

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATAN PEMAHAMAN *QAWA'ID*
(Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek Nurussalam
Krapyak Yogyakarta)**



Oleh :

Rahma Putri Kholifatul. U

NIM. 17204010036

TESIS

Diajukan Kepada Progam Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)

Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab

Yogyakarta

2019

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahma Putri Kholifatul. U
NIM : 17204010036
Jenjang : Magister (S2)
Jurusan : Pendidikan Agama 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.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 April 2019

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a green and yellow 6000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL', 'TGL. 20', '5367EAF729311294', '6000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'.

Rahma Putri Kholifatul. U

NIM: 17204010036

SURAT BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahma Putri Kholifatul. U

NIM : 17204010036

Jenjang : Magister (S2)

Jurusan : Pendidikan Agama 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 ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 23 April 2019

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a green 6000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL', '6000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'. A serial number 'E7A44AFF729311262' is also visible on the stamp.

Rahma Putri Kholifatul. U

NIM: 17204010036



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474
Fax, (0274) 586117 tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

PENGESAHAN

Nomor : B-107/Un.02/DT/PP.01.1/05/2019

Tesis Berjudul : MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN
QAWA'ID (Studi Eksperimen Pesantren
Mahasiswi Al Munawwir Komplek
Nurussalam Krpyak Yogyakarta)

Nama : Rahma Putri Kholifatul U.

NIM : 1720410036

Progam Studi : PAI

Konsentrasi : PBA

Tanggal Ujian : 2 Mei 2019

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

Yogyakarta, 14 Mei 2019

Dekan,


Dr. Ahmad Arif, M.Ag
NIP. 19661121 199203 1 002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN QAWA'ID
(Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek Nurussalam
Krapyak Yogyakarta)
Nama : Rahma Putri Kholifatul U.
NIM : 1720410036
Prodi : PAI
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

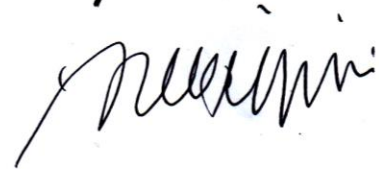
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.



Penguji I : Dr. H. Maksudin, M.Ag.



Penguji II : Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd.



Diuji di Yogyakarta pada tanggal 2 Mei 2019

Waktu : 11.00-12.00 WIB.

Hasil/ Nilai : A(95)

IPK : 3,79

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta.

Assalamu 'alaikum, wr, wb

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

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATAN PEMAHAMAN *QAWA'ID*
(Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek
Nurussalam Krpyak Yogyakarta)**

Yang ditulis oleh :

Nama : Rahma Putri Kholifatul, U
NIM : 17204010036
Jenjang : Magister (S2)
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu 'alaikum, wr, wb

Yogyakarta, 15 Maret 2019

Pembimbing



Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insirah 6-8)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab

Pasca Sarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

تجريد

رحمة فوتري خليفة، تطوير الوسائل التعليمية للغة العربية على حسب أندرويد لترقية فهم القواعد (دراسة تجريبية لمعهد المنور العالي للبنات في مجّمع نور السلام كرايبك جو كجاكرتا. البحث: جو كجاكرتا. تركيز تعليم اللغة العربية. قسم التعليم الإسلامي للدراسات العليا، جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية.

هذا البحث نوع من البحث والتطوير. يهدف هذا البحث إلى تطوير الوسائل التعليمية لقواعد اللغة العربية على حسب أندرويد، ولمعرفة مناسبة تلك الوسائل، وكذلك لمعرفة ترقية فهم القواعد لطالبات معهد نور السلام باستخدام وسيلة البرنامج في أندرويد.

ولمعرفة مناسبة الوسائل على حسب أندرويد، استخدمت الباحثة مقياس ليكرت مع طبقة القيمة SB (جيد جداً)، و B (جيد)، و C (كفاية)، و K (ناقص) و SK (ناقص جداً). إن التقييم قامه خبير المادة وخبير التصميم، وكذلك 30 طلبة نور السلام كالمستطلعين. ولمعرفة وجود ترقية استعمال هذه الوسائل، استخدمت الباحثة اختبار t بطريقة قبل الاختبار وبعده إلى 30 طلبة نور السلام.

حصلت نتائج اختبار المناسبة على درجتها من خبير المواد فيما يتعلق بالمادة 5.0 في فئة SB (جيد جداً)، وبالنسبة للسؤال 4.5 في الفئة B (جيد). في حين أن درجة قيمة المناسبة من خبير التصميم هي 4.3 مع الفئة B (جيد). كانت النتائج من المستطلعين على المادة 4.3 وللتصميم، وكلاهما 4.2 على حد سواء في الفئة B (جيد). من هذه النتائج، يمكن استنتاج أن الوسائل التعليمية للغة العربية على حسب أندرويد لترقية فهم القواعد العربية لائحة للاسخدام كأحد وسائل التعلم النحوية.

ونتائج البحث الذي يستند إلى قبل الاختبار وبعده على النحو التالي: (1) يمكن أن يؤدي استخدام الوسائل التعليمية على حسب برنامج الأندرويد إلى ترقية فهم الطلاب في تعلم القواعد العربية، (2) تشير نتائج تحليل اختبار المتوسطة المختلفة إلى أن قيمة بعد الاختبار أكبر من قبل الاختبار 84.00 و 60.33 بفارق 23.67. أظهرت نتائج اختبار المقترح قيمة (2-tailed) تبلغ $0.000 > 0.005$ ، مما يعني أن تعلم اللغة العربية على حسب برنامج الأندرويد يمكن أن يرقى فهم قواعد اللغة العربية.

الكلمة المفتاحية: تطوير الوسائل، تعليم القواعد، برنامج الأندرويد.

ABSTRAK

Rahma Putri Kholifatul. U, Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman *Qawa'id* (Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek Nurussalam Krpyak Yogyakarta). **Tesis: Yogyakarta. Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab. Prodi Pendidikan Agama Islam, Progam Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab *qawa'id* berbasis android, mengetahui kelayakan media tersebut serta untuk mengetahui peningkatan pemahaman *qawa'id* santri Nurussalam putri dengan penggunaan media aplikasi android tersebut.

Untuk mengetahui kelayakan media aplikasi berbasis android ini penulis menggunakan *skala likert* dengan kategori nilai SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain serta 30 santriwati nurussalam putrid sebagai responden. Sedangkan untuk mengetahui adanya peningkatan penggunaan media aplikasi ini penulis menggunakan uji t dengan melakukan *pretest* dan *posttest* kepada 30 santri nurussalam putri.

Hasil uji kelayakan didapatkan skor nilai kelayakan dari ahli materi untuk aspek materi sebesar 5,0 dengan kategori SB (Sangat Baik), dan untuk aspek soal sebesar 4,5 dengan kategori B (Baik). Sedangkan skor nilai kelayakan dari ahli desain sebesar 4,3 dengan kategori B (Baik). Hasil skor dari responden santri pada aspek materi sebesar 4,3 dan untuk aspek desain sebesar 4,2 kedua berada pada kategori B (baik). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk meningkatkan pemahaman *qawa'id* ini layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran nahwu.

Hasil penelitian berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan 1) Penggunaan aplikasi media berbasis android dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran *qawa'id* 2) Hasil analisis uji beda *Mean* menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dari *pretest* yaitu 84.00 dan 60.33 dengan selisih 23.67. Hasil Uji *Paired t-test* menunjukkan nilai *2-tailed* sebesar $0.000 < 0.005$ yang berarti media pembelajaran bahasa arab berbasis android dapat meningkatkan pemahaman *qawa'id* santriwati Pondok Pesantren Nurussalam Krpyak Yogyakarta.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Pembelajaran *Qawa'id*, Aplikasi Android

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada buku “Pedoman Transliterasi Arab-Latin” yang dikeluarkan berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tertanggal 22 Januari 1988, nomor. 158 Tahun 1987 dan nomor. 0543b/U/1987. Di bawah ini adalah daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	B	Be
ت	Tā	T	Te
ث	Śā	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Hā'	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)

ر	Rā'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sín	S	Es
ش	Syín	Sy	Es dan ye
ص	Şād	Ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dād	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ayn	..'	Koma terbalik di atas
غ	Gayn	G	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mím	M	Em
ن	Nūn	N	En

و	Waw	W	We
هـ	Hā'	H	Ha
ء	Hamzah	...'	Apostrof
ي	Yā	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap (*Syaddah*)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf dobel, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh : المنور Ditulis *Al-Munawwir*

3. Tā' Marbutāh

Transliterasi untuk *Tā' Marbutāh* ada dua macam, yaitu :

a. *Tā' Marbutāh* Hidup

Tā' Marbutāh yang hidup atau mendapat ḥarakat *fathāh*, *kasrah*, atau *dammah*, transliterasinya adalah, ditulis t:

Contoh : نعمة الله Ditulis Ni'matullāh

اللزكاة Ditulis Zakāt al-fītri

b. *Tā' Marbutāh* Mati

Tā' Marbutāh yang mati atau mendapat ḥarakat sukun, transliterasinya adalah, ditulis h:

Contoh :	هبة	Ditulis	Hibah
	جزية	Ditulis	Jizyah

4. Vokal

Vokal bahasa Arab, terdiri dari tiga macam, yaitu vokal tunggal (monoftong), vokal rangkap (diftong), dan vokal panjang.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya adalah:

- 1) *Fathāh* dilambangkan dengan a

Contoh :	ضرب	Ditulis	ḍaraba
----------	-----	---------	--------

- 2) *Kasrah* dilambangkan dengan I

Contoh :	فهم	Ditulis	Fahima
----------	-----	---------	--------

- 3) *Dammah* dilambangkan dengan u

Contoh:	كتب	Ditulis	Kutiba
---------	-----	---------	--------

b. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang dilambangkan berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

- 1) *Fathāh* + *Yā'* mati ditulis ai

Contoh :	ايديهم	Ditulis	Aidīhim
----------	--------	---------	---------

- 2) *Fathāh* + Wau mati ditulis au

Contoh : تورات Ditulis Taurāt

c. Vokal Panjang

Vokal panjang dalam bahasa Arab disebut *maddah*, yaitu *harakat* dan huruf, transliterasinya adalah sebagai berikut :

1) *Fathāh* + alif ditulis *ā* (dengan garis diatas)

Contoh : جاهلية Ditulis Jāhiliyyah

2) *Fathāh* + alif maqṣūr ditulis *ā* (dengan garis bawah diatas)

Contoh : يسعى Ditulis Yas'ā

3) *Kasrah* + *yā'* mati ditulis *ī* (dengan garis diatas)

Contoh : مجيد Ditulis Majid

4) *Dammah* + wau mati ditulis *ū* (dengan garis diatas)

Contoh : فروض Ditulis *furūd*

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf alif dan lam (ال). Namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qomariyyah*.

a. Bila diikuti oleh huruf *qomariyyah* ditulis al-

Contoh : القرآن Ditulis *Al-qur'ān*

- b. Bila diikuti oleh huruf syamsiyah ditulis dengan menggunakan huruf syamsiyah yang mengikutinya serta menghilangkan huruf lain.

Contoh : السنة Ditulis *As-sunnah*

6. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata saja. Bila hamzah itu terletak di awal kata, maka ia tidak dilambangkan, tetapi ditransliterasikan dengan huruf a atau I atau u sesuai dengan harakat hamzah di awal kata tersebut.

