

**PENGEMBANGAN BUKU PELAJARAN BAHASA ARAB**

**MADRASAH TSANAWIYAH KE DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID**



**Oleh:**

**Muhammad Arif**

**NIM: 1320412202**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**TESIS**

**“Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga**

**untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh**

**Gelar Magister Pendidikan”**

**YOGYAKARTA**

**2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arif  
NIM : 1320412202  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Islam  
Konsentrasi : Pendidikan Bahas Arab

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

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Saya yang menyatakan,



Muhammad Arif  
NIM: 1320412202

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Muhammad Arif  
NIM : 1320412202  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Islam  
Konsentrasi : Pendidikan Bahas Arab

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

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Saya yang menyatakan,



  
Muhammad Arif  
NIM: 1320412202

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.  
Direktur Program  
Pascasarjana  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum, Wr, Wb.*

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

**PENGEMBANGAN BUKU PELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH  
TSANAWIYAH KE DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID**

yang ditulis oleh:

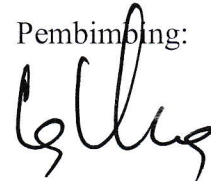
Nama : Muhammad Arif  
NIM : 1320412202  
Program : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam  
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

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

*Wassalamu'alaikum, Wr, Wb.*

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Pembimbing:



Dr. H. Abdul Munir, M. Ag  
NIP: 19730806 199703 1 003

## ABSTRAK

**MUHAMMAD ARIF**, *Pengembangan Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android*. Tesis. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.

Penelitian ini berangkat dari semakin populernya *smartphone* berbasis operasi sistem Android yang sudah lazim digunakan oleh berbagai kalangan, tidak terkecuali siswa/santri. Sudah menjadi kewajiban bagi tenaga pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran agar proses belajar mengajar semakin mudah dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Arab madrasah tsanawiyah berbasis android. Selain itu juga untuk mengetahui respon siswa/santri terhadap aplikasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan R&D (*research and development*). Pengembangan media pembelajaran aplikasi android ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu: (1) Melakukan perencanaan desain, (2) pengembangan aplikasi android, (3) mengevaluasi produk berdasarkan masukan para ahli, (4) melakukan uji coba lapangan.

Hasil penelitian berupa aplikasi buku pelajaran bahasa Arab madrasah tsanawiyah kelas VII ini bisa diunduh pada *link*: <https://is.gd/wIcg7g>. Aplikasi ini mempunyai halaman utama yakni halaman yang berisi materi dan soal latihan.

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli multimedia, diketahui rerata total untuk aspek desain/pemrograman adalah 4,09 dengan kategori sangat baik. Dari aspek materi oleh ahli materi diketahui rerata total 4,42 dengan kategori sangat baik. Adapun tanggapan/respon 16 orang siswa/santri terhadap kualitas aplikasi yang dikembangkan pada aspek tampilan dan pemrograman rerata total 3,66 dengan kategori baik. Sedangkan dari aspek materi dan pembelajaran rerata total skor 3,72 dengan kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari aspek tersebut, aplikasi ini sudah layak untuk digunakan membantu proses pembelajaran.

Dengan demikian aplikasi media buku pelajaran bahasa Arab madrasah tsanawiyah kelas VII direspon dengan positif oleh siswa/santri dan validator ahli sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: *Android. Media pembelajaran. Bahasa Arab.*

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين. الصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين. وعلى آله وصحبه أجمعين.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW nabi akhir zaman.

Dalam penulisan Tesis ini, penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan dari beberapa pihak yang telah memberikan arahan, dorongan, dan bimbingan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Drs. Yudian Wahyudi, Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Noorhaidi, MA, M.Phil, Ph.D selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Abdul Munip, M.Ag, M.Pd selaku pembimbing tesis yang penuh kesabaran memberikan dorongan, arahan, dan petunjuk-petunjuk sejak awal sampai dengan selesainya tesis ini.
4. Segenap guru besar dan dosen Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi bekal dan ilmunya bagi penyusun untuk menjadi dewasa dalam berfikir, berbuat dan menjadi kritis secara akademik.

5. Segenap karyawan/karyawati Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas segala pelayanan dan bantuan yang telah diberikan selama studi dan menyelesaikan penulisan tesis ini.
6. Kepada ibu dan bapak serta saudara yang selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis sebagai anak dan saudara.
7. Kepada istri tercinta Lutfiah, S. Pd. I yang dengan kesabarannya melepas suami untuk menuntut ilmu.
8. Kepada Noviar Firdaus yang telah membantu sebagai mentor untuk mengembangkan aplikasi android sehingga menghasilkan produk yang diharapkan bisa sangat membantu dalam proses belajar mengajar bahasa Arab.
9. Seluruh teman-teman AMKS Pangeran Antasari Yogyakarta dan teman-teman kelas PBA 2 non regular angkatan 2013 untuk semangat dan dukungannya.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan mendapatkan pahala yang setimpal dan berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, 10 Juli 2017

Muhammad Arif, S. Pd. I

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN DIREKTUR</b> .....	iv
<b>DEWAN PENGUJI</b> .....	v
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan .....	6
D. Kajian Pustaka .....	7
E. Metode Penelitian .....	9
F. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II : KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Teori Pengembangan Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Macam-macam Media Pembelajaran .....	15
3. Pengertian Konversi dan Pengembangan Bahan Ajar .....	18
B. Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah .....	18
C. Aplikasi Android .....	31
1. Android 1.0 .....	33
2. Android 1.5 .....	33
3. Android 1.6 .....	33
4. Android 2.0 .....	33
5. Android 2.2 .....	33
6. Android 2.3 .....	34
7. Android 3.0 .....	34
8. Android 4.0 .....	34
9. Android 4.1 .....	34
10. Android 4.4 .....	34
11. Android 5.0 .....	35



