

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SHARAF* BAHASA ARAB
BERBASIS *ANDROID***



TESIS

**Diajukan kepada Program Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam**

Disusun Oleh:

Noer Azizah S.Pd.I

1420411145

**PENDIDIKAN BAHASA ARAB
MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Noer Azizah, S.Pd.I.
NIM : 1420411145
Jenjang : Magister
Progran Studi : Pendidikan Islam (PI)
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Menyatakan bahwa Tesis yang berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android”** adalah hasil karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang disertakan sumbernya. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 12 Januari 2018

Yang Menyatakan,



Noer Azizah, S.Pd.I.

NIM: 1420411145

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Noer Azizah, S.Pd.I.
NIM : 1420411145
Jenjang : Magister
Progran Studi : Pendidikan Islam (PI)
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

Menyatakan bahwa naskah tesis yang berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran *Sharaf* Bahasa Arab Berbasis Android”** ini secara keseluruhan bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 12 Januari 2018

Yang Menyatakan,



Noer Azizah, S.Pd.I.

NIM: 1420411145



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
PASCASARJANA

PENGESAHAN

Tesis Berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SHARAF BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID
Nama : Noer Azizah, S.Pd.I
NIM : 1420411145
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab
Tanggal Ujian : 13 Februari 2018

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

Yogyakarta, 05 Maret 2018

Direktur,



Prof. Noorhaidi, MA., M.Phil., Ph.D.

NIP 19741207 199503 1 0024

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
: *SHARAF* BAHASA ARAB BERBASIS *ANDROID*

Nama : Noer Azizah, S.Pd.I

NIM : 1420411145

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/Penguji : Dr. Sunarwoto, MA.

()

Pembimbing/Penguji : Dr. Abdul Munip, M.Ag.

()

Penguji : Dr. Ibnu Burdah, MA.

()

diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 Februari 2018

Waktu : 11.00 – 12.00 WIB

Hasil/Nilai : 90,6 / A

Predikat Kelulusan : Memuaskan / Sangat Memuaskan / Cum Laude*

* Coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Direktur Program Pascasarjana

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Assalammu'alaikum Wr.Wb.

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SHARAF* BAHASA ARAB
BERBASIS ANDROID**

Yang disusun oleh :

Nama : Noer Azizah, S.Pd.I.

NIM : 1420411145

Jenjang : Magister

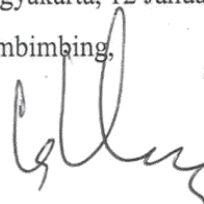
Progran Studi : Pendidikan Islam (PI)

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

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

Yogyakarta, 12 Januari 2018

Pembimbing,



Dr. Abdul Munip, M.Ag.

MOTTO

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ
أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا

Katakanlah: "Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)". (Al-Kahfi: 109)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT sebagai bagian ibadah kepada-Nya
2. Suamiku Tercinta
3. Kedua Orang Tuaku Tersayang
4. Dosen, Guru Para Pendidikku
5. Almamater Tercinta

....*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*....

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

أحمد لله الذي أنزل القرآن عربياً مبيناً لتذكر به ، وجعل اللغة العربية لغة أهل الجنة فهي أفصح للغة. والصلاة والسلام على من أكرم الخلق وأفصح اللسان وهو خاتم الأنبياء محمد ص.م.

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa dari zaman kegelapan menuju cahaya.

Penyusunan tesis ini merupakan kajian singkat penelitian *Research and Development* (R&D) mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Sharaf* Bahasa Arab Berbasis *Android*”. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga, Bapak Prof. Yudian Wahyudi, Ph.D. yang telah memimpin kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan baik.
2. Bapak Prof. Noorhaidi, M.Phil., selaku direktur program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Dr. Abdul Munip M.Ag., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan tesis.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Teman-temanku PBA-C Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga angkatan 2014 yang telah berjuang bersama-sama dalam menimba ilmu.
6. Bapak Muhtarom Busyro M.S.I, selaku pengasuh Ponpes Al-Munawwir Krapyak yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Para Santriwati Ponpes Al-Munawwir Komplek Q Krapyak Yogyakarta, terima kasih atas kerjasamanya dalam proses penelitian.
8. Suamiku tercinta Mas Didi, yang telah memberikan motivasi baik moril maupun materiil, demi kelancaran pendidikan s2 ini. Sekali lagi penulis ucapkan *jazaakallah khairan katsiran*, semoga Allah membalas setiap peluhnya dengan pahala yang berlipat-lipat.
9. Kedua orangtuaku tercinta, Bapakku Ahmad Junaidi dan Ibundaku Sumarti, yang telah do'a dan dukungannya kepada penulis. Semoga Allah selalu mencintai dan memberkahi kalian, dan juga adikku Muhimmatul Husna yang telah memberikan banyak dukungan dan doanya.
10. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas amal baik yang telah diberikan dengan limpahan rahmat dan karunia dari-Nya. *Aamiin Yaa Robbal'alamin.*

