga. 2014.
- M. Khalilullah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. *Permainan Edukasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.

Muttaqin, Zainal. *Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Arab untuk Madrasa Aliyah Kelas X Semester Ganjil*. Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2013.

Nazruddin Syafaat. *ANDROID: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika. 2012.

Nugroho, Andi Taru. *Cara Mudah Membuat Game di Android*. Yogyakarta: Andi, 2012.

Romiyah. *Pemanfaatan Media Gambar untuk Peningkatan Minat dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri Olak Kemang Kota Jambi*. Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2013.

Rosyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Perss.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2012.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.

Wahana Komputer. *Membuat Aplikasi Android Tanpa Coding dengan APP Invento*. Jakarta: PT Gramedia. 2013.

<http://phandroid.com/2013/09/03/android-device-activations-1-billion/> diakses pada hari Kamis, 16 Oktober 2014 jam 11.00 WIB

http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android diakses pada hari Kamis, 16 Oktober 2014 jam 11.07 WIB

<http://techijau.com/urutan-versi-nama-android/> diakses pada hari Rabu, 13 April 2016 jam 20.43 WIB

http://tekno.kompas.com/read/2014/10/16/06003737/Google_khirnya.Ungkap>Nama.Android.5.0 diakses pada hari Jum'at, 30 Januari 2015 jam 19.207 WIB

Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008.

CURRICULUM VITAE

Nama : Amin Ngaziz Al Jawawi

Tempat/tanggal lahir : Magetan, 19 Desember 1988

Jenis kelamin : Laki-laki

Telepon : 08994102540

Alamat : Dk. Kwangsan, Ds. Turi, RT/RW : 03/04, Kec. Panekan, Kab. Magetan, Jawa Timur, 63352

Email : el_jawawi@yahoo.co.id

Pendidikan Formal:

1. MIN Turi (1995-2001)
2. MTsN Panekan (2001-2004)
3. MAKN Denanyar (2004-2007)
4. S1 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2007-2012)
5. S2 Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012-2016)

Pendidikan Non Formal:

1. Pondok Pesantren Mamba’ul Ma’arif Denanyar Jombang
2. Pondok Pesantren Minhajul Muslim Yogyakarta

Riwayat Pekerjaan:

Guru SDIT Salsabila 3 Banguntapan (2012 – 2016)