12. Android 6.0 .....	35
13. Android 7.0 .....	35

**BAB III: PENGEMBANGAN BUKU PELAJARAN BAHASA ARAB KE  
DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID**

A. Perencanaan Desain Produk .....	36
1. <i>Icon</i> Aplikasi.....	36
2. <i>Splashscreen</i> .....	36
3. Menu Utama.....	37
4. Tampilan <i>Button</i> Materi.....	37
5. Tampilan <i>Button</i> Latihan .....	38
B. Alat-alat Yang Digunakan .....	38
1. Android Studio .....	38
2. Adobe Photoshop .....	39
3. Snipping Tool.....	40
4. Microsoft Word.....	41
5. Adobe Reader.....	42
C. Proses Pengembangan Aplikasi .....	43
D. Materi Soal Latihan .....	55

**BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian .....	74
B. Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi Android.....	80
1. Deskripsi Data dan Penilaian Ahli Media .....	80
2. Deskripsi Data dan Penilaian Ahli Materi.....	82
3. Deskripsi Data dan Penilaian Siswa/Santri.....	84
4. Kelayakan Hasil Pengembangan.....	88
C. Produk Pengembangan Membantu Dalam Proses Pembelajaran .....	89

**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran-saran .....	90

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Penilaian ahli media
Tabel 2	Penilaian ahli materi aspek pembelajaran
Tabel 3	Penilaian ahli materi aspek materi
Tabel 4	Penilaian siswa/santri aspek pembelajaran
Tabel 5	Penilaian siswa/santri aspek materi
Tabel 6	Penilaian siswa/santri aspek tampilan
Tabel 7	Penilaian siswa/santri aspek pemrograman
Tabel 8	Rangkuman penilaian siswa/santri
Tabel 9	Prosentasi distribusi data respon siswa/santri

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Logo Android
Gambar 2	Rencana desain <i>icon</i> aplikasi
Gambar 3	Rencana desain <i>splashscreen</i>
Gambar 4	Rencana desain menu utama
Gambar 5	Rencana desain <i>button</i> materi
Gambar 6	Rencana desain <i>button</i> latihan
Gambar 7	Logo Android Studio
Gambar 8	Logo Adobe Photoshop
Gambar 9	Logo Snipping Tool
Gambar 10	Logo Microsoft Word
Gambar 11	Logo Adobe Reader
Gambar 12	Gambar konversi buku ke <i>soft file</i>
Gambar 13	Tampilan website <a href="http://www.ilovepdf.com">http://www.ilovepdf.com</a>
Gambar 14	<i>Splashscreen</i> di Adobe Photoshop
Gambar 15	<i>Script icon</i> di Android Studio
Gambar 16	<i>Script splashscreen</i> di Android Studio
Gambar 17	<i>Script</i> menu utama di Android Studio
Gambar 18	<i>Script</i> menu materi di Android Studio
Gambar 19	<i>Script</i> materi 1 di Android Studio
Gambar 20	<i>Script</i> materi 2 di Android Studio
Gambar 21	<i>Script</i> materi 3 di Android Studio
Gambar 22	<i>Script</i> materi 4 di Android Studio
Gambar 23	<i>Script</i> materi 5 di Android Studio
Gambar 24	<i>Script</i> materi 6 di Android Studio
Gambar 25	<i>Script</i> materi 7 di Android Studio

Gambar 26	<i>Script</i> menu latihan di Android Studio
Gambar 27	<i>Script</i> latihan 1 di Android Studio
Gambar 28	<i>Script</i> latihan 2 di Android Studio
Gambar 29	<i>Script</i> latihan 3 di Android Studio
Gambar 30	<i>Script</i> latihan 4 di Android Studio
Gambar 31	<i>Script</i> latihan 5 di Android Studio
Gambar 32	<i>Script</i> latihan 6 di Android Studio
Gambar 33	<i>Script</i> latihan 7 di Android Studio

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar penilaian ahli media
Lampiran 2	Lembar penilaian ahli materi
Lampiran 3	Lembar penilaian siswa/santri
Lampiran 4	Riwayat hidup



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi adalah sebuah era dengan pendidikan dan teknologi yang semakin maju. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini seringkali menjadikan sebagian masyarakat merasa semakin tertinggal. Kondisi semacam ini terjadi karena beberapa faktor, antara lain faktor bahasa. Seringkali kita tidak menyadari seberapa penting dan perlunya mempelajari bahasa selain bahasa yang kita gunakan sehari-hari.

Bahasa merupakan elemen penting dalam kehidupan umat manusia. Karena bahasa merupakan alat komunikasi untuk berinteraksi satu sama lain. Itulah mengapa bahasa menjadi salah satu faktor krusial dalam kehidupan bermasyarakat di dunia. Bahasa, menurut terjemahan bebas adalah kumpulan kata yang mempunyai makna yang diucapkan oleh salah satu indera manusia yaitu indera mulut untuk berkomunikasi dengan orang lain. Lebih dari itu, bagi sebuah bangsa, terutama Indonesia, yang merupakan negara majemuk, dengan multi suku, ras, agama, dan bahasa daerah yang beragam, maka bahasa merupakan sebuah alat pemersatu bangsa.

Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang berupa sistem simbol bunyi yang dihasilkan dari ucapan manusia. Manusia sebagai

mahluk sosial membutuhkan sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya di masyarakat. Untuk kepentingan interaksi sosial itu, maka dibutuhkan suatu wahana komunikasi yang disebut bahasa. Setiap masyarakat tentunya memiliki bahasa. Dalam komunikasi sehari-hari alat yang sering digunakan untuk berkomunikasi adalah bahasa, baik berupa bahasa tulis maupun bahasa lisan. Bahasa sebagai sarana komunikasi tentunya mempunyai fungsi berdasarkan kebutuhan seseorang secara sadar atau tidak sadar yang digunakannya. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan diri, alat komunikasi, dan sarana untuk kontrol sosial.