Klaten, 11 Oktober 2017

Penulis,

Noer Azizah, S.Pd.I.
1420411145



ABSTRAK

Noer Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android*, Tesis, Yogyakarta: Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab, Prodi Pendidikan Islam, Program Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab untuk para santri di Ponpes Al-Munawwir Krapyak khususnya, dan untuk masyarakat luas pada umumnya dengan memanfaatkan program atau *software* "android", dan untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran dalam bentuk aplikasi tersebut menjadi bahan pelengkap dalam mempelajari *sharaf* bahasa Arab khusus materi *tashrif istilahy*.

Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah-langkah atau model prosedural, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Produk yang telah dikembangkan, selanjutnya ditinjau oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian penilaian produk dilakukan oleh 20 orang responden yakni para santriwati Ponpes Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta. Instrumen yang digunakan berupa angket *check list* untuk melihat kualitas produk, dan angket respon santri untuk melihat tanggapan santri terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian dan respon berupa data kuantitatif kemudian dianalisis dengan kriteria penilaian ideal dan persentase keidealan untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian pengembangan berupa aplikasi media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis android. Berdasarkan hasil penilaian menurut ahli materi, materi dalam aplikasi ini berkategori Sangat Baik (SB), dan Baik (B) oleh ahli media. Sedangkan respon yang dihasilkan menurut 20 santri yaitu 87,94 % dengan kategori Sangat Baik. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab menggunakan program "android" yang berupa aplikasi ini layak dan dapat dijadikan sebagai bahan pelengkap dalam mempelajari *sharaf* khusus *tashrif istilahy*.

Kata Kunci: *Penelitian Pengembangan, Sharaf, Android.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TESIS	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	xi
HALAMAN ABSTRAK	xi
HALAMAN DAFTAR ISI.....	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xv
HALAMAN DAFTAR TABEL	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	7
E. Metode Penelitian	10
1. Jenis Penelitian	10
2. Prosedur Penelitian	11
3. Subyek Penelitian	13

4. Teknik Pengumpulan Data	14
5. Analisis Data	16
F. Sistematika Pembahasan	19

BAB II : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS

ANDROID

A. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
B. Android Sebagai Alternatif	29
1. Pengertian <i>Android</i>	29
2. Pengertian <i>Android Studio</i>	32

BAB III : LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

A. Analisa Kebutuhan	37
B. Membuat Desain Produk	41
C. Revisi Ahli Materi	47
D. Mengembangkan Produk	48
E. Revisi Ahli Media	51
F. Uji Coba Produk	57
G. Produksi Skala Besar	58

BAB IV : HASIL PENILAIAN DAN KELAYAKAN MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

A. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi	59
B. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	61

C. Hasil Penilaian oleh 20 Orang Responden	63
D. Kelayakan Media Berbasis Android	70

BAB IV: PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
C. Kata Penutup	74

DAFTAR PUSTAKA.....	76
----------------------------	-----------

CV	79
-----------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0 Fungsi Media Pembelajaran	23
Gambar 2.1 Kamus Bahasa Arab	24
Gambar 2.2 Buku Kitab Gundul	24
Gambar 2.3 Tampilan Web www.bisa.id	25
Gambar 2.4 Tampilan Video Belajar Kata Tanya	25
Gambar 2.5 MPI <i>Lectora Inspire</i>	26
Gambar 2.6 Logo <i>Android</i>	30
Gambar 2.7 Logo <i>Android Studio</i>	32
Gambar 2.8 Jendela Utama <i>Android Studio</i>	34
Gambar 2.9 Struktur Folder <i>Android Studio</i>	36
Gambar 3.0 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	41
Gambar 3.1 Desain Halaman Menu	43
Gambar 3.2 Desain Halaman <i>Muqaddimah</i>	43
Gambar 3.3 Desain Halaman <i>Maddah</i>	44
Gambar 3.4 Desain Halaman <i>Tadriibat</i>	45
Gambar 3.5 Desain Halaman <i>Mulakhos</i>	45
Gambar 3.6 Desain Halaman <i>Maraji'</i>	46
Gambar 3.7 Desain Halaman <i>Mutuwwar</i>	47
Gambar 3.8 Tampilan Instalasi <i>Android Studio</i>	48
Gambar 3.9 Tampilan "New Project" <i>Android Studio</i>	49
Gambar 3.10 Nama <i>Activity</i>	49