Contoh : الماء Ditulis *Al-Mā'*

تأويل Ditulis *Ta'wil*

أمر Ditulis *Amr*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين , و الصلاة والسلام على خاتم الأنبياء و المرسلين, وعلى اله و صحبه

أجمعين. اما بعد

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan hidayahNya peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman *Qawa'id* (Studi Eksperimen Pesantren Mahasiswi Al Munawwir Komplek Nurussalam Krpyak Yogyakarta)”. Sholawat dan salam kepada nabi muhammad saw, keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Penyusunan Tesis ini tidak akan terwujud jika tidak mendapatkan bantuan baik yang bersifat moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih yang tulus kepada :

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M. Ag, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Maksudin, M.A, selaku ketua progam studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan nasihatnya.

3. Bapak Dr. Radjasa, M.Si. selaku Dosen Penasehat Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi
4. Bapak Dr. H. Zainal Arifin, A, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan arahan, nasihat, dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Segenap dosen dan karyawan Pasca Sarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak K.H Fairuzi Afiq, S.Ag. Al Hafidz. selaku Pengasuh Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian
7. Bapak Dr. Nasiruddin, M. Si, M. Pd. selaku ahli materi yang telah bekerja sama dengan peneliti
8. Saudara Muhammad Hasan, S.Kom. selaku ahli media serta tentor yang telah banyak membantu dan mengarahkan peneliti.
9. Seluruh santriwati pondok pesantren Al Munawwir komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta atas kerjasamanya
10. Keluarga tercinta, orang tua serta adik saya yang senantiasa memberikan pengorbanan terbaik. Terimakasih atas do'a dalam setiap sujud kalian, semangat, dukungan, bimbingan, dan pendidikan terbaik selama ini.
11. Teman-teman seperjuangan Pasca Sarjana Pendidikan Bahasa Arab angkatan 2017

12. Dan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan tesis ini, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungannya.

Dalam penyusunan tesis ini, peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dikemudian hari. Peneliti berharap, semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca umumnya sehingga dapat menjadi amal baik bagi peneliti. Amin.

Yogyakarta, 23 April 2017

Penulis

Rahma Putri Kholifatul Ummah

NIM. 17204010036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN ABSTRAK ARAB	ix
HALAMAN ABSTRAK	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiv
DAFTAR DIAGRAM	xxv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6

D. Spesifikasi Produk Penelitian	7
E. Kajian Pustaka	8
F. Kerangka Teoretik	10
G. Metode Penelitian	41
H. Sistematika Penulisan	53
BAB II : GAMBARAN UMUM	
A. Letak Geografis	55
B. Sejarah Singkat	57
C. Visi Misi Madrasah	59
D. Struktur Organisasi	60
E. Progam Pendidikan dan Kurikulum	61
F. Keadaan Santri dan Asatidz	66
G. Sarana dan Prasarana	68
BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	71
B. Kelayakan Produk Media Pembelajaran Bahasa Arab	96
C. Penyajian dan Analisis Data	96
D. Revisi Produk Media	107
E. Respon Tanggapan Santri	108
F. Dampak Penggunaan Media Aplikasi Android	127
G. Analisis Data	137
BAB IV : PENUTUP	
A. Kesimpulan	140
B. Saran-saran	142
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Tabel Objek Tes Bahasa.....	30
Taebel 1.2 : Penskoran Media Pembelajaran	50
Tabel 1.3 : Kategori Penilaian Ideal	51
Tabel 2.1 : Sarana dan Prasarana Pesantren	68
Tabel 3.1 : Matrik Pelaksanaan Penelian dan Pengembangan	79
Tabel 3.2 : Fungsi Kolom Layar App Inventor	83
Tabel 3.3 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Materi	98
Tabel 3.4 : Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Materi	100
Tabel 3.5 : Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Latihan Soal	100
Tabel 3.6 : Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli Materi Aspek Latihan Soal	102
Tabel 3.7 : Data Hasil Penilaian Ahli IT pada Aspek Latihan Soal	104
Tabel 3.8 : Distribusi Frekuensi Hasil Penilaian Ahli IT Aspek Desain	106
Tabel 3.9 : Daftar Responden Santri Nurussalam Putri	109
Tabel 3.10 : Skor Responden Santri Nurussalam Putri	111

Tabel 3.11 : Rerata Skor Tanggapan Santri Pada Aspek Desain.....	117
Tabel 3.12 : Skor Tanggapan Santri Nurussalam Putri Terhadap Media.....	119
Tabel 3.13 : Rerata Skor Tanggapan Santri Pada Aspek Materi	125
Tabel 3.14 : Jadwal Eksperimen.....	128
Tabel 3.15 : Data Pretest dan Posttest.....	129
Tabel 3.16 : Rangkuman data hasil uji normalitas	132
Tabel 3.17 : Rangkuman data hasil uji homogenitas.....	133
Tabel 3.18 : Tabel Hasil Uji 5	134
Tabel 3.19 : Rangkuman data hasil uji correlation.....	135
Tabel 3.20 : Rangkuman uji t peningkatan pretes dan post-es	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Langkah Pengembangan.....	42
Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi.....	61
Gambar 3.1 Desain Interface	82
Gambar 3.2 Tampilan Instalasi App Inventor	84
Gambar 3.3 Lembar Kerja App Inventor	85
Gambar 3.4 Membuat Project Baru App Inventor	87
Gambar 3.5 Desain Aplikasi UmmahArabic	88
Gambar 3.6 Block Kode Aplikasi Inventor	89
Gambar 3.7 Kode Pembuatan Aplikasi	91
Gambar 3.8 Screen Selamat Datang.....	92
Gambar 3.9 Screen Home.....	93
Gambar 3.10 Screen Materi.....	94
Gambar 3.11Screen Latihan Soal	95

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Penilaian Ahli Materi Aspek Isi	99
Diagram 3.2 Penilaian Ahli Materi Aspek Latihan Soal	102
Diagram 3.3 Penilaian Ahli IT Aspek Desain	106
Diagram 3.4 Penilaian Responden Santri Aspek Desain.....	118
Diagram 3.5 Penilaian Responden Santri Aspek Materi	126

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa di dunia. Saat ini bahasa Arab tidak hanya dianggap sebagai bahasa pesantren, bahasa Al Qur'an ataupun bahasa agama Islam. Melainkan digunakan dalam bahasa sehari-hari serta sebagai pola pergaulan anak-anak muda pada masa kini. Bahasa Arab juga mulai digunakan oleh beberapa Organisasi di dunia. Dengan itu, bahasa Arab telah diakui di dunia Internasional. Semenjak bahasa Arab mulai bersanding dengan 5 bahasa resmi PBB (*Bahasa Inggris, Tionghoa, Perancis, Rusia, dan Spanyol*) bahasa Arab semakin diminati diberbagai kalangan. Dari muda hingga dewasa dari mereka yang bergerak sebagai civitas akademika ataupun mereka yang bergerak dalam dunia bisnis. Hal ini disebabkan bahasa Arab menjadi bahasa dunia kedua setelah bahasa Inggris. Dengan belajar bahasa Arab banyak orang memperoleh kesempatan untuk bekerja, menjadi penerjemah handal, ataupun belajar di Timur Tengah.

Sehingga penting kiranya untuk belajar bahasa Arab. Belajar bahasa asing khususnya bahasa Arab sendiri merupakan usaha yang berat dan menjenuhkan yang kadangkala membuat orang frustrasi. Hal ini disebabkan karena belajar bahasa asing merupakan upaya untuk membentuk dan membangun situasi dan kondisi baru dalam

diri seseorang. Untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan pemilik bahasa Asing –bahasa Arab- baik dalam tatanan fonologi, morfologi, sintaksis, maupun semantik.¹

Oleh karena itu diperlukan pengkondisian sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media yang menarik dan inovatif. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis lainnya.²

Pada saat ini manusia berada di era globalisasi dimana mau tidak mau, harus berhubungan dengan teknologi. Kehadiran dan perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa perubahan dan pergeseran mendasar yang drastis dalam paradigma dunia pendidikan. Perkembangan pesat di dunia teknologi yang akhirnya mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang dapat menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemampuan dan waktu.³ Pengaplikasian teknologi di dalam dunia pendidikan adalah tantangan yang nyata dan faktual. Namun tak dapat juga dipungkiri bahwa kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Karena pada hakikatnya teknologi adalah solusi bagi beragam masalah pendidikan saat ini. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja

¹Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pers), hlm. 118.

²Azhar Arzyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo), hlm. 19.

³Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interatif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara), hlm. 215.

terletak pada faktor kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, audiovisual dan interaktif.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, telah banyak situs yang secara khusus menawarkan materi pelajaran bahasa baik bahasa Indonesia, Inggris, maupun Arab. Adapun yang saat ini sedang menjamur adalah aplikasi android. Android adalah salah satu system operasi handphone yang sedang berkembang. Android sudah disematkan ke dalam berbagai device atau perangkat elektronik. Mulai dari smartphone, tablet, smartTV, kamera, sampai dengan laptop. Android sangat menguntungkan karena banyak sekali pengembang aplikasi yang memberikan secara cuma-cuma aplikasinya kepada para user pengguna. Dalam android seorang user atau pengguna android juga bisa belajar menjadi seorang pengembang atau developer Aplikasi android sendiri dengan mudah dapat diunduh melalui google play. Aplikasi berbasis android ini tergolong edutainment yaitu perpaduan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan) yang dapat dijalankan dimanapun, kapanpun baik terkoneksi dengan internet maupun tidak.

Penulis sendiri menggunakan handphone yang berbasis android. Penulis juga telah membuktikan dalam android banyak sekali aplikasi pendidikan dan pembelajaran yang menguntungkan dan dapat diunduh secara gratis. Salah satu aplikasi yang digunakan oleh penulis adalah Bahasa Inggris Praktis. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dapat digunakan bagi siswa maupun umum yang sedang mempejari bahasa Inggris. Selain itu bahasa Arab

juga tidak ketinggalan salah satu aplikasi android yang penulis gunakan adalah Learn Arabic. Dalam aplikasi ini seorang pengguna dapat dengan mudah mempelajari bahasa Arab dengan mengunduh secara cuma-cuma. aplikasi tersebut juga dapat dijalankan dalam keadaan online atau offline.

Dari beberapa paparan tersebut ternyata media pembelajaran bahasa Arab telah mengikuti gaya pembelajaran yang sedang berkembang. Banyak media online yang juga dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Arab bagi mereka yang ingin belajar bahasa Arab secara mandiri. Namun media online yang selama ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi android masih dalam bentuk teori sehingga penulis berusaha mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang memuat materi yang cukup kompleks disertai dengan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman seseorang yang sedang belajar bahasa Arab tersebut.

Untuk subjek penelitian, pengembangan media pembelajaran bahasa Arab ini akan diujikan kepada santriwati pondok pesantren Al Munawir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta. Alasan penulis memilih santriwati pondok pesantren Al Munawir Komplek Nurussalam Yogyakarta adalah karena pembelajaran bahasa Arab Qawaid telah disematkan dalam kurikulum pondok tersebut. Selama ini pembelajaran bahasa Arab menggunakan nahwu wadiah dan jurumiyah dengan kitab dan kamus sebagai sumber belajarnya. Penulis akan mencoba mengujikan aplikasi bahasa Arab berbasis android mengenai qawaid dan mengembangkan mufrodat yang sumbernya akan diambil dari kitab nahwu wadiah, jurumiyah serta kitab-kitab yang lain untuk dijadikan referensi sehingga memudahkan pembelajar dalam memahami

materi. Penulis juga akan melihat bagaimana hasil pembelajaran yang diperoleh dengan menggunakan media aplikasi android. Sehingga nantinya dapat dilihat hasil yang diperoleh apakah media pembelajaran android dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab qawaid atau tidak.