Pembelajaran bahasa Arab sudah lama dilakukan di Indonesia namun hasilnya belum sepenuhnya maksimal. Berbagai problem masih sering bermunculan dan hampir jarang terpecahkan. Dapat dilihat dari beberapa faktor, diantaranya; kurang siapnya siswa mengikuti pelajaran bahasa, kompleksitas materi bahasa Arab yang menjadikan tingkat kesulitan tinggi pada teknik, strategi, dan metode penyampaianya. Juga kurangnya inovasi mahasiswa bahasa Arab: skripsi dan tesis yang dibuat tidak menjawab tantangan keilmuan dan kelembagaan pendidikan bahasa Arab. Juga tenaga pendidik bahasa Arab (instruktur, guru, atau dosen) dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran; mereka tidak kreatif, kurang bias menguasai situasi kelas karena siswa yang kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Arab.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nailur Rahmawati, "Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Gatot Condong Catur Sleman Yogyakarta" Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2012).

Sejarah perkembangan bahasa Arab di Indonesia dimulai sejak masyarakat Indonesia mulai memeluk Islam. Dalam hal ini bahasa Arab dipelajari semata-mata sebagai alat untuk mempelajari dan memperdalam pengetahuan Islam, baik di surau, masjid, pondok pesantren, maupun madrasah-madrasah. Sejak zaman penjajahan Belanda, banyak sekali mahasiswa Indonesia yang melanjutkan di beberapa perguruan tinggi Timur Tengah. Mereka pada umumnya mempelajari bahasa Arab bukan semata-mata sebagai alat, melainkan sebagai tujuan. Karena itu, setelah studi mereka berhasil banyak diantara mereka yang tergolong ahli bahasa Arab dan mampu menggunakan bahasa Arab secara aktif karena menguasai empat segi kemahiran bahasa: menyimak (mendengar), berbicara, dan menulis.<sup>2</sup>

Mempelajari bahasa adalah pekerjaan yang panjang dan kompleks, serta bukanlah serangkaian langkah mudah yang bisa diamati atau diprogram dalam sebuah panduan ringkas. Begitu banyak permasalahan yang tidak sederhana karena di dalamnya menyangkut fenomena-fenomena yang bisa dipecah maupun tersusun. Belajar bahasa pada dasarnya bukan hanya belajar ilmu yang teoritik saja, akan tetapi juga belajar hal praktis yang membutuhkan praktek berkesinambungan dalam mempelajarinya.

---

<sup>2</sup> Ahmad Izzan, "*Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*", (Bandung: Humaniora, 2009). Hlm. 43-44



Bahan ajar atau materi pembelajaran merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa, dan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Guru akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa adanya bahan ajar. Begitu pula halnya siswa, tanpa bahan ajar akan menemui hambatan untuk menyesuaikan diri dalam pembelajaran, apalagi jika guru menyampaikan dan mengemukakan materi dengan cepat dan kurang jelas. Murid dapat kehilangan arah dan jejak, sehingga tidak mampu mencerna dan menelusuri kembali apa yang telah diajarkan guru.<sup>3</sup>

Dengan kebijakan pemerintah dalam memberlakukan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013, belum semua sekolah mendapatkan materi pembelajaran berupa buku yang sesuai dengan kurikulum tersebut karena pendistribusian yang belum merata termasuk buku pelajaran Bahasa Arab.

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi semakin berkembang pesat dengan banyaknya hal-hal baru yang turut menyertai kehidupan manusia saat ini. Untuk saat ini, salah satu hal yang sedang booming dan terlihat wajib dimiliki oleh setiap orang adalah smartphone. Smartphone merupakan ponsel yang dibekali dengan berbagai macam fitur serta spesifikasi yang mumpuni. Smartphone bisa dibilang menjadi salah satu fenomena yang digilai oleh banyak orang. Banyak orang hobi gonta-ganti smartphone. Dilain pihak, smartphone juga berperan penting dalam

---

<sup>3</sup> Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 74.

banyak aspek di kehidupan manusia. Adapun smartphone yang paling banyak digunakan oleh kebanyakan orang adalah smartphone yang berbasis system operasi Android. Sangat beresalan memang kenapa Android banyak digunakan, karena selain harga yang lumayan terjangkau, operasi system ini pun sangat kaya akan aplikasi.

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang digunakan untuk perangkat mobile (SMARTPHONE) atau perangkat tablet (PGA). Sifat dari platform android yang terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi buatan sendiri membuat android menjadi sistem operasi mobile yang populer hingga saat sekarang ini. Android didirikan pada tahun 2003 oleh Andy Rubin, Nick Sears, Rich Miner dan Chris White sebelum dipinang oleh Google pada bulan Juli 2005, dengan harga USD 50 juta. Google merupakan peran utama dibalik kesuksesan sistem operasi mobile android.

Berangkat dari permasalahan di atas, oleh karena itu penulis merasa penting untuk mengembangkan buku pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi Android agar sekolah-sekolah yang belum terjangkau pendistribusian bisa menggunakannya. Dalam hal ini penulis membatasi hanya untuk madrasah tsanawiyah kelas VII.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan buku pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi Android?
2. Bagaimana kelayakan produk buku pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi Android?
3. Apakah buku pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi Android dapat membantu dalam proses belajar mengajar bahasa Arab pada Kurikulum 2013?

### **C. Tujuan dan Kegunaan**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan buku pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi Android.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk buku pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi Android.
3. Untuk mengetahui Apakah buku pelajaran bahasa Arab dalam bentuk aplikasi Android dapat membantu dalam proses belajar mengajar bahasa Arab pada Kurikulum 2013.

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti: Bahan ajar dalam aplikasi Android ini dapat menjadi sumbangsih dalam pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pelajaran bahasa Arab.