Gambar 3.11 Tampilan <i>Layout</i> Aplikasi dengan Java	50
Gambar 3.12 Tampilan <i>Layout</i> Aplikasi dengan HTML	51
Gambar 3.13 Icon Aplikasi <i>Android</i>	52
Gambar 3.14 Intro Aplikasi	53
Gambar 3.15 Halaman Menu	53
Gambar 3.16 Halaman <i>Maddah</i>	54
Gambar 3.17 Bagian Halaman <i>Maddah</i>	54
Gambar 3.18 Tampilan Halaman <i>Tadribat</i>	55
Gambar 3.19 Tampilan Halaman <i>Maraji'</i>	55
Gambar 3.20 Tampilan Halaman <i>Mutuwwar</i>	56
Gambar 4.0 Revisi Ahli Materi	70
Gambar 4.1 Revisi Ahli Media	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Kriteria Penskoran Media Pembelajaran.....	17
Tabel 1.1 Kriteria Kategori Penilaian Ideal	17
Tabel 2.0 Daftar Versi dan Nama <i>Android</i>	32
Tabel 3.0 Daftar Santriwati PP Al-Munawwir Komplek Q	57
Tabel 4.0 Jumlah Skor Ahli Materi	60
Tabel 4.1 Rentang Skor	61
Tabel 4.2 Jumlah Skor Ahli Media	62
Tabel 4.3 Rentang Skor	63
Tabel 4.4 Aspek dan Kriteria Penilaian Media oleh 20 Santri	74
Tabel 4.5 Hasil Penilaian 20 Orang Responden	65
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Semua Aspek oleh 20 Santri	66
Tabel 4.7 Rumus Kategori Nilai	66
Tabel 4.8 Hasil Kategori Nilai Aspek Keseluruhan	67
Tabel 4.9 Hasil Kategori Nilai Aspek Kebenaran Konsep	67
Tabel 4.10 Hasil Kategori Nilai Aspek Kedalaman Konsep	68
Tabel 4.11 Hasil Kategori Nilai Aspek Kebahasaan.....	68
Tabel 4.12 Hasil Kategori Nilai Aspek Keterlaksanaan	69
Tabel 4.13 Hasil Kategori Nilai Aspek Tampilan	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab merupakan bahasa yang penting, terutama bagi umat Islam, dimana kita ketahui bahwa bahasa Arab sebagai dasar untuk memahami teks-teks Arab semisal Al-qur'an dan Al-hadits. Untuk itu belajar bahasa Arab bagi orang yang benar-benar menyadari bahwa menjadi orang Islam tidak setengah-setengah dan harus secara *kaffah*¹, memahami dan mengerti bahasa Arabpun menjadi prioritas penting.

Dewasa ini bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang menempati posisi utama dan sejajar dengan mata pelajaran lainnya di lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Kementerian Agama (Kemenag), mulai dari tingkat madrasah sampai Perguruan Tinggi Agama (PTA). Selain itu bahasa Arab juga sebagai mata pelajaran pilihan di Sekolah Menengah Atas (SMA), dan sebagai Program Studi (Prodi) di beberapa Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri (PTAIN) maupun swasta. Bahkan di lembaga pendidikan seperti pondok-pondok pesantren (ponpes) baik tradisional maupun modern, bahasa Arab menjadi materi utama yang diajarkan dan harus dikuasai oleh santri dengan tujuan agar dapat mengkaji dan memperdalam ajaran Islam

¹ Keseluruhan/semurna

melalui kitab-kitab berbahasa Arab serta dapat berkomunikasi dengannya (bahasa Arab-red-).²

Belajar bahasa asing khususnya bahasa Arab, merupakan usaha yang berat dan menjenuhkan yang kadangkala membuat orang frustrasi. Hal itu 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 tataran fonologi, morfologi, sintaksis, maupun semantik.³

Oleh karena itu, diperlukan pengkondisian untuk menghindari kejenuhan dalam belajar bahasa Arab tersebut. Dan demi menarik perhatian seseorang, terutama siswa agar tertarik belajar bahasa Arab, serta memudahkan siswa dalam mempelajarinya, menggunakan bantuan media pembelajarannya merupakan salah satu alternatifnya. Apalagi kita semua tahu, teknologi yang semakin canggih dan berkembang menjadi salah satu pilihan bagi para pelaku pendidikan untuk mengembangkan dan membuat media pembelajaran.