Penulis lebih tertarik untuk mengembangkan materi qawaid dengan alasan karena pembelajaran bahasa Arab khususnya materi qawaid masih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan sumber belajar kitab atau buku saja tanpa adanya media-media penunjang yang menarik sehingga cenderung membuat pembelajar bosan dan tidak maksimal dalam memahami materi. Selain pembelajaran bahasa Arab yang hanya bisa dilakukan di dalam kelas saja tidak memberikan kesempatan kepada santri untuk memperoleh ilmu selain dikelas dengan cara yang mudah efektif, dan menarik. Dari paparan tersebut penulis mencoba mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa berbasis Android sebagai peningkatan pembelajaran qawa'id di pondok pesantren Al Munawwir kompleks Nurussalam Krapyak Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk meningkatkan pemahaman *qawa'id* di Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta?

2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk meningkatkan pemahaman *qawa'id* di Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta?
3. Bagaimana hasil pembelajaran *qawa'id* dengan menggunakan media android di Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk meningkatkan pemahaman *qawa'id* di Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk meningkatkan pemahaman *qawa'id* di Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta?
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *qawa'id* dengan menggunakan media android di Pondok Pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dalam aplikasi ini dapat menjadi sumbangsih dalam pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pelajaran bahasa Arab materi Qawaid

2. Sebagai jalan yang digunakan untuk penulis untuk mengembangkan aplikasi android tentang bahasa Arab
3. Sebagai media pembuktian apakah aplikasi yang dikembangkan oleh penulis layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab
4. Dapat memudahkan dalam membantun proses belajar bahasa Arab dimanapun dan kapanpun aplikasi akan digunakan

D. Spesifikasi Produk Penelitian

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran bahasa Arab berupa materi nahwu dan sharaf. Adapun spesifikasinya adalah :

Aplikasi ini mempunyai laman yang berjudul “UmmahArabic” yang bisa diunduh secara gratis :

1. Pengunduhan bisa melalui segala handphone berandroid ataupun google play store secara langsung tanpa registrasi terlebih dahulu
2. Aplikasi yang sudah diunduh dapat digunakan kapanpun tanpa harus online terlebih dahulu atau bisa disebut dengan progam offline
3. Materi yang terdapat dalam aplikasi adalah 30 kaidah nahwu disertai dengan penjelasan berbahasa Indonesia. Selain itu dilengkapi dengan 20 tema latihan soal dengan total jumlah 200 butir soal pilihan ganda.
4. Materi *qawa'id* ini disusun secara urut dalam bentuk pdf yang bisa didownload atau bisa dibaca dalam aplikasi saja

E. 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 penelitilain terdapat hubungan dengan tema penulis diantara sebagai berikut :

Pertama, penelitian pengembangan media berbasis Android, “*Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab berbasis Android*”. Yang dilakukan oleh Noer Azizah, S.Pd.I. Mahasiswi progam Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tesis ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran sharaf berbasis android. Dimana materi yang dikembangkan dalam aplikasi ini adalah sharaf. Sehingga memudahkan pembelajar dalam memahami sharaf melalui aplikasi. Sedangkan dalam tesis penulis mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android dengan materi qawaid.⁴

Kedua, penelitian pengembangan media berbasis Android, “*Pengembangan Buku Bahasa Arab Al jami’ah Li Ta’limi Al Lughoh Al Arabiyah Materi Qawaid ke dalam Bentuk Aplikasi Android.*” Yang dilakukan oleh Badruzzaman, S.Pd.I, mahasiswa progam Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga. Tesis ini membahas tentang pengembangan buku pelajaran bahasa Arab Al Jami’ah Al Lughoh Al Arabiyyah ke dalam aplikasi berbasis android sehingga mudah dan praktis untuk digunakan. Dalam tesis ini membahas materi qowaid berdasarkan kitab al

⁴Noer Azizah, Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab berbasis Androi. *Thesis* Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2018)

jami'ah li ta'limi al lughoh sedangkan dalam tesis penulis mengembangkan aplikasi android membahasa materi qawaid beserta evaluasi materi tersebut.⁵

Ketiga, penelitian pengembangan media berbasis android yang berjudul “*Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Istima’ di SDIT Salsabila 3 Banguntapan.*” yang dilakukan oleh Amin Ngaziz Al Jawawi, S.Pd.I, mahasiswa Progam Pascasarjana Prodi Pendidikan Islam UIN Sunan Kalijaga. Yang membedakan tesis ini dengan tema penulis adalah tesis ini mengembangkan aplikasi android untuk maharah istima’ sedangkan dalam tesis penulis mengembangkan aplikasi android dengan materi qawaid.⁶

Keempat, penelitian pengembangan media berbasis CD. Yang berjudul “*Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Compac Disk Untuk Madrasah Tsanawiyah*”. oleh Rini, S.Pd.I. Dalam penelitian ini dihasilkan sebuah produk media pembelajaran bahasa Arab berupa CD. Modul pembelajaran bahasa Arab dibuat dalam bentuk media interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan ajar maupun media pembelajaran. Yang membedakan dengan tema tesis penulis adalah penelitian ini mengembangan modul berbasis CD sedangkan penulis mengembangan media pembelajaran bahasa Arab qawaid yang berbasis android.⁷

⁵Anwar Badruzzaman, Pengembangan Buku Bahasa Arab Al Jami'ah Li Ta'limi Al Lughoh Al Arabiyah Materi Qawaid ke dalam Bentuk Aplikasi Android. *Thesis* Megister Pendidikan Islam. (Yogyakarta: PPs UIN Suka Kalijaga, 2014).

⁶Amin Ngaziz Al Jawawi, Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Istima’ di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. *Thesis* Megister Pendidikan Islam. (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2015).

⁷Rini, Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Compac Disk Untuk Madrasah Tsanawiyah, *Thesis* Megister Pendidikan Islam. (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2017)

Kelima, penelitian pengembangan buku pelajaran berbasis Android yang berjudul, “*Pengembangan Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android*” oleh Muhammad Arif, S.Pd.I. Dalam penelitian ini dihasilkan produk buku bahasa Arab ke dalam bentuk Aplikasi Android. Yang membedakan penelitian ini dengan tema penulis adalah keduanya menggunakan aplikasi android dalam pengembangannya, tesis ini mengembangkan buku pelajaran ke dalam bentuk aplikasi android untuk madrasah tsanawiyah sedangkan dalam tema penulis mengembangkan materi qawaid disertai dengan evaluasi materi.⁸

Masalah – masalah tersebut banyak yang berbeda dengan penulis. Penulis lebih menekankan pengembangan materi qawaid ke dalam aplikasi android. Penelitian ini bertujuan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab qawaid berbasis android untuk memudahkan pembelajar dalam belajar bahasa Arab.

F. Kerangka Teoretik

1. Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran Bahasa Arab

Kata media merupakan jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim.⁹ Dalam bahasa kata media atau perantara disebut dengan kata

⁸ Muhammad Arif, *Pengembangan Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android*, *Thesis* Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga, 2017).

⁹Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm 27

وسائل bentuk jamak dari وسيلة. Secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Hamalik media pembelajaran adalah alat komunikasi guna lebih efektif proses belajar mengajar yang berfungsi mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

Menurut sadiman media adalah perantara atau pengantar pesan. Sedangkan Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungan. Dijelaskan pula oleh Raharjo bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah tercapainya proses belajar.¹¹ . Lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹²

AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan penyampai atau pengantar pesan atau informasi.¹³ Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar media sering diganti dengan kata mediator. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses

¹⁰Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pers), hlm. 2

¹¹Cecep Kstandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Difital*, (Bogor: Ghalia Indonesia: 2011), hlm. 7

¹² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*,...hlm. 28

¹³ Rudi Susilana, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), hlm. 3

belajar siswa dan isi pelajaran. Menurut Heinich dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai pengantar yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.¹⁴ Jadi televisi, film, foto, radio dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan dan informasi yang bertujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media tersebut disebut dengan media pembelajaran. Menurut NEA (*National Education Association*) media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas intruksional.¹⁵

Berdasarkan beberapa uraian yang telah penulis paparkan. Media pembelajaran bahasa Arab menurut penulis adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai perantara yang mengantar informasi kepada peserta didik, sehingga pembelajaran bahasa Arab lebih efektif, efisien, bermakna serta tujuan pembelajaran bahasa Arab dapat tersampaikan dengan baik.

B. Urgensi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas presentase banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki seseorang terbanyak dan tertinggi

¹⁴ Rudi Susilana, *Media Pengajaran*,... hlm. 3-5

¹⁵ Asnawir dan Basyaruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 1

melalui indra lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan indra lainnya.¹⁶

Kegiatan belajar mengajar akan efektif dan efisien apabila dalam kegiatannya disertai dengan penggunaan media sebagai alat pembelajaran. Hasil penelitian telah menunjukkan media telah menunjukkan keunggulannya membantu pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁷ Hal itu dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga bisa menumbuhkan minatnya terhadap pelajaran tersebut. Dan juga pengajar bisa menggunakan berbagai metode, tidak semata-mata komunikasi melalui kata-kata, serta siswa bisa lebih banyak melakukan aktifitas seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan serta yang lainnya.

Dalam pembelajaran bahasa, salah satu media yang bisa digunakan adalah media audio visual. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam bukunya mengatakan bahwa pemanfaatan media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam : Pertama, pengajaran music *literary* (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi. Kedua, pengajaran bahasa asing, baik secara audio maupun audiovisual. Ketiga, pengajaran melalui radio, atau radio pendidikan. Keempat, paket-paket belajar untuk berbagai jenis materi,

¹⁶ Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hlm. 25

¹⁷ Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,...hlm. 26

yang memungkinkan siswa dapat melatih daya penafsirannya dalam suatu bidang studi.¹⁸

Dengan menggunakan media visual pengalaman belajar yang diperoleh siswa akan semakin bertambah. Siswa tidak hanya mendapat keterangan berupa kata-kata tapi mendapatkan pengalaman nyata dari visual yang ditampilkan. Amir Hamzah Sulaeman menyebutkan bahwa alat-alat visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu singkat, tetapi apa yang diterima melalui kata-kata lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan.¹⁹

Dalam hal ini media adalah sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Karena fungsi media adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, maka keberadaan media akan turut mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.²⁰

Menurut pendapat dari penulis media pembelajaran penting sekali karena dengan adanya media pembelajaran minat dan motivasi siswa dalam belajar semakin bertambah, pemahaman materi juga semakin mudah dikarenakan siswa melalui pengalaman yang langsung dengan perantara media pembelajaran. Selain itu data yang masuk dalam otak akan semakin

¹⁸ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran...*, hlm. 129

¹⁹ Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio Visual*, (Jakarta: PT Gramedia), hlm. 18

²⁰ Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hlm. 27.

lama dan kuat, informasi semakin padat, menarik, dan pengajaran semakin efektif dan efisien.

C. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely ada tiga ciri yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Ciri-ciri tersebut adalah²¹ :

1. Ciri Fiksasi

Ciri ini menggambarkan kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit.

3. Ciri distributive

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada

²¹ Cecep Kstandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*,...hlm. 13-14

sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Menurut Azhar Arsyad media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut ²²:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, atau video recorder)

²² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*,...hlm. 28

D. Kegunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pemanfaat media pembelajaran yang nyata dapat diarahkan untuk membentuk sikap baru dalam proses pembelajaran. Sikap ini adalah dengan menjadikan siswa sebagai pembelajar aktif dan guru sebagai fasilitator proses pembelajaran.²³:

Kegunaan media dalam pembelajaran antara lain adalah :

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung, antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, bahan pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran
7. Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi

²³Marisa, *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Tangerang: Universitas Terbuka) cet. 2, hlm.

8. Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar

E. Posisi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Pembelajaran dikatakan sebagai system karena didalamnya mengandung komponen yang saling betrkaitan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.²⁴Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Kehadirannya mempunyai arti yang sangat penting, karena pada dasarnya setiap materi pelajaran tertentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi lain ada materi pelajaran yang sangat memerlukan media, namun di lain sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media. Materi pelajaran bahasa Arab misalnya, menurut tanggapan sebagian siswa, memiliki tingkat kesukaran lebih tinggi dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran yang lain.

²⁴ Khalilullah, Media Pembelajaran Bahasa Arab,...hlm. 15

Dalam hal ini tentu kehadiran media sangat dibutuhkan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Kesulitan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Melalui media keasbstrakan bahan dapat dikonkritkan. Oleh karena itu sangat penting untuk dikaji masalah media pembelajaran ini.²⁵

F. Kriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran perlu dipilih sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi secara efektif. Pemilihan suatu media tertentu oleh seseorang guru didasarkan atas pertimbangan antara lain:

1. Merasa sudah akrab dengan media itu
2. Merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri
3. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik.²⁶

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'I bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut²⁷:

1. Ketepatan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga

²⁵ Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*,...hlm. 16

²⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*,...hlm. 47

²⁷ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, cet. 7, 2007), hlm. 4-5

ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan kompetensi ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh peserta didik, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

2. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan symbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik. Televisi, misalnya tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
3. Keterampilan guru dalam menggunakan. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat ditentukan oleh guru yang menggunakannya
4. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

G. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Bila kita akan membuat media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan, kita perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut²⁸ :

1. Perencanaan Media Pembelajaran

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Dalam proses pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap yang mereka miliki sekarang. Ketika kita membuat media tentu saja kita berharap media yang kita buat itu atau dimanfaatkan oleh siswa. Media tersebut hanya digunakan kalau media itu memang mereka perlukan. Jadi sebelum kita membuat media tentulah kita harus bertanya apakah media itu diperlukan? Untuk mendapat jawaban pertanyaan itu kita harus bertanya kemampuan dan keterampilan serta sikap apakah yang ingin dimiliki siswa.

b. Perumusan kompetensi dan indikator hasil belajar

Kompetensi sering diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap ini nilai yang terwujud dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Seorang peserta didik tersebut kompeten jika

²⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*,...hlm. 54-78

secara konsisten mampu menampilkan menunjukkan kemampuan yang spesifik, yang dapat diamati. Dalam kurikulum berbasis komputer, rumusan komtemporer berjenjang dari standar kompetensi. Adapun kompetensi dasar adalah kemampuan-kemampuan pokok yang membentuk kompetensi atau yang tercakup dalam kompetensi yang distandarkan tersebut. Kompetensi dasar ini merupakan penjabaran lebih rinci dari standar kompetensi. Sedangkan indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan atau dapat diobservasikan.

c. Pengembangan materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan materi pembelajaran adalah jenis, cakupan, urutan, dan perlakuan terhadap materi pembelajaran tersebut.

d. Perumusan alat pengukur keberhasilan

Dalam setiap kegiatan pembelajaran., kita perlu mengkaji apakah kompetensi dan indikatornya dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan pembelajaran. Untuk keperluan tersebut kita perlu mempunyai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Alat pengukur keberhasilan ini perlu dirancang dengan seksama dan seyogyanya dikembangkan sebelum naskah program media ditulis atau sebelum kegiatan belajar dilaksanakan.

e. Penulisan naskah

Dalam tahap ini pokok-pokok materi pembelajaran perlu diuraikan lebih lanjut untuk kemudian disajikan kepada siswa. Penyajian dapat disampaikan melalui media yang sesuai atau yang dipilih.

f. Produksi Media

Program produksi ini memiliki tingkat kerumitan tersendiri tergantung media pembelajaran apa yang dipilih. Seperti contoh dalam produksi media audio dapat dilakukan oleh satu tim yang terdiri dari seorang sutrada dengan dibantu oleh dua orang teknisi serta beberapa orang yang lain untuk membantu dalam proses produksi media tersebut.

g. Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi sendiri merupakan suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan dan penyempurnaan kegiatan selanjutnya. Media apapun yang dibuat perlu juga dievaluasi atau dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan atau tidak.

2. Pembelajaran *Qawaid*

A. Pengertian Pembelajaran *Qawa'id*

Qaw'aid atau yang selama ini dikenal dengan istilah *nahwu* merupakan kaidah-kaidah bahasa yang lahir setelah adanya bahasa. Kaidah-kaidah ini telah lahir karena adanya kesalahan-kesalahan dalam penggunaan bahasa. Oleh sebab itu sesungguhnya *nahwu* dipelajari agar pengguna bahasa mampu menyampaikan ungkapan bahasa dan mampu memahaminya dengan baik dan benar dalam bentuk tulisan (membaca dan menulis dengan benar). Jadi dalam pembelajaran bahasa siswa tidak cukup dengan menghafal kaidah-kaidah *nahwu* kemudian selesai, melainkan setelah itu siswa harus mampu menerapkan kaidah itu dalam membaca dan menulis teks berbahasa Arab. Dengan kata lain penguasaan kaidah-kaidah

nahwu adalah sebagai sarana berbahasa Arab bukan tujuan akhir dari pembelajaran bahasa Arab.

Ada beberapa alasan kenapa non Arab ketika belajar bahasa Arab harus mempelajari nahwu karena²⁹:

1. Nahwu merupakan sebuah realita kebahasaan
2. Nahwu merupakan aturan-aturan yang mengatur penggunaan bahasa
3. Nahwu merupakan alat atau media yang membantu untuk memahami kalimat dan tarkib-tarkib kalimat.

Ketika melihat pernyataan di atas maka nampak urgensi belajar nahwu karena barangsiapa yang belajar bahasa maka ia akan menggunakan bahasa itu dan dalam penggunaannya dia membutuhkan aturan yang bisa menjadi media atau alat yang membantu dia untuk memahami dan menyusun kalimat sehingga ungkapan-ungkapan bahasanya benar.³⁰

B. Kajian Pembelajaran *Qawaid*

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mahmud Ahmad Sayyid mengkaji pokok bahasan Nahwu yang harus dipelajari oleh pembelajar bahasa pada tingkat I'dadiyah. Dari hasil penelitiannya dia mengusulkan pokok-pokok bahasan nahwu sebagai berikut³¹:

1. المضارع في جميع أحواله

²⁹ Bisri Mustofa, Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Maliki Pers: Malang, 2012), hlm. 72.

³⁰ Bisri Mustofa, Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, ...hlm. 72.

³¹ Bisri Mustofa, Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*,...hlm. 73-

2. الفاعل
3. نائب الفاعل
4. المبتدأ والخبر
5. أن وأخواتها
6. كان و أخواتها
7. المفعول به
8. المفعول فيه
9. الحال
10. الإستثناء
11. التمييز
12. المجرور بالحروف
13. المضاف اليه
14. حروف الجر
15. حروف العطف
16. حروف النصب
17. حروف الجزم
18. اسماء الاستفهام
19. الأفراد و التسنية والجمع
20. الأسماء الخمسة
21. النعت

Bentuk-bentuk pembelajaran *qawa'id* berbeda-beda sesuai dengan perbedaan metode pembelajaran bahasa yang digunakan. Nahwu

mempunyai porsi waktu lebih banyak dalam pembelajaran bahasa Arab jika menggunakan metode *nahwu wa tarjamah* dibanding dengan ketika pembelajaran menggunakan metode *mubasyarah* atau *sam'iyah syafawiyah*. Namun jika pembelajaran nahwu diajarkan sendiri maka terdapat strategi dan langkah-langkah tertentu.

C. Metode Pembelajaran *Qawaid*

Metode pembelajaran qawaid yaitu dengan cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan menghafal aturan-aturan atau kaidah-kaidah tata bahasa Arab yang mencakup *nahwu sharaf*.³² Metode qawaid ini tidak jauh berbeda dengan metode Grammar, sebab cara menyajikan bahan pelajaran itu sama.³³

Metode mengajarkan nahwu sharaf adalah sebagai berikut³⁴ :

1. Guru hendaknya banyak memberikan contoh-contoh dari materi yang dibahas, agar pengajaran tidak membosankan dan dapat memudahkan pengertian peserta didik
2. Pada contoh-contoh yangdiberikan itu, hendaklah ditulis dipapan tulis, dan menjelaskan maksud dan pengertiannya

³² Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya* (Yogyakarta: TERAS, 2009), hlm. 62.

³³ Fuad Effendy dan Fachruddin Djalal, *Pendekatan Metode dan Teknik Pengajaran Peningkatan Bahasa Arab* (Malang, Sub Proyek Penulisan Buku Pelajaran Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP Malang, 1981/1982), hlm, 27

³⁴ Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 1997), hlm. 208.

3. Pada saat guru menjelaskan maksud dan pengertian materi pelajaran nawu sharaf, perhatian siswa penuh terpusat kepada materi.

Selain itu dalam pembelajaran Qawaid sendiri ada dua model pembelajaran yang dikenal dengan metode *qiyasiy* dan metode *istiqraiyy*. Metode *qiyasiy* ini menyajikan kaidah-kaidah dulu kemudian contoh-contoh. Metode ini merupakan metode pertama yang digunakan dalam pengajaran *Qawaid*. Adapun metode yang kedua adalah metode *Istiqrai* yang merupakan kebalikan dari metode *Qiyasiy*, yakni pengajaran dimulai dengan menampilkan contoh-contoh kemudian disimpulkan menjadi kaidah-kaidah nahwu. Adapun langkah-langkah pembelajaran *qawaid* sesuai dengan dua metode diatas dalam penerapannya secara ringkas adalah sebagai berikut :

Model pertama dengan menggunakan metode *Qiyasyi*³⁵ :

1. Guru masuk kelas dan memulai pelajaran dengan menggunakan tema tertentu
2. Guru melanjutkan pelajaran dengan menjelaskan kaidah-kaidah nahwu
3. Pelajaran dilanjutkan dengan siswa memahami serta menghafal tentang kaidah-kaidah nahwu
4. Kemudian guru mengemukakan contoh-contoh atau teks yang berkaitan dengan kaidah
5. Guru memberikan kesimpulan-kesimpulan pelajaran

³⁵ Bisri Mustofa, Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*,... hlm. 75.