2. Bagi guru dan siswa: Dapat memudahkan dalam membantu proses belajar mengajar bahasa Arab yang belum terjangkau pendistribusiannya dan praktis karena dapat dibawa kemana saja.

#### **D. Kajian Pustaka**

Pembahasan dan penelitian tentang berbagai macam penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab sudah sangat banyak dilakukan oleh para peneliti. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti lain yang ada hubungannya dengan tema penulis diantaranya adalah:

1. *Pertama*, adalah penelitian tentang pengembangan media berbasis Android “*Pengembangan Media Pembelajaran Qowaid Bahasa Arab Berbasis Android: Di Pesantren Darus Salihat Sleman Yogyakarta*” yang dilakukan oleh Kenyo Mitrajati, mahasiswa Program Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga.<sup>4</sup> Tesis ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran Qawaid dengan basis android untuk digunakan di pesantren Darus Salihat Sleman dan diujicobakan pada pesantren tersebut.
2. *Kedua*, adalah penelitian tentang pengembangan media berbasis Android “*Pengembangan Buku Bahasa Arab Al-Jamiah Li Ta'limi Al-Lughah Al-Arabiyyah Materi Qawaid Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android*” yang dilakukan oleh Anwar Badruzaman, mahasiswa Program

---

<sup>4</sup> Kenyo Mitrajati, “Pengembangan Media Pembelajaran Qowaid Bahasa Arab Berbasis Android: Di Pesantren Darus Salihat Sleman Yogyakarta” Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014).

Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga.<sup>5</sup> Tesis ini membahas tentang pengembangan buku pelajaran bahasa Arab *Al-Jamiah Li Ta'limi Al-Lughah Al-Arabiyyah* ke dalam aplikasi berbasis Android sehingga mudah dan praktis untuk digunakan.

3. *Ketiga*, adalah penelitian tentang pengembangan media berbasis Android “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran *Istima'* Di SDIT Salsabila 3 Banguntapan” yang dilakukan oleh Amin Ngaziz Al Jawawi, mahasiswa Program Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga.<sup>6</sup> Tesis ini membahas tentang pengembangan pembelajaran *istima'* ke dalam aplikasi berbasis Android sehingga mudah dan praktis untuk digunakan.
4. *Keempat*, adalah penelitian tentang pengembangan media berbasis Android “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz, mahasiswa Program Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga.<sup>7</sup> Tesis ini membahas tentang pengembangan pembelajaran interaktif ke dalam aplikasi berbasis Android sehingga mudah dan

---

<sup>5</sup> Anwar Badruzaman, “Pengembangan Buku Bahasa Arab Al-Jamiah Li Ta'limi Al-Lughah Al-Arabiyyah Materi Qawaid Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android” Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014).

<sup>6</sup> Amin Ngaziz Al Jawawi, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran *Istima'* Di SDIT Salsabila 3 Banguntapan” Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2016).

<sup>7</sup> Muhammad Khoirun Aziz, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2015).

praktis untuk digunakan dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar.

Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian - penelitian tersebut di atas. Penelitian ini bermaksud mengembangkan bahan ajar buku pelajaran bahasa Arab madrasah Tsanawiyah kelas VII.

Selanjutnya pengembangan buku pelajaran bahasa Arab ini akan mengacu pada Kurikulum 2013 yang saat ini masih digunakan oleh kebanyakan sekolah madrasah tsanawiyah. Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku ajar bahasa Arab berbasis Kurikulum 2013 dengan pengembangan dalam bentuk aplikasi Android.

#### **E. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan 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.<sup>8</sup>

Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D)

Menurut Gay (1990) merupakan suatu usaha atau kegiatan untuk

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 407.

mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori.<sup>9</sup>

Sedangkan Borg and Gall (1983:772) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya , dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya , dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih

---

<sup>9</sup> <http://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>

ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan.

Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Sedangkan Plomp (1999) menambahkan kriteria “dapat menunjukkan nilai tambah” selain ketiga kriteria tersebut.

Sedangkan Van den Akker dan Plomp (1993) mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yakni sebagai pengembangan prototipe produk dan sebagai perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut.

Richey dan Nelson (1996) membedakan penelitian pengembangan atas dua jenis, yakni pertama penelitian yang difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut. Kedua, penelitian yang dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif.



Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis media aplikasi android. Penelitian ini berorientasi pada produk,. Adapun produk yang akan dikembangkan adalah buku pelajaran bahasa Arab madrasah tsanawiyah kelas VII Kurikulum 2013 ke dalam bentuk aplikasi Android.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran yang sistematis maka peneliti menyusun sistematis pembahasan dalam beberapa bab dan sub bab. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan. Dalam pendahuluan dikemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini diperuntukan sebagai kerangka awal dalam menghantarkan isi pembahasan pada bab-bab selanjutnya.

Bab kedua berisi tentang kerangka teori yang akan memaparkan tentang teori pengembangan media pembelajaran, kurikulum-kurikulum

yang diberlakukan di Indonesia, buku pelajaran bahasa Arab madrasah tsanawiyah berbasis kurikulum 2013, dan tentang android serta aplikasinya.

Bab ketiga berisi tentang bagaimana proses pengembangan buku pelajaran bahasa Arab madrasah Tsanawiyah berbasis Kurikulum 2013 ke dalam bentuk aplikasi android berupa tentang perencanaan desain produk, alat-alat yang digunakan, dan materi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi.

Bab keempat adalah hasil dan pembahasan. Dalam bab ini akan dijelaskan hasil produk buku pelajaran bahasa Arab madrasah Tsanawiyah kelas VII Kurikulum 2013 dalam bentuk aplikasi android yang sudah dikembangkan dan memaparkan respon dari para ahli dan siswa/santri terhadap hasil pengembangan.