Adanya tuntutan untuk mengembangkan dan memilih media pembelajaran dalam mendukung proses pendidikan, tidak lain dan tidak bukan agar tercapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi:

² Bisri Mustofa dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 6.

³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press), hlm.118.

“Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.⁴

Dengan dukungan perkembangan teknologi yang semakin pesat, salah satunya teknologi aplikasi yang semakin canggih yang menjanjikan kesempatan besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar dan mencari berbagai informasi. Selain itu teknologi ini, sebenarnya juga menyediakan peluang kepada para pendidik untuk mengembangkan teknologi aplikasi terutama berbasis *android* – ada yang berbasis *symbian*, *iOs*, dan *windows mobile* -. Alasan mengapa berbasis *android*, karena para pengembang dapat menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat diunduh oleh jutaan orang, bahkan tak terhingga. Dan kita juga tahu bahwa saat ini *android* telah disematkan ke dalam berbagai teknologi, diantaranya *smartphone*, tablet, bahkan *laptop*. Aplikasi berbasis android ini tergolong sebagai *edutainment* yakni perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan)⁵, yang dapat dijalankan dimanapun dan kapanpun baik terkoneksi dengan internet maupun tidak.

Dalam bidang bahasa Arabpun juga demikian, jangan sampai tertinggal dari bidang-bidang lain yang telah memanfaatkan media berupa aplikasi berbasis android, karena melalui media (aplikasi android) ini, seseorang dimudahkan dalam belajar bahasa Arab.

⁴ Undang-Undang Sisdiknas RI No. 20 Tahun 2003, (Bandung: Citra Umbara, 2011), Cet. Ke-3, hlm.82.

⁵ Abdul Kadir dan Tri Wahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm.24.

Oleh karena itu, dari paparan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan cara mengembangkan aplikasi yang berbasis *android* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sharaf Bahasa Arab Berbasis Android”**. Alasan dipilihnya materi *sharaf* khusus *tashrif istilahy* adalah karena penulis melihat pembelajaran *sharaf* selama ini hanya menghafal dan menghafal, oleh karena itu agar siswa tidak bosan dikembangkanlah pembelajaran dalam bentuk aplikasi android. Di dalam aplikasi tersebut akan dicontohkan beberapa *sighat* dalam *tashrif istilahy* secara fungsional. Pengembangan aplikasi berbasis *android* ini akan menggunakan program *android studio* sebagai perantaranya (*software*). Alasan selanjutnya, apabila dalam pembelajaran nahwu sudah dikembangkan dalam bentuk aplikasi android oleh mahasiswa sebelumnya (kakak angkatan). Jadi disini, peneliti memperhatikan tujuan awal bahwa pengembangan aplikasi *sharaf* ini untuk melengkapi aplikasi yang sudah ada dengan cara mengembangkan aplikasi yang belum ada.

Untuk subyek penelitian, pengembangan media berbasis *android* ini akan diujikan kepada para santri di pondok pesantren Krapyak Yogyakarta. Penulis lebih memilih santri – baik berprofesi siswa maupun mahasiswa – dibanding siswa atau mahasiswa biasa dikarenakan, kurikulum *sharaf* telah disematkan dalam mata pelajaran mereka di pondok pesantren tersebut. Sehingga memudahkan penelitian yang akan dilakukan karena mengambil tema *sharaf*.

Dipilihnya Pondok Pesantren Al-Munawwir khusus pesantren putri yang biasa disebut Madrasah Salafiyah III komplek Q Krapyak Yogyakarta, karena

peneliti merupakan seorang perempuan, maka dari itu peneliti memilih pesantren khusus putri agar lebih leluasa melakukan interaksi dan juga karena diantara ponpes yang ada di Yogyakarta, Ponpes Krapyak ini tidak meninggalkan kurikulum dasarnya yaitu adanya mata pelajaran *sharaf* yang sudah *terinclude*⁶ dalam jadwal mereka di Madrasah Diniyyah (Madin).