6. Setelah dianggap cukup siswa diminta mengerjakan soal latihan.

Metode kedua yang menggunakan metode *Istiqraiyy*³⁶ :

1. Guru memulai pembelajaran dengan menentukan topik tertentu
2. Guru menampilkan contoh-contoh kalimat atau teks yang berhubungan dengan tema
3. Siswa secara bergantian diminta untuk membaca contoh-contoh atau teks yang ditampilkan oleh guru
4. Setelah dianggap cukup, guru mulai menjelaskan kaidah-kaidah nahwu yang terdapat dalam contoh atau teks yang berkaitan dengan tema
5. Dari contoh-contoh atau teks, guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan/rangkuman tentang kaidah-kaidah nahwu.

3. Evaluasi Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab

Pokok pembahasan pada evaluasi pembelajaran adalah menentukan apa yang akan dievaluasi, dan bagaimana cara mengevaluasinya. Penelitian ini hakikatnya adalah bagaimana supaya pengajaran tata bahasa Arab mudah dipahami dan dipraktikkan dalam pembelajaran bahasa Arab, sehingga dianggap perlu pertanyaan bagaimana mengukur penguasaan tata bahasa/*qawaid* bahasa Arab yang telah diajarkan. Tentunya yang bisa diakses dengan oleh aplikasi secara mudah dan menyenangkan.

³⁶ Bisri Mustofa, Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*,... hlm. 78.

Dengan demikian, aspek-aspek kebahasaan dan aspek-aspek keterampilan berbahasa merupakan dua hal yang menjadi objek utama dalam evaluasi pembelajaran bahasa. Proses evaluasi terhadap dua objek dapat dilakukan secara terpisah-pisah (parsial atau diskret) atau sering disebut sebagai objek tradisional dan dapat pula dilakukan secara terpadu (*integratif*).³⁷

Tabel 1.1

Tabel Objek Tes Bahasa

Objek Tes Bahasa		Keterampilan Berbahasa (Tes Bahasa Terpadu/Integratif)			
		Mendengar	Berbicara	Membaca	Menulis
Aspek kebahasaan Tradisional	Bunyi	✓	✓	✓	✓
	Bahasa	✓	✓	✓	✓
	Kosakata	✓	✓	✓	✓
	Tata Bahasa	✓	✓	✓	✓

Penelitian dalam melakukan pengukuran terhadap penguasaan *qawaid* bahasa Arab ini adalah dengan melakukan tes. Penyusunan tes tata bahasa,

³⁷ Djiwandono, Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa, PT Indeks : Jakarta, 2008, hlm.13

seperti halnya tes-tes yang lain yaitu mencakup dua masalah pokok yaitu apa yang akan dites dan bagaimana melakukan tesnya.

Bahasa tes tata bahasa/*qawaid* diambil dari materi pelajaran *qawaid* yang diajarkan kepada santri Al Munawwir kompleks Nurussalam. Berangkat dari teori pola-pola, tes tata bahasa atau tes *qawaid* lebih banyak difokuskan kepada tes pembentukan kata (saraf) dan tes pembentukan kalimat (nahwu). Evaluasi pembelajaran tata bahasa/*qawaid* berupa tes yang dipilih peneliti adalah tes dengan bentuk tertulis objektif yakni pilihan ganda atau *multiple choice*.

Tes pilihan ganda adalah butir soal atau tugas yang jawabannya dipilih dari alternatif yang lebih dari dua. Alternatif jawaban biasanya berkisar antara 4 atau 5. Tes bentuk ini terdiri dari dua bagian yaitu³⁸ :

1. Bagian pertama disebut stem yang berbentuk pernyataan atau pertanyaan
2. Bagian kedua disebut bagian pilihan atau alternative jawaban

Alternatif jawaban terdiri dari dua unsur, yaitu :

1. Satu jawaban yang benar yang merupakan kunci jawaban. Kunci jawaban harus benar-benar betul untuk setiap soal hanya ada satu kunci jawaban penempatan kunci jawaban harus disusun secara seimbang, menyebar dan acak. Hindarkan penggunaan kata, kelompok kata, ungkapan, atau istilah yang sama persis dalam pilihan jawaban atau sama persis dengan

³⁸Moh. Amin, *Materi Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: UIN Pascasarjana, 2013). Hal. 23-24.

pernyataan yang ada pada akhir pokok soal. Dan kunci jawaban tidak bergantung pada soal sebelumnya.

2. Alternatif yang bukan kunci disebut pengecoh. Pengecoh harus homogen, logis, dan berfungsi, hindarkan pernyataan “semua jawaban salah atau semua jawaban benar”. Pengecoh harus disusun yang relatif sama panjangnya, tingkat kerumitannya, dan susunan kalimat atau kata-katanya dengan pola rumusan kunci jawaban.

Alasan peneliti memilih bentuk tes pilihan ganda karena memperhatikan kelebihan dan kekurangan tes ini. selain itu untuk mendapatkan tujuan desain aplikasi qawaid bahasa Arab yang mudah dan menyenangkan kiranya bentuk tes ini yang paling sesuai. Selain itu pemilihan tes ini adalah pertimbangan waktu peneliti dalam membuat aplikasi.

Adapun kelebihan dari tes berbentuk pilihan ganda ini antara lain³⁹ :

1. Dapat mengukur semua tujuan pembelajaran atau kompetensi khusus domain kognitif dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.
2. Dapat menggunakan butir tes yang relatif banyak yang mewakili bahan ajar yang lebih luas.
3. Penskoran hasil kerja peserta tes dapat dikerjakan secara objektif
4. Penskoran hasil kerja peserta tes dapat dikerjakan oleh mesin (scanner) atau orang lain secara objektif karena sudah ada kunci jawaban.

³⁹Moh. Amin, *Materi Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab...*, hal. 26-27

5. Dapat mengukur kecermatan siswa karena tes ini menuntut kecermatan yang tinggi untuk membedakan jawaban yang paling benar diantara jawaban yang benar.

Adapun kelemahan tes ini antara lain⁴⁰ :

1. Sukar dikonstruksi, khususnya mencari alternatif jawaban yang homogen
2. Ada kecenderungan hanya menguji kemampuan ingatan domain kognitif
3. Kurang cocok untuk mengukur hasil belajar yang meyeluruh atau total.
4. Tidak dapat mengukur semua tujuan pembelajaran atau kompetensi yang lebih menekankan mendemonstrasikan keterampilan dan menyatakan sesuatu yang ekspresif.
5. Tidak dapat mengukur hasil belajar yang kompleks baik dari segi domain maupun dari segi tingkat kesulitan khususnya domain efeksi atau motorik.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat tes pilihan ganda antara lain⁴¹ :

- a. Inti pokok ide ditempatkan pada pertanyaan atau pernyataan
- b. Alternatif jawaban bersifat homogen agar semua alternatif jawaban ada kemungkinan sebagai jawaban yang benar
- c. Tidak ada pengulangan kata-kata yang sama dalam pilihan
- d. Redaksi kalimat singkat, padat, dan jelas

⁴⁰Moh. Amin, Materi Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab...,hal. 28

⁴¹Moh. Amin, Materi Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab...,hal. 39

- e. Susunan alternatif jawaban dibuat teratur (berderet dari atas ke bawah) dan seragam
- f. Pokok soal tidak menggunakan ungkapan atau kata-kata yang bermakna tidak tentu, misalnya kata ‘kebanyakan, seringkali, kadang-kadang, selalu, dan sejenisnya.’

4. Teori Pembelajaran *E-Learning*

E-Learning pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Blionis di Urbana Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer-computer instruction*) dan komputer yang bernama Plato. Sejak saat itu perkembangan *e-learning* mengalami banyak peningkatan. Proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* mempunyai tiga kemungkinan dalam pengembangan di lapangan (Haugyeh, 1998) yakni *web course*, *web centric course*, dan *web enchanced course*.

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan dimana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah jarak jauh dan tanpa diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, latihan, ataupun diskusi semuanya disampaikan melalui internet. Dengan kata lain model ini dikatakan pembelajaran jarak jauh dan mandiri.

5. Aplikasi Android

A. Pengertian Android

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Sistem operasi android bersifat *open source*.⁴² Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti perangkat.

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. Pengembangan system operasi dan aplikasinya mengacu pada 4 prinsip :

1. Terbuka

Android dibangun untuk menjadi benar-benar terbuka benar-benar terbuka. Sebagai contoh sebuah aplikasi dapat mengambil dan mengakses

⁴² Arif Akbarul Huda, *LiveCoding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, C.V Andi Offset (Penerbit Andi), Yogyakarta, 2013. Hal. 3

fungsi-fungsi utama ponsel seperti membuat panggilan, mengirim pesan teks, menggunakan kamera. hal ini memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi yang lebih baik

2. Semua aplikasi dibuat sama

Android tidak membedakan antara aplikasi inti ponsel dan aplikasi pihak ketiga. Kedua jenis aplikasi ini dapat dibangun dan memiliki akses yang sama ke ponsel. Pengguna dapat sepenuhnya mengatur telepon sesuai kepentingan mereka.

3. Mendobrak batasan-batasan aplikasi

Android membuang berbagai hambatan untuk membangun aplikasi baru yang inovatif. Misalnya seorang pengembang dapat menggabungkan informasi dari WEB dengan data individu dari ponsel

4. Pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah

Android menyediakan akses ke berbagai libraries dan tools yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi yang kaya. Untuk mengembangkan aplikasinya system operasi android didukung oleh banyak framework. Aplikasi android secara native dapat dikembangkan dengan bahasa Java atau C, sedangkan frameworknya menggunakan editor Eclipse dan SDK Android.⁴³

⁴³ Ibid. hal. 3

B. Sejarah Android

Pada awalnya system operasi ini dikembangkan oleh *Android Inc.* yang kemudian dibeli oleh *Google* pada tahun 2005 sebagai bagian dari strategi untuk memasuki pasar mobile, Google membeli Android dan mengambil alih proses pengembangan sekaligus team developer Android. Google menginginkan Android untuk menjadi sistem operasi *Open Source* dan gratis, kebanyakan code Android dirilis dibawah lisensi *Open Source Apache* yang berarti setiap orang bebas untuk menggunakan dan mengunduh *source code* android secara penuh.

Terlebih lagi para vendor bebas untuk mengubah sekaligus membuat penyesuaian untuk android. Di samping itu perusahaan dapat secara bebas untuk membuat perbedaan dari produk vendor lainnya. Model pengembangan yang sederhana membuat android sangat atraktif dan hal tersebutlah yang membuat para vendor tertarik mencoba system android.⁴⁴

Dalam usaha mengembangkan Android pada tahun 2007 dibentuk *Open Handset Alliance (OHA)*, sebuah konsorsium dari beberapa perusahaan, yaitu Texas Instruments, Broadcom Corporation, Google, HTC, Intel, LG, Marvell Technology Gropu, Motorola, Nvidia, Qualcomm, Samsung Electronics, Sprint Nextel, dan T-Mobile dengan

⁴⁴Wahana Komputer, *Step by Step Menjadi Programmer Android*, wahana komputer: Semarang, 2013. Hal. 2

tujuan untuk mengembangkannya standar terbuka untuk perangkat mobile. Pada tanggal 9 Desember 2008, ia mengumumkan bahwa 14 anggota baru akan bergabung Proyek Android termasuk packetVideo, ARM Holding, Atheros Communications, Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc.⁴⁵

C. Versi Android

Sistem android ini dirilis pada 9 Maret 2009. Setiap tahunnya persebaran pengguna system operasi android jumlahnya terus meningkat. Dan yang unik dari penamaan versi android selalu menggunakan nama makanan dan diawali dengan abjad yang berurutan sebagai berikut : Android versi 1.1 , Android version 1.5 (*Cupcake*), Android version 1.6 (*Donut*), Android version 2.0 (*Éclair*), Android version 2.2 (*Frozen Yogurt/Froyo*), Android version 2.3 (*Gingerbread*), Android version 3.0/3.1/3.2 (*Honeycomb*), Android version 4.0 (*Ice Cream Sandwich*), Android version 4.1/4.2 (*Jelly Bean*), Android version 4.4 (*Kitkat*).⁴⁶

D. Instalasi Android

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

1. Emulator

⁴⁵ Stephanus Hermawan S, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, C.V Andi Offset, Yogyakarta, 2019, hal.2

⁴⁶ Arif Akbarul Huda, *LiveCoding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, C.V Andi Offset (Penerbit Andi), Yogyakarta, 2013. Hal. 2

Sebelum masuk pada aplikasi Inventor pengembang harus mengunduh software yang bertindak sebagai emulator. Emulator adalah aplikasi yang memungkinkan pengembang dapat melakukan pengujian aplikasi Inventor tertentu tanpa menggunakan telepon genggam.

2. Akun Gmail

Akun gmail sebagai langkah masuk pada App Inventor.

3. MIT AI Companion

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk melihat hasil kerja dari app Inventor langsung dalam HP pengembang. Dapat diinstall melalui playstore. Cara kerjanya dengan memasukkan 6 kode yang telah terdapat dalam aplikasi inventor atau menscan barcode kemudian hasil akan otomatis muncul dalam layar hp melalui aplikasi MIT AI Companion.

E. Aplikasi Inventor

Istilah aplikasi disini tidak lain adalah program. Program adalah kumpulan perintah yang digunakan untuk mengatur ponsel agar melakukan tindakan tertentu. Dalam praktik, aplikasi mengandung tampilan (yang sebenarnya) juga dibentuk oleh perintah dan kode. Kode disini berhubungan dengan perintah. App Inventor ini merupakan salah satu cara membuat aplikasi android yang mudah digunakan berbasis *cloud* dengan kode-kode berupa *puzzle klik & drag*. Dengan metode pemrograman seperti ini pemrogram akan lebih fokus pada level abstraksi

dan algoritma program, tidak terpecah pada proses *debugging* dan *listing* program yang rumit.

Aplikasi Inventor selain mudah digunakan juga bisa mengubah persepsi orang terhadap cara membuat software. Dengan menggunakan aplikasi Inventor ini maka pemrogram pemula lebih tertarik untuk belajar cara membuat aplikasi. Dalam penelitian lain menunjukkan bahwa aplikasi inventor membantu siswa sekolah dasar dan sekolah menengah baru yang baru belajar pemrograman dalam mempelajari konsep dasar pemrograman, mengurangi, atau bahkan menghilangkan kemungkinan *syntac eror*.⁴⁷

F. Android dalam Dunia Pendidikan

Android tidak hanya digunakan untuk keperluan hiburan dan pekerjaan. Namun dengan sifatnya yang memiliki basis developer yang besar untuk pengembangan aplikasi, membuat fungsi android menjadi lebih luas dan beragam. 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 sudah terbiasa mengerjakan project (riset). Setelah mendapatkan materi dari guru, guru member tugas

⁴⁷Endar Suprih Wihidayat, “Pengembangan Aplikasi Android Menggunakan Integrated Development Environment (IDE) APP Inventor 2”. Jurnal Ilmiah Edutic /Vol.4, No.1, November 2017, hal. 2.

riset yang berhubungan dengan materi tersebut secara berkelompok. Karena tiap orang memiliki pandangan yang berbeda, itulah yang akan membuat suatu pembelajaran lebih cepat dimengerti dan menghasilkan sesuatu yang luar biasa.

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

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

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitiannya adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R & D)). Metode ini digunakan untuk mengembangkan dan menguji suatu produk. Penelitian dan Pengembangan

(*Research and Development*) termasuk strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik.⁴⁸

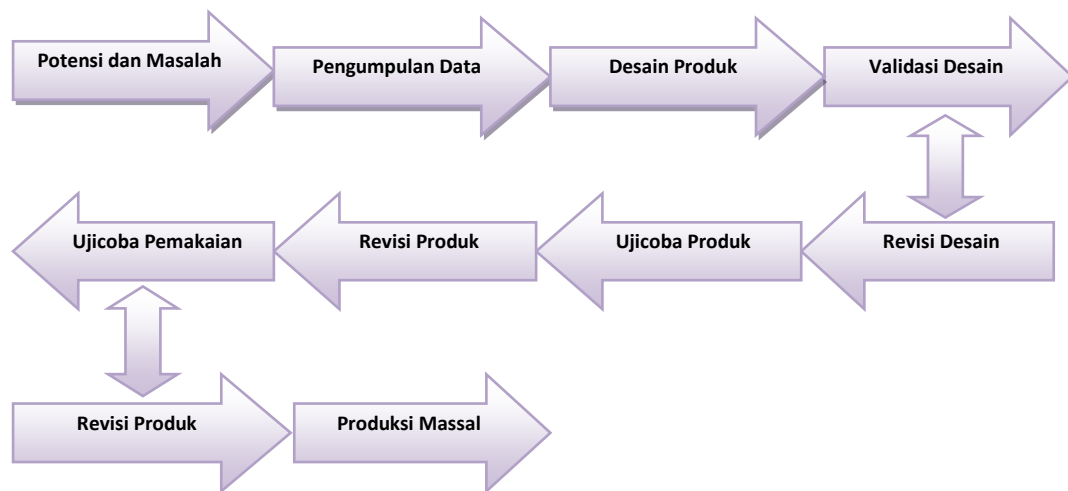
Penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Baik berupa perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, dan alat bantu lainnya, maupun perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, perpustakaan, laboratorium, ataupun model-model pembelajaran, bimbingan, evaluasi, dan sebagainya.

Produk yang dikembangkan untuk penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *android* dengan menggunakan app Inventor. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang didalamnya terdapat materi nahwu serta kuis sebagai bentuk evaluasi dari materi yang telah penulis paparkan. Aplikasi ini untuk selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi kemudian direvisi, dan diujicobakan kepada para santriwati di Ponpes Munawwir Komplek Nurussalam, Krapyak Yogyakarta.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian R & D (*Research and Development*) apabila mengacu pada model Borg and Gall terdapat sepuluh langkah-langkah strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut⁴⁹ :

⁴⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 164.



Gambar 1.2
Langkah-langkah Pengembangan Produk

a. Potensi dan Masalah

Penelitian ini berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dan apa yang terjadi. Penelitian ini muncul karena melihat santriwati yang telah banyak menggunakan smartphone berbasis andorid namun tidak digunakan untuk media pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Padahal hampir semua memiliki handphone android. Dalam aplikasi android saat inipun belum banyak tersedia aplikasi yang didalamnya memuat pembelajaran bahasa Arab yang terkait dengan qawaid serta evaluasi berdasarkan materi acuannya. Pembelajaran qawa'id yang dilakukan di pondok pesantren mahasiswi Al Munawwir Komplek

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hlm. 409-427.

Nurussalam cenderung monoton. Guru hanya menerangkan materi berdasarkan media buku dan papan tulis yang tersedia. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat menjadi penunjang kegiatan belajar bahasa Arab kapanpun dan dimanapun. Untuk masyarakat umumnya dan untuk santriwati pondok pesantren mahasiswi Al Munawwir khususnya.

b. Pengumpulan Data

Informasi mengenai pembuatan aplikasi ini peneliti dapatkan dari beberapa sumber diantaranya belajar mandiri melalui buku, belajar privat aplikasi android dengan ahli TI. Adapun isi dari aplikasi ini nantinya penulis ambil dari berbagai buku terkait dengan yang selama ini sering digunakan santriwati dalam belajar bahasa Arab.

c. Desain Produk

Hasil akhir dari penelitian ini adalah desain aplikasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android sebagai alternatif lain santriwati Al Munawwir Komplek Nurussalam dalam memahami nahwu serta peningkatan pemahaman santriwati terhadap materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya.

d. Revisi Ahli Materi

Sebelum isi/konten diterapkan ke dalam aplikasi android. Peneliti melakukan validasi materi kepada ahli materi terlebih dahulu. Ahli materi dilakukan oleh dosen yang mempunyai keahlian dalam materi nahwu.

e. Pengembangan Produk

Setelah berbagai informasi dikumpulkan, desain dibuat, dan isi telah direvisi oleh ahli materi. Maka tahap selanjutnya adalah mengembangkan produk berupa aplikasi Android dengan software App Inventor sesuai desain produk yang telah dibuat.

f. Validasi Desain

Validasi Produk dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan yang dimiliki aplikasi tersebut dengan cara menghadirkan tenaga ahli TI yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang peneliti sehingga aplikasi android yang dihasilkan nantinya baik dan mudah digunakan oleh pembelajar.

g. Uji Coba Produk

Setelah aplikasi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah mengujicobakan produk/ aplikasi tersebut ke para santriwati di Ponpes Al-Munawwir Komplek Nurussalam Krpyak. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

h. Produksi Skala Besar

Setelah diujicobakan ke para santriwati, maka aplikasi android yang dikembangkan dengan app Inventor ini di *upload* ke dalam *google play/ play store* agar dapat diunduh oleh orang banyak.

Prosedur yang dikemukakan di atas sudah dimodifikasi oleh peneliti menurut situasi dan kondisi di lapangan, karena pada dasarnya prosedur

penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall bukan merupakan langkah baku dan kaku yang harus selalu diikuti.

3. Subyek Penelitian

Yang dimaksud dengan subyek penelitian adalah subyek di mana data diperoleh, baik berupa orang atau responden, benda gerak atau proses sesuatu.¹³

Subyek penelitian biasa disebut juga dengan sumber data. Adapun subyek penelitian atau sumber data dalam penelitian ini adalah:

- a. Ahli media, yang berjumlah 1 orang untuk menilai kekurangan dari aplikasi yang peneliti kembangkan.
- b. Ahli materi bahasa Arab, berjumlah 1 orang. Ahli materi disini sebagai penyempurna materi yang telah penulis susun untuk kemudia dievaluasi dan diperbaiki agar dapat memudahkan pengguna
- c. Santriwati ponpes Al Munawwir Krapyak Komplek Nurussalam, berjumlah 30 orang yang keseleuruhannya telah mempelajari nahwu sebelumnya.

4. Jenis Data

Data dalam penelitian ini dapat diklarifikasikan menjadi dua data. Pertama, data kuantitatif yang berupa kritik dan saran dari para ahli, guru dan santri. Kedua, data kuantitatif melalui hasil analisis validasi para ahli, respon, dan hasil *pretest* dan *posttest*.

Data kuantitatif lalu dikonversikan menjadi data kualitatif, setelah itu data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, dalam hal ini untuk mendeskripsikan hasil dari validasi, respon siswa dan kesimpulan dari dampak

penggunaan media aplikasi android untuk pembelajaran materi *qawa'id* melalui hasil analisis dari uji hipotesis.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka digunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki.⁵⁰ Teknik ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal tempat penelitian yaitu Pondok Pesantren Al-Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta, dan untuk mengetahui kemungkinan adanya permasalahan disana. Selain itu observasi juga dilakukan untuk melihat daya tarik para santriwati ketika dilakukan uji coba produk yang peneliti kembangkan.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.⁵¹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Dengan tujuan untuk mengetahui kondisi ponpes (tempat penelitian) dan kondisi pembelajaran bahasa Arab di sana. Responden yang diwawancarai adalah pengajar *qawaid* bahasa Arab. Selain itu wawancara juga dilakukan untuk pengumpulan data dari para ahli, dosen, dan mahasiswa

⁵⁰ Sutrisno Hadi, *Metode Penelitian Jilid I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hlm. 136

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, (Bandung: Afabeta, 2012), Cet. Ke-15, hlm. 194.

yang berhubungan dengan saran, kritik, dan masukan-masukan dalam perbaikan kualitas produk aplikasi android yang dihasilkan dari penelitian ini.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data tentang hal-hal yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, notulen, dan sebagainya.⁵² Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum Ponpes Al-Munawwir Krpyak Yogyakarta dan terkhusus Komplek Nurussalam, serta mengabadikan tiap tahap proses penelitian yang dilakukan.

d. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan dan hasil-hasil yang diketahui. Adapun angket yang digunakan adalah angket terbuka (jawaban diisi sendiri oleh *reviewer*), juga angket tertutup (jawaban sudah ada tinggal dipilih oleh *reviewer*). Yang mana angket tersebut digunakan untuk menilai produk yang telah dikembangkan peneliti. Angket ditujukan kepada ;

1. Ahli materi dan ahli media, untuk menggali data mengenai ketepatan rancangan media. Peneliti juga melakukan diskusi dan menyerahkan produk serta rancangan materi yang dibuat dan lembar evaluasi agar *direview* ahli, serta meminta komentar dan saran demi perbaikan *aplikasi* yang dikembangkan

⁵² *Ibid...*, hlm. 127

2. Para santriwati, untuk menilai isi, tampilan, dan kejelasan dari aplikasi yang dikembangkan. Dan untuk memberikan penilaian digunakan angket dengan menggunakan *skala likert* atau *stanfive* (skala lima). Angket ini juga peneliti gunakan untuk mengetahui respon, tanggapan, serta kejelasan adanya peningkatan dari santriwati dalam pembelajaran nahwu.
- e. Tes

Instrument tes dalam penelitian ini *pretest* dan *posttest*, *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal santri sebelum menggunakan media aplikasi android dan *posttest* digunakan untuk mendapatkan data kemampuan santri setelah mendapatkan perlakuan, dalam penelitian ini dalam satu kelas akan diberikan dua kali perlakuan menggunakan media aplikasi android dalam pembelajaran qawa'id.

6. Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam peneliti ini ada 2 bagian, yaitu teknik analisis isi dan teknik analisis deskriptif persentase. Teknik analisis isi peneliti gunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan, sedangkan teknik analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengolah data yang didapat dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil analisis data menjadi dasar dalam penyempurnaan penelitian pengembangan ini. Setelah data terkumpul, maka selanjutnya dilakukan proses analisis data (pengolahan data). Berikut proses analisis data tersebut:

a. Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi produk yang telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi serta respon santri. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif :

1. Hasil penelitian yang masih dalam bentuk huruf (data kualitatif) diubah menjadi skor (data kuantitatif) dengan ketentuan *skala likert*

1.1 Tabel Penskoran Media Pembelajaran

Kriteria	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

2. Menghitung skor rata-rata tiap komponen yang dinilai sebagai berikut⁵³:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan : \bar{X} : Skor rata-rata tiap komponen

$\sum X$: Jumlah Skor

⁵³ Anas Sudjono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta, Rajawali Pers, 2010), hlm. 82.

N : Jumlah Penilai (Number Of Cases)

3. Mengubah skor rata-rata komponen menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian ideal. Dengan ketentuan :

1.2 Tabel Kategori Penilaian Ideal

No	Rentangskor (i) Kuantitatif	Kategori Kualitatif
1.	$X > Mi + 1,8 Sbi$	Sangat Baik
2.	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Baik
3.	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4.	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Kurang
5.	$X > Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang

Keterangan :

\bar{X} : Skor rata-rata

Mi : rata-rata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah ideal)

Sbi : simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah ideal)

Skor tertinggi ideal = \sum butir diterima x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir diterima x skor terendah

4. Menghitung persentase keidealan media pembelajaran dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\text{Presentase Keidealan} = \frac{x (\text{Skor Hasil Penelitian})}{Y (\text{Skor Maksimal Ideal})} \times 100\%$$

5. Menentukan nilai akhir komponen media pembelajaran

Nilai akhir komponen ditentukan dengan cara membandingkan skor empiris tiap komponen dengan kriteria nilai kualitatif komponen tersebut.

b. Analisis Data Eksperimen

Bila data berdistribusi normal, Untuk menganalisis data yang diperoleh dari lapangan, peneliti menggunakan analisis kuantitatif, yaitu analisis yang menggunakan analisis yang bersifat kuantitatif, berupa alat analisis yang menggunakan model-model seperti matematika, statistik dan ekonometrik.⁵⁴ Dalam analisis kuantitatif ini peneliti menggunakan model statistik. Untuk mengetahui apakah pretest dan posttest yang sedang diperbandingkan secara signifikan memang berbeda disebabkan oleh perlakuan dalam penelitian tersebut atau sekedar kebetulan belaka, dalam penelitian ini peneliti menggunakan test “t” sebagai teknik analisisnya.⁵⁵

Adapun rumus test “t” adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

⁵⁴ Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bani Aksara, 2004), hlm. 30

⁵⁵ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 263.

Keterangan :

t = nilai t yang dihitung

X = nilai rata-rata

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku sampel

n = jumlah anggota sampel

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini dibagi menjadi lima bab, yaitu: Bab I adalah pendahuluan, yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II adalah kajian teori. Dalam kajian teori ini, peneliti akan memaparkan beberapa teori yang terkait dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya teori tentang media pembelajaran, *android*, dan *app inventor*.

Bab III berisi tentang prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *qawaid* bahasa Arab berbasis android.

Bab IV berisi tentang hasil penilaian dan pembahasan tentang pengujian oleh tim ahli (media dan materi) juga santriwati. Serta kelayakan produk yang dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran *qawaid* bahasa Arab.

Bab V adalah penutup, yang meliputi kesimpulan secara umum dari hasil penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, saran-saran, dan kata penutup.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android sebagai peningkatan pembelajaran qawa'id maka dapat disimpulkan :

1. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan metode Borg and Gall yang disederhanakan. Pengembangan media dilakukan dengan lima tahapan yaitu : 1) melihat potensi dan masalah 2) melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, studi literature, dan analisis karakteristik santri, 3) Menyusun produk awal, 4) mengevaluasi produk berdasarkan masukan para ahli , 5) melakukan uji coba lapangan . Pengembangan media android menggunakan App Inventor yang merupakan aplikasi pembuatan android dengan kode blok berupa kumpulan puzzle. Dalam aplikasi yang dibuat penulis menyajikan 8 screen, screen pertama merupakan ucapan selamat datang beserta logo UIN Sunan Kalijaga, Screen kedua merupakan home yaitu tampilan tombol materi dan latihan soal serta image, screen ketiga merupakan materi soal, screen keempat, kelima, dan keenam, ketujuh adalah latihan soal, screen kedelapan adalah skor.

2. Setelah pengembangan media selesai dilakukan validasi oleh 2 ahli yaitu ahli desain serta ahli materi. Diketahui total rerata untuk aspek desain adalah 4,3 dengan kategori baik. Sedangkan dari aspek materi ada dua aspek yaitu aspek materi dan aspek latihan soal. Untuk aspek materi rerata total skor adalah dengan kategori sangat baik. Sedangkan dari aspek latihan soal rerata skor adalah 4,5 dengan kategori baik. Adapun tanggapan/respon 30 respon santri terhadap kualitas media yang dikembangkan terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek desain dan aspek materi. Untuk aspek desain diketahui bahwa respon santri dengan rerata total skor 4,3 atau dengan kategori baik. Sedangkan untuk aspek materi total rerata skor 4,2 dengan kategori baik.
3. Setelah proses penilaian selesai. Media aplikasi diuji cobakan dengan pretest dan posttest kepada 30 santri pondok pesantren Al Munawwir kompleks Nurussalam Krpyak Yogyakarta. Dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar penggunaan media aplikasi bahasa Arab qawaid dengan hasil sig.(2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari dari 0,005. maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari sebelum penggunaan media aplikasi dan setelah penggunaan media aplikasi. Dengan diketahui rata-rata pretes sebelum penggunaan media aplikasi bahasa Arab berbasis android sebesar 60.33 dan setelah penggunaan media aplikasi bahasa Arab berbasis Android sebesar 84.00.
4. Dengan demikian media pembelajaran bahasa Arab qawaid berbasis Android yang berjudul UmmahArabic direspon dengan positif oleh santri dan

validator ahli serta dapat meningkatkan kemampuan qawa'id santri sehingga media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

B. Saran –saran

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Android sebagai peningkatan pembelajaran qawaid tentunya masih banyak kekurangan. Untuk itu sumbangsih kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Selain itu masih banyak aspek-aspek pembelajaran bahasa Arab yang semestinya bisa dikembangkan menjadi aplikasi juga. Untuk itu bagi peneliti yang lain diharapkan penelitian ini bisa dijadikan acuan atau referensi dalam penelitian-penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pers).
- Abdul Wahab Rosyidi, 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pers)
- Ahmad Muhtadi Anshor, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-metodenya* (Yogyakarta: TERAS)
- Amin Ngaziz Al Jawawi, 2015. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Istima' di SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Thesis Megister Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga).
- Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio Visual*, (Jakarta: PT Gramedia)
- Anas Sudjono, 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta, Rajawali Pers)
- Andi Taru Nugroho, 2012. *Cara Mudah Membuat Game di Android*, (Yogyakarta: Andi)
- Anwar Badruzzaman, 2014. *Pengembangan Buku Bahasa Arab Al Jami'ah Li Ta'limi Al Lughoh Al Arabiyah Materi Qawaid ke dalam Bentuk Aplikasi Android. Thesis Megister Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: PPs UIN Suka Kalijaga).
- Arif Akbarul Huda, 2013. *LiveCoding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, C.V Andi Offset (Penerbit Andi), Yogyakarta.
- Asnawir dan Basyaruddin, 2002. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers)

Azhar Arzyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo)

Bisri Mustofa, 2012. Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*,
(UIN Maliki Pers: Malang)

Cecep Kstandi, Bambang Sutjipto, 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*,
(Bogor: Ghalia Indonesia)

Dikutip dalam kitab Tha'imah yang kemudian menjadi refensi buku, Bisri Mustofa,
Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Maliki
Pers: Malang 2012)

Fuad Effendy dan Fachruddin Djalal, Pendekatan Metode dan Teknik Pengajaran
Peningkatan Bahasa Arab (Malang, Sub Proyek Penulisan Buku Pelajaran
Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP Malang, 1981/1982)

Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interatif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba
Dipantara)

Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo)

Marisa, *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Tangerang: Universitas Terbuka)

Muhammad Arif, 2017. *Pengembangan Buku Pelajaran Bahasa Arab Madrasah
Tsanawiyah Ke Dalam Bentuk Aplikasi Android, Thesis Magister Pendidikan
Islam*, (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga).

Nana Sudjana, Ahmad Rivai, 2007. *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru
Algensindo, cet. 7)

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

- Noer Azizah, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab berbasis Androi. *Thesis* Magister Pendidikan Islam, (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga)
- Rini, 2017. Penyusunan Modul Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Compac Disk Untuk Madrasah Tsanawiyah, *Thesis* Megister Pendidikan Islam. (Yogyakarta: PPs UIN Sunan Kalijaga)
- Rudi Susilana, 2007. Media Pengajaran, (Bandung: CV Wacana Prima)
- Stephanus Hermawan S, 2019. *Mudah Membuat Aplikasi Android*, C.V Andi Offset, Yogyakarta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta)
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia)
- Sutrisno Hadi, *Metode Penelitian Jilid I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hlm. 136
- Tayar Yusuf dan Syaiful Anwar, 1997. *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: PT Grafindo Persada)
- Wahana Komputer, 2013. *Step by Step Menjadi Programmer Android*, wahana Komputer, Semarang.

1. Lampiran daftar nama responden

Daftar Nama Responden

No	Nama	Instansi/jurusan
1	Leni Kurniati	UIN Sunan Kalijaga/PAI
2	Zahrotul Ula	UIN Sunan Kalijaga/Sastra Arab
3	Miftahul Fauziah	UIN Sunan Kalijaga/PAI
4	Ayun Masani Rizki Syauqi	UIN Sunan Kalijaga/Tafsir Hadis
5	Ikfina Mardiyana	UIN Sunan Kalijaga/SKI
6	Aprilia Wulandari	UII/Ilmu Ekonomi
7	Liafatra Nurfaity	UGM/Akutansi
8	Nailil Fithriyah	UIN Sunan Kalijaga/Ilmu Komunikasi
9	Millenia Qurrotun Aini	UIN Sunan Kalijaga /Komunikasi dan Penyiaran Islam
10	Imay Safitri	UST/Akutansi
11	Nur Aini	UGM/Sastra Arab
12	Hafidzoh Azizah	UIN Sunan Kalijaga/PBA
13	Maela El Husna	UIN Sunan Kalijaga/Studi Agama-agama
13	Lilik Nur Jannah	UIN Sunan Kalijaga/KPI
14	Devi Zakiya	UIN Sunan Kalijaga/Pendidikan Biologi
15	Lisa Imroatus Sa'diyah	Poltekkes Kemenkes Yogyakarta/Analisis Kesehatan
16	Fani Rismayati	UIN Sunan Kalijaga/Pendidikan Biologi
17	Nur Tata	UIN Sunan Kalijaga/PAI
18	Susma Ajiningsih	UIN Sunan Kalijaga/Pendidikan Matematika
19	Khaououn Nazilatul Udhma	UPN Veteran/Teknik Lingkungan
20	Lilin Latifatun Ni'mah	UIN Sunan Kalijaga/PAI
21	Nanda Rifki Lukma Vita	Universitas Almaata/PGMI
22	Arina Manasikana	UIN Sunan Kalijaga/PGMI
23	Izza Kamila	UIN Sunan Kalijaga/Pendidikan Matematika
24	Dina Mardiyah	UIN Sunan Kalijaga/Perbankan Syariah
25	Tazkiyatul Amanah	UIN Sunan Kalijaga/Sastra Arab
26	Zahrotur Rohmah	UIN Sunan Kalijaga/Pendidikan Matematika
27	Fasihah Sasmamita	Universitas Almaata/PAI
28	Maemanah	UIN Sunan Kalijaga/Sastra Inggris
29	Endah Kartika	UNY/Pendidikan Fisika
30	Luluk Ulin Nuhyati	UIN Sunan Kalijaga/PBA

2. Lampiran angket responden

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB QAWA'ID BERBASIS ANDROID

A. Identitas

1. Nama : Leni Kurniati
2. Instansi/jurusan : UIN Sunan Kalijaga / PAI

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

C. Isi Angket

1. Aspek Desain

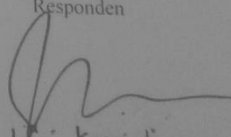
No	Butir penilaian /tanggapan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan aplikasi menarik				✓	
2	Materi aplikasi mudah didownload				✓	
3	Penggunaan aplikasi mudah dimengerti				✓	
4	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi mudah dibaca				✓	
5	Sound effect/music mengganggu konsentrasi				✓	
6	Warna aplikasi terlalu mencolok				✓	
7	Urutan Latihan soal membingungkan				✓	
8	Aplikasi membantu pembelajaran bahasa Arab anda				✓	

2. Aspek Materi

No	Butir penilaian / tanggapan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan paparan materi pada setiap pembelajaran					
2	Soal-soal latihan mudah dipahami				✓	
3	Contoh-contoh yang diberikan membantu memahami materi			✓		
4	Materi mudah dipahami					✓
5	Kejelasan latihan soal				✓	
6	Latihan soal dalam aplikasi membantu meningkatkan pemahaman				✓	
7	Tampilan nilai skor bermanfaat				✓	
8	Pembelajaran bahasa Arab qawaid ini menyenangkan				✓	

Yogyakarta, 13 April 2019

Responden


 (... Leni Kurniah ...)

3. Lampiran angket validasi materi

LEMBAR PENILAIAN MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB QAWA'ID BERBASIS ANDROID

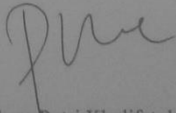
Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran qawad berbasis Android untuk pemula yang diperuntukkan bagi santri pondok pesantren Al Munawwir Komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta. Penyusunan media dimaksudkan untuk membantu dan memudahkan para santri belajar bahasa Arab yang tidak memiliki cukup waktu luang dan bisa memanfaatkan sarana ilmu komunikasi berandroid yang mereka punyai sehingga nantinya aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan qawa'id santri pondok pesantren Al Munawwir komplek Nurussalam Krapyak Yogyakarta.

Media pembelajaran berbasis android ini berisi dua hal yakni materi-materi qawaid, beserta evaluasi pembelajaran berupa tes berbentuk multiple choice. Pada kesempatan ini kami peneliti memohon Bapak untuk berkenan memberikan penilaian/tanggapan terhadap materi kami (peneliti susun) untuk penyempurnaan materi tersebut dengan menuliskan penilaian Bapak pada lembar yang telah kami (peneliti) sediakan. Penilaian meliputi dua aspek, yakni aspek materi dan aspek evaluasi.

Atas kesediaan Bapak meluangkan waktu untuk memberikan penilaian/tanggapan terhadap materi yang telah kami (peneliti) susun dan kembangkan, kami sampaikan banyak terima kasih.

Yogyakarta, " April2019

Peneliti



(Rahma Putri Kholifatul Ummah)

A. IDENTITAS

- 1. Nama : Bapak Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd.
- 2. Pekerjaan : Dosen UIN Sunan Kalijaga
- 3. Bidang keahlian : Materi Qawa'id

B. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI

Berilah tanda ceklist (✓) dibawah kolom dengan keterangan 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup, 2 kurang baik, dan 1 sangat kurang baik

1. Aspek isi/materi

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi mudah dipahami	✓				
2	Kebenaran isi materi yang disajikan	✓				
3	Kejelasan uraian materi	✓				
4	Kesesuaian contoh dengan materi	✓				
5	Kesesuaian kaidah bahasa	✓				
6	Konsistensi penyajian	✓				
7	Kesesuaian table untuk memperjelas materi	✓				
8	Penggunaan bahasa yang tepat dalam menjelaskan materi	✓				

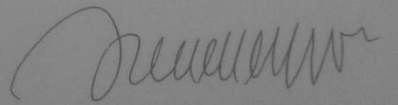
2. Aspek butir soal bentuk pilihan ganda

No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Pilihan jawaban homogen dan logis	✓				
2	Hanya ada satu kunci jawaban	✓				
3	Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas		✓			
4	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja		✓			
5	Pokok soal memberikan petunjuk kunci jawaban	✓				
6	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda			✓		
7	Panjang pilihan jawaban relatif sama	✓				
8	Tingkat kesulitan sesuai	✓				

C. Komponen Yang Perlu Direvisi

No	Komponen yang perlu direvisi
1	Cakupan materi Materi ditambahkan lebih lengkap lagi
2	Evaluasi (latihan-latihan) diseuaikan dgn Materi

Yogyakarta, 11.04.2019
Editor Ahli



Dr. Nasiruddin, M. Si, M.Pd.

4. Lampiran angket validasi desain

A. IDENTITAS

1. Nama : Muhammad Hasan, S. Kom
2. Pekerjaan : Ketua Lembaga Kursus Komputer Azma Brebes
3. Bidang keahlian : Ahli IT

B. KOMPONEN YANG PERLU DINILAI

Berilah tanda ceklist (✓) dibawah kolom dengan keterangan 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup, 2 kurang baik, dan 1 sangat kurang baik

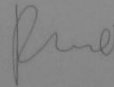
No	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Desain tampilan menarik	✓				
2	Pemilihan warna pada tulisan dan gambar sesuai		✓			
3	Ukuran aplikasi sesuai	✓				
4	Ukuran huruf sesuai	✓				
5	Urutan materi dalam progam tidak membingungkan		✓			
6	Kejelasan tulisan		✓			
7	Tata letak menarik		✓			
8	Urutan latihan soal dalam progam tidak membingungkan		✓			
9	Komposisi warna menarik		✓			
10	Sound effect/music tidak mengganggu		✓			
11	Kemudahan penggunaan	✓				
12	Media memudahkan pembelajaran bahasa Arab		✓			

C. KOMPONEN YANG PERLU DIREVISI

No	Komponen yang perlu direvisi
1	Desain Aplikasi Cukup baik Pilih background yg lebih menarik Instrumen bisa berubah - ubah
2	Penyajian Aplikasi Revisi se buat satu soal dan aplikasi

Yogyakarta, 11 April 2019

Editor Ahli



Muhammad Hasan. S.Kom

RIWAYAT HIDUP



1. IDENTITAS

Nama : Rahma Putri Kholifatul. U
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Dusun Duwet RT 01/04, Desa Klepu, Kec. Pringapus, Kab. Semarang
Alamat Tinggal : Sewon, Bantul
TTL : Kab. Semarang, 09 September 1995
Telf/Hp : 085878869524
Email : rahmaputri80@gmail.com

2. RIWAYAT PENDIDIKAN

A. Formal :

- SD Negeri Klepu 03 (2001-2007)
- MTs Darrul Maarif Pringapus (2007-2010)
- MAN Salatiga (2010-2013)
- S1 UIN Sunan Kalijaga (2013-2017)
- S2 UIN Sunan Kalijaga (2017- sekarang)

B. Nonformal :

- Pondok Pesantren Al Hidayah Pringapus Semarang
- Pondok Pesantren Al Lukmaniyah Yogyakarta
- Pondok Pesantren Nurussalam Krpyak Yogyakarta

3. PENGALAMAN ORGANISASI :

1. Pengurus IKANMAS (Ikatan Mahasiswa Semarang Yogyakarta)
2. Pengurus IPPNU Kabupten Sleman
3. Pengurus Pondok Pesantren Nurussalam Krpyak Yogyakarta

4. PENGALAMAN KERJA

Guru di MTs N 06 Bantul