Bab kelima adalah penutup yang memuat kesimpulan dan hasil penelitian sekaligus sebagai jawaban dari rumusan masalah. Pada bab ini juga dikemukakan saran-saran dan kata penutup.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

1. Proses pengembangan buku pelajaran bahasa Arab madrasah tsanawiyah ke dalam bentuk aplikasi Android ini menggunakan alat/*tools*: Android Studio, Adobe Photoshop, Sniiping Tool, Microsoft Word, Adobe Reader, dan *converter* .docx ke .pdf pada situs online [www.ilovepdf.com](http://www.ilovepdf.com). Kemudian hasil dari pengembangan ini *diconvert* ke dalam format .apk dan bisa diunduh pada *short* URL: <https://is.gd/RdSXeb>
2. Berdasarkan total dari hasil validasi dari ahli multimedia dan ahli materi serta respon dari para siswa sebagai responden, kelayakan produk pengembangan ini memperoleh tingkat kelayakan dengan kategori sangat baik, prosentase 81,26, dan rata-rata 4,06.
3. Berdasarkan komentar dan saran dari responden, produk pengembangan buku pelajaran bahasa Arab madrasah tsanawiyah ke dalam bentuk aplikasi Android ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar bahasa Arab.

#### B. SARAN-SARAN

1. Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android ini tentu masih ada yang harus disempurnakan. Untuk itu sumbangsih saran yang membangun sangat peneliti harapkan.

2. Masih banyak bahan ajar bahasa Arab yang semestinya bisa dibuatkan juga dalam bentuk aplikasi Android, untuk itu penelitian ini diharapkan bisa mdijadikan acuan atau referensi oleh peneliti-peneliti lain untuk menghasilkan produk yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*. Malang: UIN Malang Press, 2008
- Ahmad Izzan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora, 2009
- Al-Khuli, Muhammad Ali, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Basan Publishing, 2010
- Fakhrurrozi, Aziz dan Erta Mahyudin, *Pengajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Dirjen Pendis, 2012
- Riyana, Cipi, *Media Pembelajaran*, Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang Press, 2009
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012
- Safaat H, Nazruddin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika, 2002
- Badruzaman, Anwar, "Pengembangan Buku Bahasa Arab Al-Jamiah Li Ta'limi Al-Lughah Al-Arabiyyah Materi Qawaid Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android" Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014).
- Khoirun Aziz, Muhammad, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2015).
- Mitrajati, Kenyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Qowaid Bahasa Arab Berbasis Android: Di Pesantren Darus Salihat Sleman Yogyakarta" Tesis,

Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2014).

Nailur Rahmawati, “*Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Gatun Condong Catur Sleman Yogyakarta*” Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2012).

Ngaziz Al Jawawi, Amin, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran *Istima'* Di SDIT Salsabila 3 Banguntapan” Tesis, Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs UIN Sunan Kalijaga, 2016).

<https://id.wikipedia.org> diakses tanggal 5 Juli 2017

<http://tekno.kompas.com> diakses tanggal 5 Juli 2017

<http://www.teorikomputer.com> diakses tanggal 5 Juli 2017





# LAMPIRAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PENGEMBANGAN BUKU PELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH  
TSANAWIYAH KE DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID**

Buku Bahasa Arab : Bahasa Arab VII Madrasah Tsanawiyah  
 Media : Aplikasi Android  
 Evaluator : Muhammad Hidayatullah, S. Kom  
 Status : Mahasiswa Magister Ilmu Komputer UGM  
 Peneliti dan Pengembang : Muhammad Arif  
 Institusi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
 Tanggal : 10 Juli 2017

Jawaban, komentar, dan saran dari saudara akan sangat bermanfaat guna perbaikan dan peningkatan kualitas aplikasi tersebut. Jawaban yang saudara berikan tidak berpengaruh terhadap nilai saudara. Adapun skala penilaian yang digunakan:

Skor 5	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Sangat kurang
Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik	Sangat kurang
Sangat sesuai	Sesuai	Cukup sesuai	Kurang sesuai	Sangat kurang
Sangat jelas	Jelas	Cukup jelas	Kurang jelas	Sangat kurang
Sangat setuju	Setuju	Netral	Kurang setuju	Sangat kurang



## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN AHLI MULTIMEDIA

### A. ASPEK TAMPILAN

1	Pemilihan pada tulisan dan gambar	5	<del>4</del>	3	2	1
2	Pemilihan <i>background</i>	5	4	<del>3</del>	2	1
3	Ukuran huruf	5	4	<del>3</del>	2	1
4	Tampilan gambar	5	4	<del>3</del>	2	1
5	Tata letak	<del>5</del>	4	3	2	1
6	Penempatan gambar	5	<del>4</del>	3	2	1
7	Kejelasan tulisan	5	<del>4</del>	3	2	1
8	Komposisi dan kombinasi warna	5	<del>4</del>	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK PEMROGRAMAN

9	Kualitas tampilan gambar	<del>5</del>	4	3	2	1
10	Kecepatan akses	<del>5</del>	4	3	2	1
11	Kualitas aplikasi	<del>5</del>	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Sudah bagus. Kalau bisa diupload di Play Store dan gratis

.....

.....

Saran-saran:

Kembangkan juga buku-buku bahasa Arab untuk kelas lainnya

.....

.....