Selain itu, ponpes Krapyak ini secara khusus telah menerbitkan buku berjudul “*Shorof* Praktis: Metode Krapyak” dengan maksud, secara khusus memudahkan para santrinya dalam memahami *sharaf*, dan secara umum membantu memudahkan semua orang yang belajar *sharaf*. Dengan demikian penulis dapat membuat terobosan baru dalam membuat pelajaran *sharaf* lebih mudah dan menarik untuk semua orang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti menarik beberapa rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android*?
2. Bagaimana penilaian media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android* di Pondok Pesantren Krapyak Yogyakarta?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android* apabila digunakan sebagai bahan pelengkap dalam mempelajari *sharaf* bahasa Arab?

⁶ Masuk .

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android*.
2. Untuk mengetahui penilaian media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android* di Pondok Pesantren Krapyak Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis *android*, apabila digunakan sebagai bahan pelengkap dalam mempelajari *sharaf* bahasa Arab.

Selain tujuan di atas, hasil penelitian ini diharapkan juga memberikan manfaat, khususnya manfaat di dunia pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Sebagai sumbangan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang bahasa Arab berupa aplikasi pembelajaran berbasis *android*
2. Menambah wawasan keilmuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab, terutama bagi peneliti
3. Memberikan motivasi belajar bahasa Arab, bahwa tidak selamanya belajar bahasa Arab itu membosankan, tapi bisa mengasyikkan
4. Sebagai bahan pertimbangan bagi ponpes Krapyak untuk memanfaatkan aplikasi *android* ini sebagai media pembelajaran
5. Sebagai bahan masukan untuk penelitian-penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *android* selanjutnya

6. Mendorong para peneliti lain, untuk terus mencari inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam bidang bahasa Arab

D. Kajian Pustaka

Untuk mendukung penulisan karya ini, maka peneliti melakukan kajian pustaka. Dan diantara banyaknya karya ilmiah yang telah membahas tentang pengembangan media pembelajaran, peneliti menemukan beberapa karya yang terkait dengan tema yang diangkat, diantaranya:

Pertama, tesis yang ditulis oleh Kenyo Mitrajati S.S dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Bahasa Arab Berbasis Android*”. Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *qawā'id* berbasis *android* dengan menggunakan *e-learning*. Aplikasi yang dikembangkan ditujukan untuk kalangan mahasiswi di salah satu pondok pesantren mahasiswi di Yogyakarta. Dengan hasil uji untuk aspek desain bernilai 4.2 dan aspek materi bernilai 4.4 dengan kategori baik, sedang dari aspek kuis berkategori sangat baik dengan nilai 4.6. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada materi yang dikembangkan dan subyek penelitian. Apabila saudari Kenyo mengembangkan *e-learning* berbasis *android* untuk kalangan mahasiswi yang berisi materi *qawā'id*, maka penulis disini mengembangkan pembelajaran *sharaf* dengan program *android studio* berbasis *android* untuk santriwati di Pondok Pesantren Krapyak Yogyakarta.⁷

⁷Kenyo Mitrajati, *Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Bahasa Arab Berbasis Android*, Tesis (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2014).

Kedua, tesis yang ditulis oleh Ranti Yasmar dengan judul ”*Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah*”. Peneliti menggunakan software *Adobe flash* yang dikemas dalam CD Interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa terhadap CD yang dikembangkan adalah “baik” dengan skor rata-rata 4.00. Adapun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah terletak pada bentuk akhir produk yang dihasilkan. Jika penelitian di atas menghasilkan produk akhir dalam bentuk CD untuk siswa kelas X MA, maka produk yang akhir yang dihasilkan penulis adalah dalam bentuk aplikasi *android* dengan materi *sharaf* yang dapat dijalankan lewat *smartphone* untuk seluruh kalangan terutama para santriwati di pondok pesantren Krapyak Yogyakarta.⁸

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhandis Azzuhri dengan judul “*Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informasi*”. Penelitian ini menghasilkan metode dan media pembelajaran yang berbasis internet yang termasuk dalam kriteria baik dan mudah dipahami. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah terletak pada hasilnya. Penelitian ini berupa multimedia, sedang penelitian penulis berupa aplikasi *android* yang sama-sama dapat digunakan secara mandiri oleh semua kalangan.⁹

⁸ Ranti Yasmar, *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah*, Tesis (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2011).

⁹ Muhandis Azzuhri, *Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informas*. Jurnal Kependidikan (Pekalongan: STAIN, 2009).

Keempat, tesis yang ditulis oleh Hartawan dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Kemahiran Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Darussalimin Nahdhatul Wathan (NW) Lombok*”. Tesis ini membahas tentang pengembangan multimedia interaktif dalam upaya peningkatan kemahiran bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Darussalimin NU Lombok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan, efektif meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa sehingga berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi meningkat sebagaimana terlihat pada perbandingan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan signifikansi dari t sebesar 4.0004 dan signifikasnsi (*sig-tailed*) 0.000. karena signifikansi kurang dari 0.05, maka ada perbedaan antara rata-rata nilai tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun perbedaan dengan penelitian penulis adalah pada media yang dikembangkan dan subyek penelitian. Penulis fokus mengembangkan media *sharaf* berbasis *android* yang diujikan kepada para mahasiswi..¹⁰

Berdasarkan kajian pustaka di atas, penelitian yang dilakukan penulis ini bertujuan untuk mengembangkan, melengkapi, dan memperkuat hasil dari beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan. Dengan harapan, penelitian yang dilakukan dan produk yang dikembangkan bermanfaat dan berkontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang bahasa Arab.

¹⁰ Hartawan, *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Kemahiran Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Darussalimin Nahdhatul Wathan (NW) Lombok*, Tesis (Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2014).

E. 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.¹¹ 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 program *android studio* berbasis aplikasi *android*. Produk yang dikembangkan untuk selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi kemudian direvisi, dan diujicobakan kepada para santriwati di Ponpes Munawwir Komplek Q, Krapyak Yogyakarta.

¹¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 164.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian R & D (*Research and Development*) apabila mengacu pada model Borg and Gall (1979), yang mana tahap-tahapnya kurang lebih adalah sebagai berikut:¹²

a. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan (*need assesment*) ini dilakukan untuk melihat media seperti apa yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, yakni dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi literatur, dan analisis karakteristik santri.

b. Membuat Desain Produk

Agar mempermudah pengembangan aplikasi android, maka dibuat desain produk (*storyboard*) terlebih dahulu.

c. Revisi Ahli Materi

Sebelum isi/ konten diterapkan ke dalam aplikasi android, maka isi/ konten tersebut dikoreksi atau divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi yang merupakan pengarang kitabnya sendiri.

d. Mengembangkan Produk

Setelah berbagai informasi dikumpulkan, desain dibuat, dan isi direvisi ahli materi, maka tahap selanjutnya adalah mengembangkan produk berupa aplikasi android dengan *software android studio* sesuai desain produk yang telah dibuat.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hlm. 409-427.

e. Revisi Ahli Media

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah direvisi atau divalidasi oleh ahli media apakah ada yang kurang atau salah, agar aplikasi android yang dihasilkan baik dan mudah digunakan.

f. 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 Q Krapyak.

g. Produksi Skala Besar

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

a. Revisi Ahli Materi

Sebelum isi/ konten diterapkan ke dalam aplikasi android, maka isi/ konten tersebut dikoreksi atau divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi yang merupakan pengarang kitabnya sendiri.

b. Mengembangkan Produk

Setelah berbagai informasi dikumpulkan, desain dibuat, dan isi direvisi ahli materi, maka tahap selanjutnya adalah mengembangkan produk berupa aplikasi android dengan *software android studio* sesuai desain produk yang telah dibuat.

c. Revisi Ahli Media

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah direvisi atau divalidasi oleh ahli media apakah ada yang kurang atau salah, agar aplikasi android yang dihasilkan baik dan mudah digunakan.

d. 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 Q Krapyak.

e. Produksi Skala Besar

Setelah diujicobakan ke para santriwati, maka aplikasi android yang dikembangkan dengan *adroid studio* 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
- b. Ahli materi bahasa Arab, berjumlah 1 orang
- c. Santriwati ponpes Krapyak, berjumlah 20 orang

4. 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.¹⁴ Teknik ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal tempat penelitian yaitu Pondok Pesantren Al-Munawwir Komplek Q 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 dikembangkan.

- b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.¹⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Dengan tujuan

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hlm. 102.

¹⁴ Sutrisno Hadi, *Metode Penelitian Jilid I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1993), hlm. 136.

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

untuk mengetahui kondisi ponpes (tempat penelitian) dan kondisi pembelajaran bahasa Arab di sana. Responden yang diwawancarai adalah pengajar *sharaf* bahasa Arab.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data tentang hal-hal yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, notulen, dan sebagainya.¹⁶ Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum Ponpes Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta dan tetkhusus Komplek Q, 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.¹⁷ 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.

Angket tersebut ditujukan untuk:

- 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

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur...*, hlm. 108.

¹⁷ *Ibid...*, hlm. 127.

komentar dan saran demi perbaikan *aplikasi* yang dikembangkan.

- 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).

5. Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 bagian, yaitu teknik analisis isi dan teknik analisis deskriptif persentase. Teknik analisis ini digunakan 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. 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*:

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

Tabel 1.0 Kriteria Penskoran Media Pembelajaran

- 2) Menghitung skor rata-rata tiap komponen yang dinilai, dengan rumus sebagai berikut:¹⁸

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

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

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah Penilai (*Number of Cases*)

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

No	Rentang Skor (i) kuantitatif	Kategori kualitatif
1	$X > M_i + 1,8 S_{Bi}$	<i>Sangat Baik</i>
2	$M_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{Bi}$	<i>Baik</i>
3	$M_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq M_i + 0,6 S_{Bi}$	<i>Cukup</i>
4	$M_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq M_i - 0,6 S_{Bi}$	<i>Kurang</i>
5	$X < M_i - 1,8 S_{Bi}$	<i>Sangat Kurang</i>

Tabel 1.1 Kriteria Kategori Penilaian Ideal

¹⁸Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 82.

Keterangan :

\bar{X} = skor rata-rata

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

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

ideal

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

- 4) Menghitung persentase keidealan media pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keidealan (P)} = \frac{X(\text{Skor hasil penelitian})}{Y(\text{skor maksimal ideal})} \times 100 \%$$

- 5) Menentukan nilai akhir komponen media pembelajaran

Nilai akhir komponen ditentukan dengan cara membandingkan skor empiris tiap komponen dengan kriteria nilai kualitatif komponen tersebut. Jika dari hasil analisis tersebut diperoleh

hasil berikut:

- a) Sangat Baik (SB) atau Baik (B), maka produk berupa aplikasi *android*, layak dijadikan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab.
- b) Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang (SK), maka produk direvisi kembali sampai memenuhi kualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab.

F. 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 *android studio*.

Bab III berisi tentang prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *sharaf* 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 *sharaf* 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 V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Sharaf* Bahasa Arab Berbasis Android”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis android, dilakukan dengan menggunakan *software “android studio”*. Model pengembangan yang digunakan adalah prosedural/ deskriptif. Dengan langkah-langkah secara garis besar adalah perencanaan, produksi, penilaian. Maka berikut ini spesifikasi produk (aplikasi) yang dihasilkan:

Nama aplikasi : *Sharaf On Smartphone (SOS)*

Alamat Unduh :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.azizah.noer.sharaf>

Dengan karakteristik aplikasi sebagai berikut:

- a. Aplikasi tersebut bersifat mengaktifkan para pengguna
 - b. Berisi materi *sharaf* bahasa Arab tentang “*tashrif istilahy*”
 - c. Aplikasi ini dapat diunduh di *google play/play store*
 - d. Android minimum versi *Ice Cream Sanwich (4)*
2. Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap materi yang akan disajikan dalam aplikasi maka mendapatkan skor 30 dari total skor 35 atau

berada di kategori **Sangat Baik (SB)**, juga untuk penilaian ahli media mendapatkan skor 28 dari total skor 35 yang berada di kategori **Baik (B)**. Selain itu, media pembelajaran ini juga mendapat respon **Sangat Baik (SB)** dari 20 orang santri, yaitu dari 15 kriteria untuk aspek keseluruhan, didapat jumlah skor 65.95 dari skor tertinggi ideal 75 dengan presentase keidealan **87.94%**.

3. Berdasarkan hasil penilaian para ahli dan respon santri terhadap aplikasi yang dikembangkan, maka dengan demikian media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis android tersebut terbilang aplikasi yang praktis dan layak dijadikan sebagai media alternatif dalam mempelajari *sharaf* khusus *tashrif istilahy*.

B. Saran

Dengan selesainya penulisan tesis ini, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan beberapa saran sebagai bahan refleksi bersama agar di masa mendatang bisa lebih baik.

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis android ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih belum sempurna, baik dari sisi desain maupun sisi keinteraktifan materinya. Hendaknya petunjuk aplikasi dan latihan yang diberikan untuk pengguna ditambahkan agar penggunaan dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik lagi.
2. Pengembang (*developer*) hendaknya tetap memegang aspek-aspek keilmiahan, tidak lantasi bebas nilai. Maksudnya pengembang harus tetap memikirkan posisi dan peran penulis khususnya, dan para penjual

buku umumnya. Penyusun adalah orang yang memiliki hak cipta atas karyanya, jangan sampai karena adanya aplikasi ini membuat buku yang telah susah payah disusun jadi menyusut peminatnya, dan para penjual buku khususnya buku *sharaf praktis* ini menjadi minim omset penjualannya.