## LEMBAR EVALUASI

### PENGEMBANGAN BUKU PELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH TSANAWIYAH KE DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID

Buku Bahasa Arab : Bahasa Arab VII Madrasah Tsanawiyah  
Media : Aplikasi Android  
Evaluator : Miftahul Falah, S. Pd. I  
Status : Guru Bahasa Arab SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta  
Peneliti dan Pengembang : Muhammad Arif  
Institusi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Tanggal : 10 Juli 2017

Jawaban, komentar, dan saran dari saudara akan sangat bermanfaat guna perbaikan dan peningkatan kualitas aplikasi tersebut. Jawaban yang saudara berikan tidak berpengaruh terhadap nilai saudara. Adapun skala penilaian yang digunakan:

Skor 5	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Sangat kurang
Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik	Sangat kurang
Sangat sesuai	Sesuai	Cukup sesuai	Kurang sesuai	Sangat kurang
Sangat jelas	Jelas	Cukup jelas	Kurang jelas	Sangat kurang
Sangat setuju	Setuju	Netral	Kurang setuju	Sangat kurang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN AHLI MATERI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	<del>5</del>	4	3	2	1
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	<del>5</del>	4	3	2	1
3	Kesesuaian materi dengan indikator	<del>5</del>	4	3	2	1
4	Kejelasan petunjuk pembelajaran	5	<del>4</del>	3	2	1
5	Pemilihan strategi (belajar mandiri)	5	<del>4</del>	3	2	1
6	Media aplikasi android dapat menarik minat siswa	5	<del>4</del>	3	2	1
7	Media aplikasi android dapat memberi umpan balik kepada siswa	<del>5</del>	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Materi mudah dipahami	5	<del>4</del>	3	2	1
2	Kebenaran isi materi disajikan	5	<del>4</del>	3	2	1
3	Sistematika penyajian materi	<del>5</del>	4	3	2	1
4	Kejelasan uraian materi	5	<del>4</del>	3	2	1
5	Kesesuaian materi dengan siswa	<del>5</del>	4	3	2	1
6	Konsistensi penyajian	5	<del>4</del>	3	2	1
7	Kejelasan tulisan dalam menyampaikan materi	5	<del>4</del>	3	2	1
8	Kesesuaian tabel untuk memperjelas materi	5	<del>4</del>	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

*Sangat bagus untuk menunjang pembelajaran*

.....

.....

Saran-saran:

*Kalau bisa pada soal latihan ditambahkan instruksi menggunakan bahasa Indonesia untuk mempermudah karena siswa kebanyakan belum terlalu mengerti*

.....

.....

## LEMBAR EVALUASI

### PENGEMBANGAN BUKU PELAJARAN BAHASA ARAB MADRASAH TSANAWIYAH KE DALAM BENTUK APLIKASI ANDROID

Evaluator : Siswa/santri Pondok Pesantren Wahid Hasyim  
Peneliti dan Pengembang : Muhammad Arif  
Institusi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Tanggal : 10 Juli 2017

Jawaban, komentar, dan saran dari saudara akan sangat bermanfaat guna perbaikan dan peningkatan kualitas aplikasi tersebut. Jawaban yang saudara berikan tidak berpengaruh terhadap nilai saudara. Adapun skala penilaian yang digunakan:

Skor 5	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	Sangat kurang
Sangat menarik	Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik	Sangat kurang
Sangat sesuai	Sesuai	Cukup sesuai	Kurang sesuai	Sangat kurang
Sangat jelas	Jelas	Cukup jelas	Kurang jelas	Sangat kurang
Sangat setuju	Setuju	Netral	Kurang setuju	Sangat kurang

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

Mungkin pemberian motivasi untuk aplikasi tersebut kurang, karena desain awalnya terkesan biasa dan kurang menarik. Di saat lebih menarik dengan budget lebih biar lebih terlihat profesional.

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

Mungkin gambar, background dan warna dibuat lebih menarik biar pembaca senang dan tertarik untuk mempelajarinya.

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

gambar besar mungkin mungkin bisa ditambah kesan dan  
 kejelasan

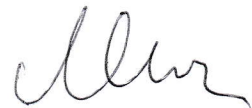
Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Mudah dalam segi yg. gambar, karya di desain, desainnya bisa  
 lebih diperbaiki dan gambar, warna dsb.

Saran-saran:

konjungsi

Yogyakarta, 13 Juli 2017



(M. Fatmahaningrum)

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4 ✓	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4 ✓	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3 ✓	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	3 ✓	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4 ✓	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5 ✓	4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	3 ✓	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3 ✓	2	1
4	Pemilihan <i>backgroud</i>	5	4	3	2 ✓	1
5	Pemilihan warna	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

4. masih kurang Variatif

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenaikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

~~Masih~~ kurang menarik untuk belajar dan khususnya merahani materi

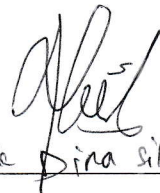
Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

dari segi materi dan tampilan sudah cukup baik, namun dalam segi tampilan masih cenderung monoton, spt layalengya buku biasa & barang nemantik

Saran-saran:

lebih memper banyak gambar dibagian latihan diberi Penjabaran jawaban.

Yogyakarta, 13 Juli 2017



( Atika Dina Sismi )



## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4 ✓	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4 ✓	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4 ✓	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5 ✓	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4 ✓	3	2	1
2	Ukuran huruf	5 ✓	4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5 ✓	4	3	2	1
4	Pemilihan <i>backgroud</i>	5 ✓	4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Menurut saya cukup simpel tapi usefull, untuk tampilannya bisa lebih di tingkatkan agar anak-anak yang menjadi pengguna dari aplikasi ini lebih betah dan tidak mudah bosan.

Saran-saran:

- Tampilan aplikasinya dibuat lebih keren.

.....  
.....

Yogyakarta, Juli 2017



(M. Martadho)

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4 ✓	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3 ✓	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3 ✓	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4 ✓	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	3 ✓	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4 ✓	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	3 ✓	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3 ✓	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4	3 ✓	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	3 ✓	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....


Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

*Secara umum aplikasinya cukup memudahkan*  
.....  
.....

Saran-saran:

*Desainnya kurang menarik dan terkesan terlalu biasa,  
Namun kelemahannya yaitu apabila ada siswa yang tidak memiliki android  
jadi mereka tidak dapat mengaksesnya.*

Yogyakarta, 13 Juli 2017

  
(NURUL ISTIQOMAH)

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	√5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	√5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	√5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	√5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Aplikasi yang bagus sangat membantu pembelajaran bahasa arab

.....  
.....

Saran-saran:

Di aplikasi diperlihatkan batas perhalaman yang lebih jelas

Dibagikan sedikit materi dalam bahasa Indonesia agar anak yang baru belajar bahasa arab bisa paham materi disetiap bab pembelajaran

Yogyakarta, 13 Juli 2017



(Muhammad Anwar)

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	<del>3</del>	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	<del>3</del>	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	<del>3</del>	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

..... Untuk ukuran huruf yang digunakan terlalu kecil.....  
 ..... sehingga ketika yang digunakan Android berukuran  
 ..... kecil harus diperbesar terlebih dahulu.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

..... Untuk aplikasi ini sudah cukup baik dan baik menarik.  
 hanya saja untuk ukuran tulisan huruf terlalu kecil  
 dan kejelasan tulisan kurang jelas.

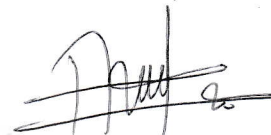
Saran-saran:

..... Tulisannya diperbesar.....

.....

.....

Yogyakarta, Juli 2017

  
 ( Mukti a. l )



## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4 ✓	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5 ✓	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4 ✓	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5 ✓	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5 ✓	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5 ✓	4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5 ✓	4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4 ✓	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4 ✓	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Adanya kemudahan materi lewat media aplikasi android sangat membantu para santri ataupun pelajar di jaman sekarang, karena semakin majunya teknologi perlunya adanya penyesambangan Aplikasi ini

Saran-saran:

.....

.....

.....

Yogyakarta, 13 Juli 2017

  
(M. Fahmi Faza)

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	3 ✓	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3 ✓	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3 ✓	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5 ✓	4	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5 ✓	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5 ✓	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4 ✓	3	2	1
2	Ukuran huruf	5 ✓	4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3 ✓	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4	3 ✓	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	3 ✓	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
Desainnya mungkin bisa dibuat lbh. menarik lagi, lbh. berwarna -  
.....  
.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3✓	2	1
2	Kecepatan akses	5	4✓	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4✓	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1✓

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
\* ~~UI~~ Desainnya kurang menarik, terlalu banyak tulisan.  
.....  
.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

.....  
Inovatif. Tapi kurang menarik.  
.....  
.....

Saran-saran:

.....  
Dibuat lebih menarik aja.  
.....  
.....

Yogyakarta, 13 Juli 2017



( Shabina P.B. )

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	3 ✓	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4 ✓	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3 ✓	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	3 ✓	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4 ✓	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4	3 ✓	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	3 ✓	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	3 ✓	2	1
3	Tampilan gambar	5	4 ✓	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4 ✓	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Aplikasi yang cukup inovatif dalam pembelajaran bahasa arab.

Saran-saran:

~ Penambahan gambar agar lebih menarik

Yogyakarta, 13 Juli 2017



Alwi - Sabah

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4 ✓	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5 ✓	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4 ✓	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4 ✓	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5 ✓	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5 ✓	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4 ✓	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	4 ✓	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4 ✓	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5 ✓	4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5 ✓	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

*Bagus dan sangat membantu*  
.....  
.....

Saran-saran:

*dibuatkan daftar isi, diteliti suara pada tombol.  
Tombol tidak harus kotak semua. Jangan terlalu  
menutupi.*  
.....

Yogyakarta, 13 Juli 2017



(Nurwanita)



## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

Pemilihan *background* kurang menarik, seharusnya memilih *background* yang lebih interaktif.

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....


Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Secara umum media pembelajaran aplikasi sudah baik dan cukup menarik perhatian orang-orang khususnya para siswa atau santri untuk belajar bahasa arab.

Saran-saran:

Pemilihan background dalam aplikasi tersebut kurang menarik, lebih baik background yang digunakan menggunakan warna polos.

Yogyakarta, 13 Juli 2017

  
( Mualif M. )

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	④	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	③	2	1
3	Pemberian motivasi	5	④	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.Materi.....baik.....  
 .....  
 .....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	③	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	④	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	④	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
 .....  
 .....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	③	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	③	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	③	2	1
4	Pemilihan <i>backgroud</i>	5	4	③	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	③	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
 .....  
 .....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....


.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

- tampilan diperjelas resolusi nya biar tidak per zoom untuk agar terlihat jelas

Saran-saran:

- gambar menarik / tulisan perlu ditambahkan
- background terlalu monoton sehingga perlu variasi agar menarik
- Font font size perlu diperhatikan
- Perlu ditambahkan bahasa indonesia pada setiap petunjuk agar memudahkan pemula.
- Mungkin biar lebih lengkap bisa menambahkan percakapan sehari-hari atau Mufradat bergambar biar menarik.

  
 (Fadhil F)

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....  
.....  
.....

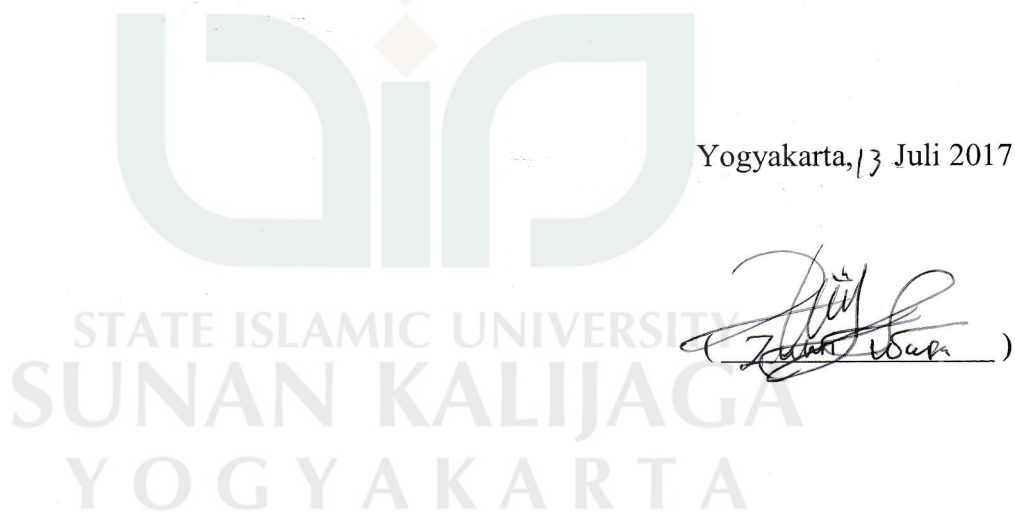
Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

.....  
.....  
.....