3. Dalam mengajar bahasa Arab (*nahwu, sharaf, ima', insya', dsb*), ustadz/ustadzah hendaknya lebih variatif lagi dalam menyampaikan materi bahasa Arab kepada para santriwan/wati, dan pandai memilih media atau metode yang akan digunakan, agar pembelajaran bahasa Arab lebih menyenangkan dan tidak gampang bosan.
4. Dengan dikembangkannya media pembelajaran *sharaf* bahasa Arab berbasis android, maka perlu dilakukan adanya pengembangan dan penyempurnaan aplikasi tersebut dari berbagai pihak, khususnya pada materi-materi bahasa Arab yang lain, guna membantu semua kalangan belajar bahasa Arab dengan lebih mudah, praktis, dan efisien.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirabbil'alamīn, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan pertolongan-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan tesis ini.

Penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan semua pihak, baik dosen, ahli materi, ahli media, suami, orangtua, maupun teman. Untuk itu dengan segala hormat, penulis sampaikan *Jazākumullāh khairān katsīrān*.

Dalam penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan mungkin ini masih jauh dari kesempurnaan, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan penulis, demi perbaikan di masa mendatang.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati semoga karya yang sederhana ini mendapat ridha dari Allah SWT, dan semoga tesis ini bermanfaat untuk penulis khususnya, dan untuk pembaca semua pada umumnya, serta aplikasi yang dihasilkan bermanfaat bagi semua orang. *Āmīn Yā Rabbal'ālamīn.*



DAFTAR PUSTAKA

- A. Syakur, Djunaidi, *Buku Panduan: Sistem Pendidikan dan Pengajaran Madrasah Salafiyah III*, Yogyakarta: PP Al-Munawwir Komplek Q Krapyak, 2015.
- Ahmad, Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001.
- Ahsanuddin Muhammad, *Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia*, Malang : Cakra Lintas Media, 2011.
- Anwar, Mochammad, *Ilmu Sharaf*, Cet.5, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2015
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Peneiltian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Azzuhri, Muhandis, *Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informas*, Jurnal Kependidikan, Pekalongan: STAIN, 2009.
- Busyro, Muhtarom, *Shorof Praktis "Metode Krapyak"*, Cet.5, Yogyakarta: Menara Kudus, 2010.
- Darmawan, Deni, *Teknologi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Cet.3, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Djunaidi A. Syakur, dkk, *Pondok Pesantren Al Munawwir Krapyak Yogyakarta: Sejarah dan Perkembangannya*, Yogyakarta: Pengurus Pusat PP Al-Munawwir Krapyak, 2001.
- Hamid, Abdul, dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, dan Media)*, Malang: UIN Malang Press, 2011.
- Hardiansah dan Muhammad Abdullah Al Muwahid, *Membuat Aplikasi Android Dengan Android Studio*, Yogyakarta: Lauwba Techno Indonesia, 2017.
- Hartawan, *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Kemahiran Bahasa Arab Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Darussaimin Nahdhatul Wathan (NW) Lombok*, Tesis, Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2014.

- Hermawan, Stephanus, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Yogyakarta: Andi, 2011.
- Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Mas'ud, Muhammad, *Tutorial Lectora 1: Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Jakarta: Pustaka Shonif, 2012.
- Miarso, Yusuf Hadi, dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali, 1986.
- Mitrajati, Kenyo, *Pengembangan Media Pembelajaran Qawā'id Bahasa Arab Berbasis Android*, Tesis, Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2014.
- Mustofa, Bisri, dan Abdul Hamid, *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Maliki Press, 2012.
- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010.
- Sadiman, Arief S, dkk, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sanjaya, Wina, *Perencanaan Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007.
- Sudjiono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Yasmar, Renti, *Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah*, Tesis, Yogyakarta: PPS UIN Sunan Kalijaga, 2011.
- Wijaya, Cece, dkk, *Upaya Pembaharuan dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992.
- Zakaria, Ahmad, *Belajar Tasrif Sistem 20 Jam*, Garut: Ibn Azka, 2002.

[Http://fatkoer.wodpress.com/2011/09/21/sistem-e-learning-berbasis-open-source/](http://fatkoer.wodpress.com/2011/09/21/sistem-e-learning-berbasis-open-source/)

http://nashiruddin-cholid.blogspot.co.id/2013/11/dars-ke-13_21.html

<Http://majalahlangitan.com/zainal-abidin-munawwir-ulama-multitalenta/>

<http://novifairuzzuhria.blogspot.co.id/2013/02/apa-itu-layout.html>

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Pemrograman>