Saran-saran:

Kalau bisa di kembangkan untuk umum, jadi ~~jadi~~ ~~jadi~~ ~~jadi~~  
~~tsb~~ semua orang bisa mempelajarinya, dan mahasiswa  
terutama bisa belajar lewat aplikasi tsb

Yogyakarta, 13 Juli 2017



## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	4	3	(2)	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	4	3	2	(1)
3	Pemberian motivasi	5	4	3	(2)	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

Kemudahannya lumayan untuk membantu siswa yang belum paham dan dapat diperjelas untuk dipelajari sendiri.

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	4	(3)	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	(3)	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	4	(3)	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	4	3	2	(1)
2	Ukuran huruf	5	4	3	2	(1)
3	Tampilan gambar	5	4	3	(2)	1
4	Pemilihan <i>backgroud</i>	5	4	3	(2)	1
5	Pemilihan warna	5	4	3	(2)	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

untuk semua tampilannya diberi variasi lagi agar siswa dapat menarik siswa untuk lebih bersemangat dalam ~~pen~~ mempelajarinya.

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikn gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

Pemrogramannya lebih dibikin ~~lebih~~ menarik lagi agar lebih jelas dalam belajarnya.

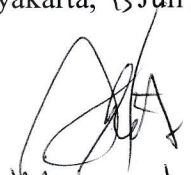
Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Kusannya aplikasi yang menarik.

Saran-saran:

lebih diberi gambar atau sesuatu yang dapat memberikan semangat untuk lebih mendalami materinya.

Yogyakarta, 13 Juli 2017

  
(Ihsanah FA)



## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	✓ 4	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	5	✓ 4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	4	✓ 3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	✓ 4	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	5	4	✓ 3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	5	✓ 4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	5	✓ 4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	✓ 4	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	4	✓ 3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	✓ 4	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	✓ 4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	4	3	2	1
2	Kecepatan akses	5	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	5	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

perlu ada gambar / animasinya di awal / beranda awal

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

bagus, sesuai dengan kebutuhan bagi orang-orang yang ingin secara instan cepat

Saran-saran:

Bila perlu akan lebih bagus ketika ada suara isbma / latihan mendengar.

Yogyakarta, 13 Juli 2017

( Ahmad Sofyan )

## ASPEK PENILAIAN LAPANGAN UNTUK SISWA/SANTRI

### A. ASPEK PEMBELAJARAN

1	Kemudahan memahami materi dengan menggunakan aplikasi android	5	(4)	3	2	1
2	Kejelasan tulisan untuk memahami materi	(5)	4	3	2	1
3	Pemberian motivasi	5	(4)	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### B. ASPEK MATERI

1	Kemudahan memahami materi	5	(4)	3	2	1
2	Kesesuaian materi dengan siswa/santri	(5)	4	3	2	1
3	Kesesuaian pertanyaan terkait materi	(5)	4	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

### C. ASPEK TAMPILAN

1	Keterbacaan tulisan	(5)	4	3	2	1
2	Ukuran huruf	5	(4)	3	2	1
3	Tampilan gambar	5	(4)	3	2	1
4	Pemilihan <i>background</i>	5	(4)	3	2	1
5	Pemilihan warna	5	(4)	3	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

D. ASPEK PEMROGRAMAN

1	Kejelasan tulisan	5	(4)	3	2	1
2	Kecepatan akses	(5)	4	3	2	1
3	Kemudahan penggunaan	(5)	4	3	2	1
4	Kemenarikan gambar	5	4	(3)	2	1

Bila pilihan 1 dan 2 merupakan jawaban saudara, mohon berikan saran/komentar tentang aspek terkait hal tersebut:

.....

.....

.....

Komentar secara umum terhadap media aplikasi android:

Media aplikasi seperti ini menurut saya baik. Namun sebagai tambahan media atau sarana saja. Karena "buku" tidak bisa di lepasan dengan aktifitas pembelajaran.

Saran-saran:

Saran saya, kalau memang karena ini media pembelajaran. Sekalian saja di tambah fitur yang lain. Misal berupa audio, dsb.

Yogyakarta, 13 Juli 2017



(Ahmad Mufti)

## **RIWAYAT HIDUP DAN PENDIDIKAN**

Nama : Muhammad Arif, S. Pd.I  
TTL : Banjarmasin, 4 Januari 1986  
Kontak : 081329432363, 08976818447  
Alamat Jogja : Jl. A. Yani KM 5.5 Komp. Karunia No. 36 Banjarmasin Kalsel.

Pendidikan : SDN Karang Mekar 1 Banjarmasin  
MTs Al-Falah Putera Banjarbaru  
MA Al-Falah Putera Banjarbaru  
Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Organisasi : Persatuan Remaja Santri Al-Falah Banjarbaru Kalimantan Selatan  
Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia  
Asrama Mahasiswa Kalsel Pangeran Antasari Yogyakarta  
Persatuan Mahasiswa Kalimantan Selatan D.I Yogyakarta  
Ikatan Keluarga Pelajar & Mahasiswa Banjarmasin Yogyakarta

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA