

BAB II

PEMBAHASAN

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan.

Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Sedangkan Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkahlangkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan

penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

b. Model Pengembangan

Menurut Sugiono penelitian pengembangan metode Research & Development. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model 4D. merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S.Thiagarajan Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validalitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kpraktisan media dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media³⁰.

Namun pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan sampai tahap 3D yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Karna pada penelitian ini, peneliti hanya fokus kepada pengembangan media pembeajaran. Karna pada tahap develop(pengembangan) yaitu uji coba media pada kelompok kecil, kelompok besar, serta validasi media, karna peneliti hanya berfokus pada kelayakan media berdasarkan penikaian validator dan kepraktisan media berdasarkan penilaian siswa. Sedangkan pada tahap Disseminate (penyebaran) memerlukan waktu yang cukup lama.

³⁰Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan . (Bandung : Alfabeta, 2019)

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan wujud jamak dari “medium” yang mempunyai makna secara harfiah ialah perantara ataupun pengantar. Media merupakan, perlengkapan buat membagikan perangsang untuk siswa biar terjalin proses belajar. Dan media merupakan seluruh suatu yang bisa digunakan buat menyalurkan pesan yang bisa memicu benak, perasaan, atensi serta keinginan siswa buat belajar³¹.

Seperti yang diterangkan oleh Gerlach serta Ely media ialah “A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the lerner to acquire knowledge, skill, and attitude.” pendapat Gerlach secara universal media itu meliputi orang, bahan, perlengkapan, ataupun aktivitas yang menghasilkan keadaan yang membolehkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keahlian, serta perilaku³². Oleh sebab itu didalam penafsiran ini media tidak sekedar perantara semacam Televisi, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang ataupun manusia selaku sumber belajar maupun aktivitas sejenis dialog, seminar, karyawisata, simulasi, serta lain sebagainya yang terkondisikan buat menaikkan pengetahuan serta pengetahuan, mengganti perilaku siswa, ataupun buat menaikkan keahlian³³.

Kemudia pendapat Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media jika diartikan secara skala besar ialah manusia, materi, atau kejadian yang membangkitkan situasi yang mengakibatkan peserta didik memperoleh

³¹Hisbiyatul Hasanah, Rudy Sumiharsono, Media Pembelajaran, (Tegal : Pustaka Abadi 2017), hlm. 2

³²Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3

³³Wina Sanjaya. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana , 2007), hlm. 171

pengetahuan, keterampilan, serta sikap³⁴. Gagasan tersebut sesuai dengan apa yang dimisalkan oleh Rasulullah SAW, terhadap tindakan pengajaran dengan para sahabat, Rasulullah SAW membuat dirinya sebagai media. Melalui perkataan, sifat, dan tingkah laku beliau, para sahabat mampu mengetahui ajaran Islam dan bisa menerapkannya dengan baik³⁵.

Dalam perihal ini, Rasulullah menerapkan pertanyaan kepada para sahabat dan ketika dimanfaatkan beliau menggunakan organ tubuhnya sebagai media. Demikian itu Rasulullah SAW menggunakan dirinya sebagai media, dari sikap, omongan beliau, para sahabat mendapatkan pengetahuan.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah pencapaiannya”³⁶. Menurut Gagne media pembelajaran ialah bermacam struktur yang terdapat didalam kondisi peserta didik mampu merangsangnya untuk belajar³⁷. Oleh sebab itu dari berbagai macam pedoman diatas media pengajaran ialah suatu alat yang dimanfaatkan stimulus untuk peserta didik supaya bisa terjadi suatu tindak proses belajar yang mampu mengubah sikap, keterampilan, dan pengetahuan setiap orang yang memanfaatkannya.

³⁴Azhar, Arsyad, Media Pembelajaran,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3

³⁵Azhar, Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3

³⁶Bukhari , Umar, Hadits Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadits, (Jakarta:Amzah,2014), hlm 151.

³⁷Wina , Sanjaya.Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana , 2007), hlm. 58

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media yang diterapkan pada suatu tindakan pembelajaran ialah media pengajaran, perihal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Arief S. Sardiman sesungguhnya media pengajaran ialah sesuatu yang mampu diterapkan untuk menyumbangkan pesan dari pemberi ke penerima pesan hingga mampu dirangsang oleh pikiran, perasaan, perhatian, serta keinginan peserta didik sehingga terjalinlah proses belajar³⁸. Dikemukakan oleh Oemar Hamalik bahwa media pengajaran merupakan suatu bidang integral dari tindak pendidikan di sekolah oleh karena itu menjadi suatu bidang yang meski dikuasai oleh setiap guru profesional³⁹.

Tujuan media pengajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

c. Ciri-ciri media pembelajaran

Ada tiga ciri yang merupakan sebuah petunjuk kenapa media pengajaran diaplikasikan dan apa saja yang bisa dimanfaatkan media pengajaran yang mungkin guru tidak bisa melakukannya, yaitu :

- 1) Ciri fiksatif, ialah ciri yang mengisyaratkan keterampilan media rekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu kejadian atau objek.

³⁸Sardiman, Arief S. dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 25

- 2) Ciri manipulatif, ialah transformasi suatu peristiwa atau objek dikarenakan memiliki suatu ciri.
- 3) Ciri distributive, ialah memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang, dan secara beriringan peristiwa tersebut dihadirkan kepada sejumlah besar peserta didik melalui stimulus yang relative sama mengenai kejadian itu⁴⁰.

d. Manfaat dan fungsi Media Pembelajaran

Secara umum keuntungan yang dapat diperoleh dari pembelajaran adalah sistem pembelajaran yang sangat menarik, lebih intuitif, ukuran waktu pertunjukan dapat dikurangi, sifat belajar siswa dapat ditingkatkan dan siklus belajar dan mengajar harus dimungkinkan di mana saja dan kapan saja, dan mentalitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad pemanfaatan media pembelajaran dalam siklus belajar-mengajar dapat menghasilkan hasrat dan minat baru, menciptakan inspirasi dan dorongan latihan belajar dan menyambut dampak mental pada siswa. Pemanfaatan media dapat membantu memperlancar sistem pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media juga dapat membantu siswa untuk bekerja pada pemahaman, menyajikan topik dengan rasa ingin tahu dan membuatnya lebih mudah untuk mendapatkan topik⁴¹.

Lalu pendapat Richard E. Mayer, fungsi pemanfaatan media pengajaran interaktif dapat memberi manfaat bagi pelajar dan pendidik. Manfaat untuk peserta didik, khususnya:

⁴⁰Azhar, Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2013), hlm. 15

⁴¹Azhar, Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2013), hlm. 18

- 1) Pengajaran perorangan pada umumnya akan mengurangi ukuran kesempatan untuk mempelajari sesuatu, atau berhemat waktu dan siswa akan lebih fokus dalam berkonsentrasi sehingga akan terdapat banyak kesempatan untuk mengerjakan tugas.
- 2) Peserta didik dapat mengambil bagian dalam metode pengajaran yang tidak praktis dalam kondisi pengajaran adat.
- 3) pemanfaatan media campuran merupakan teknik pilihan untuk menguasai kemampuan tertentu dan bisa menolong peserta didik yang tidak mampu membuat kemajuan dengan strategi yang berbeda.
- 4) kebiasaan peserta didik untuk bergantung pada pengajar akan berkurang
- 5) kemampuan penguasaan yang lebih terlibat dan dikembangkan⁴².

Dari gambaran di atas, cenderung beralasan bahwa dengan memanfaatkan penglihatan dan suara (multimedia), belajar akan sangat menarik. Oleh karena itu, seorang instruktur diharapkan memiliki kreativitas dalam memanfaatkan multimedia serta menggabungkan media yang ada agar dapat mendorong pemanfaatan media yang tepat dan berhasil untuk menyemarakkan udara ruang belajar.

Fungsi penuh perasaan adalah bahwa media dapat dilihat dari tingkat "kepuasan" ketika mencari cara untuk membaca dengan teliti teks-teks yang digambarkan. Kapasitas intelektual media terlihat ialah untuk menyegerakan pencapaian target pengajaran terhadap pesan dan data pengajaran. Pekerjaan kompensasi adalah untuk memberikan pengaturan terhadap peserta didik yang

⁴²Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2009), hlm. 5

keterampilannya lemah untuk mengkoordinasikan dan meninjau data kedalam teks.

Peran media pengajaran ini kemudian lebih dipusatkan pada dua hal, yaitu peran bergantung pada media dan dilihat dari pemanfaatannya. Pertama-tama, peran bergantung pada media pembelajaran, secara spesifik: (1) media pengajaran berperan sebagai aset pembelajaran, (2) peran semantik dan (3) peran manipulatif. Kedua, peran yang bergantung pada pemanfaatannya (peserta didik) memiliki dua peran yaitu (1) peran mental dan (2) peran sosial-sosial.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam sistem pembelajaran dapat memperjelas sesuatu yang sebenarnya teoritis hingga menjadi konkrit. Perihal ini sesuai terhadap pendapat Brunner bahwa siswa belajar melalui tiga fase, yaitu aktif, terkenal dan representatif. Tahapan-tahapan ini merupakan tempat siswa belajar dengan menguasai materi-materi penting (wawasan langsung). Tahap penting adalah tahap di mana siswa belajar dengan memanfaatkan gambar atau kaset video (pengalaman bergambar). Sedangkan tahap representatif adalah tahap di mana siswa belajar dengan memanfaatkan gambar, lebih spesifik dengan membaca atau mendengarkan (pengalaman konseptual). Pada akhirnya, media pembelajaran mampu membantu peserta didik yang kurang dan lamban dalam menoleransi substansi ilustrasi yang diperkenalkan dalam struktur teks⁴³.

e. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip umum pembuatan media pembelajaran adalah :

⁴³Nizwardi Jalinus, Ambiyar, Media dan sumber pembelajaran (Jakarta : Kencana 2016), hlm. 4-5

1) Terlihat (mudah dilihat)

Jadi semua media pengajaran seharusnya tidak sulit untuk dilihat karena kita membuat media pembelajaran agar lebih mudah bagi siswa untuk bereaksi terhadap penemuan yang kita berikan.

2) Menarik (menarik)

Media pengajaran harus menawan, mengingat media pengajaran ini merupakan upgrade bagi siswa untuk memulai sistem pengajaran. Berbentuk tampilan yang menawan siswa akan tertarik dengan materi/media pengajaran.

3) Sederhana (dasar)

Media pembelajaran harus dasar namun tanpa cacat. Intinya di sini adalah bahwa meskipun bersifat dasar, media pembelajaran bagaimanapun dapat dirasakan oleh siswa meskipun dikemas secara mendasar.

4) Berguna (membantu)

Media pembelajaran memiliki pedoman yang sangat membantu karena dapat memberikan model yang kemungkinan besar tidak bisa dilaksanakan oleh pendidik namun dapat ditampilkan melewati media pengajaran.

5) Akurat (tepat dan on track)

Media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

6) Sah (nyata dan masuk akal)

Media pengajaran harus asli dan masuk akal karena kami memberikan pengajaran yang harus masuk akal dan sesuai dengan program pendidikan saat ini.

7) Terstruktur (efisien dan dapat dipahami)

Media pembelajaran harus ditata secara sempurna, dengan tujuan agar siswa dapat mengenal materi yang ditunjukkan dengan tahapan-tahapan materi. tersebut⁴⁴.

f. Jenis Media Pembelajaran

Secara umum media dibagi menjadi 4 bagian:

- 1) Media visual: media yang dapat dilihat, media ini menggunakan indra penglihatan, contohnya foto, gambar, komik, poster dan lain - lainnya.
- 2) Media audio: media yang bisa didengar dan menggunakan indra telinga, contohnya radio, music, kaset.
- 3) Media audio visual: media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan, contohnya Tv, pementasan drama, dan film
- 4) Multimedia: media yang terkumpul menjadi satu, contohnya internet⁴⁵.

g. Karakteristik Media dalam Pembelajaran

Sebagai salah satu bagian dari kerangka pembelajaran, penetapan dan pemanfaatan media campuran pembelajaran harus fokus pada atribut-atribut bagian yang berbeda, misalnya target, materi, prosedur, dan selanjutnya penilaian pembelajaran. Kualitas media pembelajaran adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang tergabung, misalnya menggabungkan komponen suara dan visual.
- 2) Bersifat intuitif, dalam perasaan mampu mewajibkan reaksi klien.
- 3) Mandiri, dalam perasaan memberikan kenyamanan dan pemenuhan isi sehingga klien dapat memanfaatkannya tanpa arahan orang lain.

⁴⁴Asrorul, Mais, Media pembelajaran anak berkebutuhan khusus.(Jember : CV Pustaka Abadi 2016), hlm. 47

⁴⁵Satrianawati, Media dan Sumber Belajar. (Yogyakarta : CV Budi Utama 2018), hlm. 10

Aturan untuk media pembelajaran yang layak sebaiknya menggabungkan perhatian utama, yaitu:

- 1) Memiliki kenyamanan, mengandung arti bahwa semua isi pembelajaran melalui media harus lugas, dipelajari atau dirasakan oleh siswa, dan sangat fungsional dalam pemanfaatannya.
- 2) Daya tarik, mengandung arti bahwa media pembelajaran harus memiliki pilihan untuk menarik dan menghidupkan pertimbangan siswa, baik untuk semua maksud dan tujuan, keputusan naungan, dan konten. Penggambaran substansinya tidak membingungkan dan dapat membangkitkan minat mahasiswa untuk memanfaatkan media tersebut.
- 3) Kegunaan, mengandung arti bahwa substansi media pembelajaran harus penting atau berharga, mengandung manfaat untuk memahami materi pembelajaran dan tidak disia-siakan atau tidak ada gunanya, apalagi merugikan siswa⁴⁶.

Tentunya model-model di atas bagaimanapun juga dapat ditambah dengan kualitas-kualitas positif lainnya dari media pembelajaran. Aturan-aturan ini pada dasarnya menjadi aturan dasar dan referensi yang telah digunakan dalam perencanaan dan pembangunan media pembelajaran sebagai CD intuitif. Setelah menetapkan standar pembuatan media pembelajaran, tahapan selanjutnya yang harus dilakukan oleh penyusun media informatif yang akan datang adalah merencanakan media plan. Dalam merencanakan suatu media pengajaran, yang harus direncanakan dahulu adalah substansi materi pembelajarannya. Penjelasan utamanya adalah bahwa materi

⁴⁶Mulyanta, Dan Marlon Leong. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm. 3

pengajaran benar-benar merupakan pusat dari seluruh media yang perlu Anda pelajari untuk dibangun⁴⁷.

h. Perkembangan media pembelajaran

Seperti yang dikemukakan oleh Seel dan Richey mereka mengelompokkan media pengajaran menjadi 4 bagian tergantung pada pergantian peristiwa yang inovatif, khususnya:

1) Media disampaikan dengan inovasi cetak

Media yang disampaikan oleh inovasi tercetak ialah metode untuk menciptakan atau meneruskan materi dengan tindakan cetakan mekanis atau visual. Kumpulan media yang dibawakan oleh inovasi cetak meliputi pesan, desain, foto, dan penggambaran visual. Materi cetak dan visual merupakan peningkatan dan pemanfaatan sebagian besar materi pengajaran saat ini. Inovasi ini menghasilkan materi dalam bentuk duplikat cetak, misalnya bacaan mata kuliah, majalah, dan modul⁴⁸.

2) Media muncul karena inovasi media secara umum

Media muncul karena inovasi media umum menyampaikan atau meneruskan suatu materi dilakukan dengan memakai mesin mekanik serta elektronik untuk memperkenalkan pesan media umum. Misalnya, proyektor film, dan video.

3) Media bergantung pada inovasi Komputer

Media yang muncul karena inovasi berbasis Komputer adalah metode pembuatan atau penyampaian materi dengan memanfaatkan sumber berbasis microchip. Berbagai jenis aplikasi inovasi berbasis Komputer

⁴⁷Cecep, Kustandi. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), hlm. 4

⁴⁸Seels, B.B. & Richey, R.C. *Instructional technology: the definition and domains of the field*. (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo. IPTPI, Unit Percetakan UNJ).

dalam pendidikan pada umumnya dikenal sebagai panduan bantuan terdaftar (Komputer membantu instruksi).

4) Media inovasi gabungan

Media inovasi gabungan adalah metode untuk membuat atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa jenis media yang unik.

3. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif bagi Azhar Arsyad, merupakan perpaduan serta campuran 2 ataupun lebih tipe media baik berbentuk bacaan, grafik, animasi, suara, serta foto⁴⁹. Bagi Ariesto Hadi Sutopo, media pengajaran modern merupakan sesuatu multimedia yang dipenuhi dengan perlengkapan pengontrol yang bisa diaplikasikan oleh pengguna hingga pengguna dapat memilah yang diinginkan buat proses berikutnya, bertanya, serta memperoleh jawaban yang pengaruhi komputer untuk memperdaya peran berikutnya⁵⁰.

Multimedia ialah perpaduan antara bermacam media berbentuk bacaan, grafik, foto, sound, animasi, video, interaksi, serta lainnya yang sudah disusun jadi file digital, diterapkan buat mengantarkan pesan kepada umum. Penafsiran modern terpaut dengan intraksi 2 arah ataupun lebih. Komponen berbicara dalam multimedia modern(berbasis komputer) merupakan ikatan diantara manusia serta alat elektronik. Bersumber pada penafsiran multimedia serta modern tersebut, multimedia modern merupakan sesuatu gambaran multimedia yang disusun oleh desainer, supaya tampilannya

⁴⁹Ariesto, Hadi Sutopo. Multimedia Interaktif dan Flash. (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2003), hlm. 169

⁵⁰Azhar, Arsyad. Media Pembelajaran. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2015), hlm. 7

menginformasikan pesan serta mempunyai interaktifitas kepada penggunanya(user)⁵¹.

Bagi Reddi & Mishra dalam skripsi Munir, Multimedia modern dapat ditafsirkan sebagai sesuatu integritas modul sebagian media(audio, video, grafik, bacaan, animasi, serta lain- lain) jadi kesatuan yang sinergis serta simbiosis yang memanfaatkan khasiat lebih untuk pengguna akhir dari salah satu faktor media bisa membagikan secara perorang. Pengajaran yang memakai teknologi data serta interaksi ataupun memakai multimedia diucap dengan media pengajaran berbasis multimedia interaktif⁵².

b. Kelebihan Multimedia Interaktif

Pemakaian media pembelajaran ini dimaksudkan untuk menolong pendidik dalam penyampaian modul yang diajarkan serta juga menolong partisipan pendidik dalam menguasai modul yang dipelajarinya. Dengan memakai media pembelajaran berbasis multimedia, bisa mencampurkan media- media dalam proses pendidikan, sehingga menolong pendidik menghasilkan model penyajian yang interaktif. Tidak hanya itu muatan modul pelajaran bisa dimodifikasi jadi lebih menarik serta gampang dimengerti, tujuan modul yang susah hendak jadi gampang, atmosfer belajar yang mengangkan hendak jadi mengasyikkan.

Bagi Hofstetter, multimedia modern merupakan pemakaian komputer buat mencampurkan bacaan, grafik, audio, foto bergerak(video serta animasi) jadi satu kesatuan dengan link serta tool yang pas. Sehingga membolehkan

⁵¹Munir, Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 110

⁵²Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 113

pemakai untuk membuat navigasi, berhubungan, berkreasi, serta berbicara. Kelebihan menggunakan multimedia modern dalam pengajaran diantaranya⁵³:

- 1) Unsur pengajaran lebih kreatif dan interaktif.
- 2) Pengajar diharuskan untuk kreatif, inovatif dalam membahas terobosan pengajaran.
- 3) Bisa menyatukan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam mendukung tercapainya tujuan pengajaran.
- 4) meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga mampu mendapatkan tujuan pengajaran yang sesuai.
- 5) Bisa memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan⁵⁴.

Multimedia modern dalam pengajaran muncul bersumber pada kebutuhan, buat berbagi data serta pengetahuan tentang praktek memakai multimedia dalam pengajaran. Tetapi, desain serta pengembangan program multimedia modern merupakan perihal lingkungan yang mengaitkan regu pakar, tercantum penyedia konten, pengembang multimedia, desainer grafis, serta perancang pengajaran⁵⁵.

c. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Multimedia dibagi jadi 2 ialah multimedia linier serta multimedia interaktif. Multimedia linier ialah multimedia yang tidak dilengkapi dengan perlengkapan pengontrol yang bisa dijalankan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berentetan, contohnya Televisi serta film. Multimedia interaktif ialah sesuatu multimedia yang dilengkapi dengan perlengkapan pengontrol yang

⁵³Hofstetter. Multimedia Interaktif. (Jakarta: Yudistira, 2001)

⁵⁴Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 113

⁵⁵Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 114

bisa dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna bisa memilah apa yang dikehendaki buat proses berikutnya. Contohnya merupakan pembelajaran interaktif, aplikasi permainan, serta lain- lain⁵⁶.

Multimedia interaktif bisa dimaksud selaku sesuatu model pembelajaran yang bisa digunakan buat menyalurkan pesan(message), memicu benak, perasaan, atensi serta keinginan partisipan didik sehingga bisa mendesak tindakan belajar. Berbagai macam media diterapkan buat menaikkan pengalaman belajar peserta didik supaya jadi lebih konkret. Media modern memiliki banyak aplikasi buat menunjukkan bermacam animasi serta simulasi. Partisipan didik hendak sangat terbantu dengan media interaktif dalam menguasai konsep yang abstrak, sebab bisa menciptakan kondisi yang bertabiat abstrak tersebut jadi lebih konkrit. Berikutnya konsep yang telah konkrit tersebut hendak membuat partisipan didik jadi lebih berfungsi dalam pembelajarannya⁵⁷.

d. Model-model Multimedia Interaktif

Heinich dkk. Berpendapat, menyatakan model pengajaran dengan menerapkan multimedia bisa berupa model drill and practice, tutorial, game, simulasi, penemuan (discovery), dan pemecahan masalah (problem solving)⁵⁸.

1) Praktik dan latihan (drill and practice)

Drill and practice merupakan program komputer yang diterapkan untuk melatih kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal latihan tertentu dalam bermacam jenis materi pelajaran. program drill and practice dikategorikan sebagai berikut:

⁵⁶Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan.(Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 115

⁵⁷Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 116

⁵⁸Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV.2012), hlm. 60

- a) Pendahuluan, menjelaskan mengenai identitas mata pelajaran, maupun judul materi pelajaran yang akan diuraikan dalam bentuk petunjuk yang sangat lengkap.
- b) Pembahasa materi yang diterapkan berbentuk soal-soal yang harus dikerjakan.
- c) Terdapatnya pengenalan salah atau benar terhadap jawaban yang diberikan.
- d) Terdapatnya fasilitas (ikon pengulangan) untuk melaksanakan tindakan menjawab soal sesuai dengan materi yang dibuatkan.
- e) Terdapatnya fasilitas evaluasi secara terpisah dari ikon urutan soal yang dibuat.
- f) Terdapatnya pengenalan waktu yang bisa dimanfaatkan untuk menjawab soal.
- g) Sebuah Kriteria yang gunakan ebagai ukuran untuk mengulang atau tidaknya seseorang dalam mengikuti program latihan⁵⁹.

2) Tutorial

Sebuah Tutorial merupakan suatu program komputer yang menyiapkan materi pelajaran terlebih dahulu sebelum peserta didik menjawab soal yang dibuatkan. Terdapat beberapa tutorial pada program ini yaitu :

- a) Pendahuluan, menjelaskan mengenai identitas mata pelajaran, judul materi yang akan ulas, petunjuk langkah pengajaran.
- b) Penjelasan materi yang harus dipelajari.
- c) Mengerjakan Soal-soal yang mesti dikerjakan menurut uraian materi yang sesuai dengan yang dipelajari.

⁵⁹Wina Sanjaya, hlm. 200

- d) Pengenalan mengenai jawaban yang di buatkan.
- e) Mengerjakan Soal-soal untuk mengukur keterampilan peserta didik setelah mempelajari keseluruhan program tutorial. Serta memperlihatkan hasil yang diperoleh sebagai kontrol terhadap penguasaan materi pelajaran (mastery learning)⁶⁰.

3) Simulasi

Simulasi merupakan sebuah program yang iku andil dalam mengaitkan siswa kedalam masalah yang hamper sama terhadap kondisi yang sebenarnya, tapi tidak ada resiko yang nyata. Berikut program simulasi terdiri atas :

- a) Pendahuluan, menjelaskan mengenai identitas mata pelajaran, judul materi yang akan diulas, serta petunjuk langkah pengajaran.
- b) Materi diterapkan kedalam bentuk simulasi terhadap tindakan terjadinya sesuatu, cara atau kondep kerja tertentu dan mengerjakan sesuatu dengan menerapkan atau tanpa alat-alat khusus.
- c) Adanya fasilitas berupa ikon-ikon tertentu untuk melakukan pengulangan simulasi.
- d) Terdapatnya ilustrasi dalam bentuk animasi yang dapat meperjelas materi yang disampaikan.
- e) Sebuah Evaluasi dilaksanakan secara terpisah dari materi yang disampaikan⁶¹.

⁶⁰Wina Sanjaya,hlm. 201

⁶¹Wina Sanjaya,hlm. 204

4) Penemuan (Discovery)

Discovery ialah suatu pendekatan induktif dalam tindak belajar, dimana siswa diharuskan untuk memecahkan permasalahan dengan melaksanakan percobaan trial and error. Siswa disuruh mencari informasi dan membuat kesimpulan dari informasi yang telah dipelajarinya. Sehingga siswa menemukan konsep dan pengetahuan baru⁶².

5) Pemecahan Masalah (Problem Solving)

Media pengajaran pemecahan permasalahan(Problem Solving) membagikan peluang kepada partisipan didik melatih keahlian dalam membongkar sesuatu kasus. Umpan balik buat mengenali tingkatan keberhasilan dalam membongkar soal ataupun permasalahan. Program berisi sebagian soal ataupun permasalahan yang diklasifikasikan bersumber pada tingkatan kesulitannya. Program media pembelajaran semacam komputer dan laptop interaktif berupa game(permainan) tentu muat soal- soal ataupun kasus yang wajib dipecahkan⁶³.

Ada sebagian media pengajaran modern yang bisa diterapkan cocok dengan keperluan. Peneliti memilah meningkatkan model bimbingan selaku media modern dalam riset ini, sebab model bimbingan bisa menunjukkan modul animasi 2 ukuran dengan tampilan yang menarik serta seru. Dalam media modern ini berisi tentang petunjuk, modul, bimbingan, quiz serta profil, sehingga dapat membagikan kemudahan dalam pembelajaran. Dengan media modern yang menggunakan model bimbingan diharapkan pengguna ataupun

⁶²Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 62

⁶³Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 62

partisipan didik bisa belajar secara mandiri serta partisipan didik bisa menguasai pembelajaran dengan baik.

e. Multimedia Interaktif

Munir berpendapat Multimedia merupakan pemakaian bermacam tipe media(bacaan, suara, grafik, animasi, serta video) buat mengantarkan data, setelah itu ditambahkan elemen ataupun komponen interaktif. Berikut ini menjelaskan elemen ataupun komponen multimedia ialah:

1) Teks

Merupakan bacaan sesuatu campuran huruf yang membentuk sesuatu kata ataupun kalimat yang menarangkan suatu iktikad ataupun modul pendidikan yang bisa dimengerti bagi siapa yang membacanya.

2) Grafik

Grafik ialah foto(image, picture, ataupun drawing). Foto ialah fasilitas yang pas buat menyajikan data, terlebih pengguna sangat berorientasi pada foto yang wujudnya visual(visual oriented).

3) Foto(Images ataupun visual diam)

Foto merupakan foto dalam wujud garis(line drawing), bulatan, kotak, bayangan, warna serta bagiannya yang dibesarkan dengan memakai fitur lunak supaya multimedia bisa dihidangkan lebih menarik serta efisien.

4) Video(visual gerak)

Video merupakan sebuah media yang bisa menampilkan simulasi barang nyata. Video pula selaku fasilitas buat mengantarkan data langsung, menarik serta efisien.

5) Animasi

Animasi ialah sesuatu tampilan yang mencampurkan antara media bacaan, grafik, foto, serta suara dalam sesuatu kegiatan pergerakan.

Animasi ialah pemakaian pc buat menghasilkan gerakan pada

6) Audio(suara)

Audio didefinisikan selaku macam- macam bunyi dalam wujud digital semacam suara, musik, narasi, serta sebagainya yang dapat didengar buat keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, pilu, semangat, serta macam- macam disesuaikan dengan suasana serta keadaan.

7) Interaktivitas

Merupakan sebuah modul yang berbentuk teks, suara, video, dan foto bisa diutarakan di media lain seperti TV dan PCD player, namun modul interaktif hanya bisa diperlihatkan di komputer. Aspek interaktif bisa sejenis navigasi, simulasi, permainan dan latihan⁶⁴.

f. Desain Multimedia Interaktif

Sebagian perihal yang wajib dicermati dikala membuat media modern, bisa dilihat kriteria yang butuh dicermati dikala mendesain sesuatu media Interaktif.

1) Tipografi

Bagi Anggraini dkk dalam skripsi Nugraheni, melaporkan terdapat 2 perihal yang hendak memastikan kesuksesan desain terpaut dengan pemakaian tipografi, ialah legibility serta readability. Legibility ialah tingkatan kemudahan mata, buat mengidentifikasi huruf tanpa wajib bersusah payah. Readability ialah pemakaian huruf dengan

⁶⁴Munir. Multimedia: konsep & aplikasi dalam pendidikan. (Bandung: Alfabate, CV. 2012), hlm. 19

mencermati hubungannya dengan huruf yang lain sehingga nampak jelas.

Bagi Winarno dkk dalam skripsi Nugraheni, mengemukakan sebagian pertimbangan dalam tampilan multimedia, ialah:

- a) Pertimbangan format, bacaan dirancang buat gampang dibaca.
- b) Desain bacaan merupakan hirarki visual, orang cenderung membaca elemen yang terbanyak, baru setelah itu yang terkecil.
- c) Lapisan bacaan wajib menyempurnakan kemudahan dibaca.
- d) Seluruh aspek dari spasi huruf, spasi kata, serta spasi garis gampang dibaca, komunikatif, serta ekspresif.
- e) Pertimbangkan wujud huruf, pakailah huruf yang asli, pikirkan tentang ikatan positif/ negatif spasi.
- f) Apabila melaksanakan percampuran permukaan bacaan, wajib disamakan dengan teknis terhadap pesan, kontras, bobot, skala serta hirarki sosial.

4. Smart Apps Creator (SAC) 3

a. Pengertian Smart Apps Creator (SAC) 3

Smart Apps Creator 3 yang kemudian diringkas menjadi SAC 3 merupakan aplikasi area kerja untuk membuat media pembelajaran atau sejenisnya bergantung pada Android atau iOS tanpa memanfaatkan bantuan kode-kode pemrograman. SAC 3 dapat menghadirkan aplikasi dengan desain HTML5 dan exe yang dapat digunakan pada berbagai gadget seperti PC, PC,

tablet, dan ponsel. Selain dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, SAC 3 juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi dasar di bidang industri perjalanan wisata, panduan kota, periklanan dan permainan edukatif dasar, dan lain sebagainya.

Menurut Prokoso Smart Apps Creator merupakan aplikasi untuk membuat aplikasi mobile android dan iOS tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format HTML5 dan exe. Smart Apps Creator dapat dipergunakan untuk membuat aplikasi mobile multimedia pembelajaran, city, guide, marketing ,game, dsb. Serta dapat diajarkan juga kepada para pelajar SD, SMP, SMA/SMK untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi mobile yang menarik.

SAC adalah singkatan dari Smart Apps Creator merupakan perangkat lunak untuk membuat aplikasi-aplikasi multimedia berbasis mobile, desktop dan web. Karena hasil pengembangannya itu dapat dikonversikan menjadi aplikasi mobile Android/IoS, aplikasi desktop dan juga aplikasi Web HTML5 yang dapat diakses melalui browser. Smart Apps Creator (SAC) Merupakan Aplikasi Multimedia yang mampu merancang dan membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis android & ios Tanpa Coding, Smart Apps Creator bisa dijadikan sebagai alternatif ketika belajar Daring (Dalam Jaringan)⁶⁵.

b. Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator (SAC) 3

1) Kelebihan

- a) Mudah dipahami untuk pemula Dengan tampilan User Interface (UI) yang sederhana, memudahkan klien pemula untuk

⁶⁵Prokoso. Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator . Ilmu Pendidikan ,2020 hlm. 150-160.

memahami elemen dan simbol yang terkandung dalam pemrograman SAC 3.

- b) Membuat aplikasi berbasis android tanpa bahasa pemrograman Aplikasi SAC 3 dibuat untuk membuat media pembelajaran tanpa mengalami kendala dalam merakit bahasa pemrograman, sehingga dengan kemampuan yang tidak seberapa dapat membuat aplikasi sesuai keinginan dan kebutuhan sendiri.
- c) Dapat disimpan dengan hasil untuk waktu yang lama Kemudahan SAC 3 juga memudahkan penyimpanan. Aplikasi ini nantinya dapat disimpan dengan mengunggah tipe android, iOS, exe (Emulator Style dan Desktop Style), dan HTML5. Begitu juga dengan ukuran aplikasi yang dimiliki sangat ringan dan tidak memakan banyak penggunaan RAM pada sebuah gadget.
- d) Dapat dijalankan tanpa memanfaatkan web association. Aplikasi ini dapat dijalankan menggunakan asosiasi web atau tidak, sebenarnya pemanfaatannya sangat sederhana dan tidak melihat batasan keberadaan atau organisasi.

2) Kekurangan

- a) Merupakan varian awal (preliminary) Karena merupakan aplikasi lain, SAC 3 yang dapat diunduh saat ini adalah SAC 3 dengan adaptasi pendahuluan dimana aplikasi ini harus digunakan dengan batas waktu 30 hari. Aplikasi ini dapat digunakan terus-menerus ketika klien membeli izin dengan biaya tertentu. Mengingat data yang diperoleh dari halaman

smartappscreator.com, biaya izin untuk SAC 3 shift. Biaya izin untuk penggunaan bisnis diperkirakan \$ 199,00 USD atau identik dengan Rp. 2,8 juta, untuk penggunaan instruktif dihargai \$129,00 USD atau setara dengan Rp. 1,8 juta, sedangkan penggunaan tahunan dikenakan biaya \$49,00 USD atau sama dengan Rp. 700 ribu.

- b) Sorotan terbatas Elemen yang diberikan dibatasi jika dibandingkan dengan aplikasi berbasis android sebelumnya.
- c) Masih belum dapat diakses untuk pertunjukan dalam bahasa Indonesia. Karena bukan dari Indonesia, untuk saat ini aplikasi SAC 3 masih bisa diakses dalam beberapa dialek, termasuk bahasa Inggris.
- d) Tampilan sederhana, tampilan dasar membuat aplikasi ini cukup siap untuk membuat aplikasi dasar dan kendala yang ada di dalamnya sehingga kehilangan intensitas dengan studio produsen aplikasi berbasis android.

c. Manfaat Smart Apps Creator (SAC) 3

- 1) Menciptakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa lelah dengan media pembelajaran yang membosankan dan tidak lebih dari itu.
- 2) Mudah dibuka dimana saja, sehingga tidak dibatasi oleh ruang, waktu dan kondisi.
- 3) Membantu dan mempermudah para pendidik saat ini untuk membuat berbagai media pembelajaran dengan kapasitas yang tidak signifikan untuk menciptakan media pembelajaran yang intuitif.

Menurut Prokoso ada beberapa manfaat yang dapat kita peroleh saat menggunakan SAC sebagai media pembelajaran:

- a) Peserta didik tidak bosan dengan cara belajar yang itu-itu saja. Dengan Smart Apps Creator pembelajaran bisa lebih menarik dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- b) Jika pembuatannya kreatif, aplikasi ini tampilannya bisa seperti game-game yang menarik. Bisa berisi materi dan quiz seperti petualangan tetapi dikaitkan dengan pembelajaran.
- c) Bisa dijalankan tanpa koneksi internet dan dapat digunakan belajar berulang-ulang⁶⁶.

d. Langkah – langkah penerapan media

Berikut yang saya lakukan untuk menyusun media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator (SAC) :

- 1) Tentukan KD atau materi yang akan kita susun dalam Smart Apps Creator (SAC)
- 2) Tulis isi materi pembelajaran dan soal latihan di MS Words. Katakatanya model ringkas saja untuk bagian materi. Untuk soal bisa berbentuk pilihan ganda, menjodohkan atau model lain
- 3) Siapkan video jika dibutuhkan berbentuk MP4 Saya memilih menggunakan metode video yang sudah saya download. Bisa juga menautkan link video di Youtube. Video saya hanya sekitar 3 menit saja karena aplikasi akan jadi berat jika videonya terlalu panjang.
- 4) Siapkan file suara MP3 jika dibutuhkan

⁶⁶ Prokoso. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator . Ilmu Pendidikan

- 5) Siapkan gambar pendukung. Gambar yang terkait dengan pelajaran dan gambar untuk mendukung tampilan. Untuk gambar misalnya gambar background sekitar 3 atau 4 macam, bisa Png bisa Jpg.
- 6) Siapkan gambar tombol-tombol. Karena ini nanti berupa aplikasi HP yang dipencet pencet, kita memerlukan beberapa gambar tombol/button. Bisa memilih yang polos, atau bisa memilih yang sudah ada tulisannya. Tombol yang diperlukan nanti misalnya tombol Home, Back, Prev, Start atau Restart. Jika menggunakan soal pilihan ganda, bisa juga menyiapkan tombol opsi a, b,c atau d.
- 7) Instal Smart Apps Creator (SAC) di laptop
- 8) Buka Smart Apps Creator (SAC) yang telah terinstal di laptop. Untuk awal akan ditawari untuk model apa, bisa untuk android atau HTML. Saya membuat untuk digunakan di android, jadi saya klik yang setting Android. Lalu disetting juga tampilannya nanti mau landscape atau portrait.
- 9) Mulai membuat model tampilannya sebenarnya pada dasarnya mirip dengan kalau kita mau buat presentasi di Power Point. Bisa insert Text, Gambar, Video maupun Suara. Kalau untuk media pembelajaran yang saya buat 4 bagian utama : Opening, Home, Materi dan Quiz. Tiap bagian utama itu nanti akan dibuat sub bagiannya. Setiap selesai membuat dan kita mau keluar, jangan lupa disave.

e. Cara Penerapan Media

Untuk menggunakan media pembelajaran yang dalam bentuk aplikasi telah kita buat yaitu :

- 1) Mengcopy file hasil dari Smart Apps Creator (SAC) di laptop kedalam penyimpanan internal di handphone kemudian diinstal
- 2) Selanjutnya dishare kepada peserta didik melalui aplikasi whatsapp atau Telegram
- 3) Peserta didik menginstal media pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) di handphone mereka.
- 4) Peserta didik dapat mengakses materi tanpa menggunakan koneksi internet dan dapat diakses kapan dan di mana saja.

5. Maharah Kalam (Keterampilan Berbicara)

Maharah Al- Kalam(keahlian berdialog/ speaking skill) merupakan keahlian mengatakan bunyi- bunyi artikulasi ataupun perkata buat mengekspresikan benak berbentuk ilham, komentar, kemauan, ataupun perasaan kepada mitra bicara. Dalam arti yang lebih luas, berdialog ialah sesuatu sistem isyarat yang bisa didengar serta dilihat yang menggunakan beberapa otot badan manusia buat mengantarkan benak dalam rangka memenuhi kebutuhannya⁶⁷.

Keahlian berdialog/ berbicara ialah salah satu tipe keahlian berbahasa yang mau dicapai dalam pengajaran bahasa modern tercantum Bahasa Arab. Berdialog ialah fasilitas utama buat membina silih penafsiran, komunikasi timbal balik, dengan memakai bahasa selaku medianya. Keahlian berdialog dikira selaku keahlian yang sangat berarti dalam pendidikan bahasa Asing, sebab berdialog ialah sesuatu yang aplikatif dalam bahasa serta ialah tujuan dini seorang yang belajar sesuatu bahasa. Cuma saja, yang butuh dicermati dalam pendidikan berdialog ini supaya mendapatkan hasil yang optimal ialah

⁶⁷Acep Hermawan, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2009), hlm. 135.

keahlian dari seseorang guru serta tata cara yang digunakannya, sebab 2 aspek tersebut mempunyai dominasi keberhasilan pendidikan berdialog.

Kemampuan berkomunikasi adalah suatu kemampuan yang sangat penting dalam berbahasa. dikarenakan berkomunikasi merupakan bagian dari kemampuan yang dipelajari oleh pengajar, sehingga kemampuan berkomunikasi dianggap sebagai bagian yang sangat mendasar dalam mempelajari bahasa asing⁶⁸.

Kemampuan berkomunikasi ini menggabungkan kemampuan berkomunikasi (al-Muhadashah) dan artikulasi langsung (Al-Ta'bir al-Shafahiy). Alasan untuk mencari tahu bagaimana berbicara:

- a) Untuk memiliki pilihan untuk mengartikulasikan ekspresi Arab
- b) Untuk memiliki pilihan untuk mengartikulasikan artikulasi unik atau komparatif
- c) Dalam permintaan untuk memiliki pilihan untuk mengartikulasikan ekspresi yang dibaca panjang dan yang dipahami pendek
- d) Dapat mengkomunikasikan kerinduannya yang mendalam dengan memanfaatkan struktur kata yang sama dengan nahwu (tanda baca)
- e) Mampu mengomunikasikan apa yang cocok dengan pikiran dengan memanfaatkan standar yang tepat dalam susunan kalimat dalam bahasa Arab
- f) Dapat mengkomunikasikan bagian-bagian struktur bahasa Arab dalam artikulasi, misalnya tanda mudhakkar. Mu'annash, ada hal dan fi'il sesuai waktunya

⁶⁸Mamlu'atul Ni'mah, & Abd. Wahab Rosyidi. Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab, (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 88

- g) Dapat memanfaatkan artikulasi semantik yang sesuai dengan usia, tingkat perkembangan dan posisi
- h) Dapat mengomunikasikan artikulasi yang jelas dan masuk akal tentang dirinya
- i) Mampu merenungkan bahasa Arab dan mengungkapkannya secara tepat dalam situasi dan kondisi apapun⁶⁹.

Di samping itu terdapat berbagai macam faktor-faktor pendukung lainnya untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengajaran berkomunikasi di antaranya ialah :

a) Faktor Ucapan (al-Nutq)

keterampilan individu untuk mengkomunikasikan suatu kemampuan berbahasa dengan artikulasi yang akrab, baik dan benar merupakan sebuah ukuran yang mendasari kemampuan seseorang untuk berbicara, dengan alasan bahwa hal utama yang didengar dan dapat dibedakan secara langsung oleh orang lain dalam bahasa dikomunikasikan dalam bahasa (wacana). Oleh karena itu, dalam menentukan cara berbicara seseorang harus diarahkan dan didorong sehingga ia berangkat untuk berkomunikasi bahasa tanpa memberikan ganti rugi yang keras dan tegas untuk kesalahan yang tidak pada tingkat dasar, sehingga tidak berarti mengajar siswa untuk melakukan kesalahan. Biar pun dia salah mengungkapkannya, namun itu adalah latihan yang mantap untuk mengisinya ketabahan dalam berkomunikasi bahasa, mengingat tidak sedikit orang yang bisa belajar etimologi namun dia tidak bisa berkomunikasi menggunakan bahasa dengan sangat baik.

⁶⁹Mahmud, Kamil Al-Naqah. Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah. Hlm. 157.

b) Faktor Kosakata (al-Mufradat)

Salah satu tujuan utama mempelajari dialek yang tidak dikenal adalah untuk mendapatkan landasan dalam peningkatan bahasa seseorang. Sementara kemajuan semantik seseorang benar-benar dapat dibedakan sebagai tepat waktu yang dapat dibayangkan melalui otoritasnya dalam mengkomunikasikan hal-hal yang disimpulkan kepadanya secara tidak terduga, dengan alasan bahwa artikulasi seseorang yang tidak dibatasi dengan menggunakan dialek yang tidak dikenal adalah bukti bahwa ia memiliki segerombolan mufrodad (Kosa Kata)

c) Faktor Tata Bahasa (al-Qawaid)

Banyak saksi mata bahasa yang merahasiakan fungsi kemampuan sintaksis dalam mempelajari dialek yang tidak dikenal, bahkan di antara mereka banyak yang menyatakan contoh tanda baca tidaklah sesuatu yang mempunyai kekritisian tinggi terhadap pengajaran bahasa dan tidak diperlukan kedalam cara berkomunikasi. Karena menurutnya struktur kalimat (qawa'id) akan membekap imajinasi siswa untuk berkomunikasi. Penilaian seperti itu tidak berarti valid terus-menerus, namun sangat relatif karena kenyataan penilaian akan substansial dengan asumsi pembelajaran yang diharapkan adalah amatir dan baru dalam bahasa Arab sehingga dia segera menunjukkan struktur bahasa - yang tepat selama waktu yang dihabiskan untuk mengingat persamaan dan standar sintaksis. bahasa maka dia akan melihatnya merepotkan, namun jika materi tersebut diberikan kepada individu yang sekarang cukup mampu dengan susunan jargon yang memadai, maka, pada saat itu, mempelajari struktur kalimat itu sendiri akan berubah menjadi suatu keperluan untuk memperbaiki. dan

mengkoordinasikan bahasa menjadi besar dan benar. Kalam adalah kemampuan dasar yang merupakan bagian penting dari pengajaran bahasa berikutnya.

Keahlian ini dilimpahkan mahârat istintâjiyyah (kemampuan yang berguna). Karena itu menuntut tugas mahasiswa yang dinamis untuk menyampaikan secara lisan (syafahiyyah) dengan berbagai perkumpulan atau jaringan. Bagian dari kemampuan ini, bagaimanapun, adalah yang paling menonjol di antara kemampuan bahasa lainnya setelah istima⁷⁰. Dalam menunjukkan kemampuan berbicara, penting untuk memfokuskan kapasitas siswa yang adil dan merata. Akibatnya, instruktur harus memiliki pilihan untuk memahami tingkat kapasitas berkomunikasi dan segala yang harus dikerjakan. Membuat dia bisa memutuskan sendiri materi apa yang harus disampaikan sambil melihat perkembangan yang terjadi. Derajat belajar kalam adalah sebagai berikut⁷⁰.

Terdapat berbagai prinsip dalam pengajaran berbicara sebagai berikut, yaitu :

a) Tingkat dasar (mubtadi)

Pendidik mampu mengajukan pertanyaan selanjutnya perlu dijawab oleh siswa. Tanpa melibatkan respon yang tepat, siswa dapat belajar bagaimana mengartikulasikan kata-kata, membuat kalimat dan menyampaikan renungan dengan baik. Upaya dilakukan agar pendidik dapat mengatur permintaan pertanyaan seperti yang ditunjukkan oleh materi atau subjek contoh pada umumnya

b) Tingkat menengah (mutawashshith)

Pada level ini, guru dapat mengembangkan kondisi belajar. Misalnya dengan menggunakan prosedur bermain, menceritakan kembali tentang

⁷⁰Mahmud Kamil Al-Naqah, "Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah" hlm. 158

peristiwa yang dirasakan peserta didik, menguraikan sesuatu yang mereka dengar di radio yang mana mereka sudah pernah melihatnya di TV, VCD dan lain-lain.

c) Maju (mutaqaddim)

Tingkat ini, pendidik dapat memerintah siswa untuk menceritakan hal-hal yang paling mereka sukai atau tidak mereka sukai beserta alasannya. Karena ini lebih merepotkan daripada sekadar menceritakan sebuah cerita. Ini menggabungkan komponen wawasan dan kritis. Jadi siswa benar-benar dikoordinasikan untuk berlatih agar bisa mengetahui berapa beratnya fikirannya⁷¹.

6. Maharah Istima'

a. Pengertian Istima'/Menyimak

pengajaran bahasa Arab akan menemukan yang terletak pada ujian tertentu, misalnya untuk sekelompok informasi di lembaga pendidikan tertentu atau digunakan sebagai bidang bisnis. Dasar untuk siswa adalah bahasa Arab sebagai bagian lain dari informasi yang menggabungkan empat kemampuan dan di sini hanya menyoroti satu kemampuan.

Derajat ketuntasan dalam kemampuan luar biasa akan diketahui setelah sistem pembelajaran terjadi dan interaksi penilaian dibawakan melalui instrumen yang disebut tes. Untuk membuatnya lebih jelas, penting untuk memahami ide tes yang sedang diselesaikan. Tes yang disebut dengan ikhtibar mengandung pengertian suatu benda maupun instrumen yang diterapkan untuk mendapatkan data atau contoh derajat keterampilan yang digerakkan oleh siswa dalam bidang penemuan yang ditanyakan pada tes tersebut. Apalagi uji

⁷¹Mahmud, Kamil Al-Naqah, Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah. Hlm. 160

coba pembelajaran bahasa Arab untuk mencari tahu sejauh mana keterampilan berbicara secara keseluruhan baik dari segi kemampuan berbahasa maupun kemampuan berkomunikasi. Mengenai tes ini, penting untuk fokus pada pengaturan dan penggunaan sebelumnya agar tes cocok dan menentukan pencapaian siswa.

Istima' adalah kemampuan mendengarkan bagian dari kemampuan berkomunikasi yang sangat mendasar, karena kemampuan mendengarkan merupakan alasan mendominasi suatu bahasa. Menyetel atau mendengarkan adalah cara paling umum untuk menangkap pesan atau pikiran.

Mendengarkan mungkin merupakan keterampilan bahasa utama, selain membaca dengan teliti, berbicara, dan mengarang. Korespondensi tidak dapat terjadi dengan sempurna tanpa kemampuan mendengarkan. Kemampuan mendengarkan adalah premis dari kemampuan berkomunikasi dengan benar. Dengan asumsi keterampilan individu untuk mendengarkan dalam hal yang kurang, dapat dipastikan bahwa ia tidak dapat mengkomunikasikan tema yang telah didengarnya dengan baik. Selama waktu yang dihabiskan untuk mendengarkan, seseorang tidak membidik setiap kata yang didengarnya tetapi merupakan perwujudan dari pesan yang didengar. Kemampuan menyetel atau menyimak (al-maharah al-istima'/keahlian menyimak) adalah kemampuan individu untuk mengolah atau mendapatkan perkataan atau struktur kata yang diartikulasikan oleh kaki tangan wacana atau media tertentu⁷².

Bahasa adalah bawaan dalam keberadaan manusia, sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa memiliki tempat dengan orang-orang yang muncul dalam semua perspektif dan latihan manusia. Banyak ahli bahasa yang fokus

⁷²Saepudin, Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab, hlm. 15.

pada kemampuan menyimak (maharah istima'), semua ini dikarenakan terdapat hubungan yang nyaman antara kemampuan menyimak dan kemampuan membaca sebagai media utama dalam siklus korespondensi. Keterampilan mendengarkan adalah keterampilan yang vital. Setiap individu dituntut untuk dapat mendengarkan secara tepat. Karena keterampilan untuk mendengarkan adalah salah satu jenis tindakan dalam korespondensi dan merupakan instrumen utama yang digunakan oleh orang-orang.

b. Tujuan istima' / menyimak

- 1) Mencari tahu suara lafaz bahasa Arab dan memiliki pilihan untuk mengenalinya yang menggabungkan perbedaan yang diartikulasikan saat menerapkannya didalam berkomunikasi secara keseluruhan dan mengartikulasikannya dengan baik.
- 2) Mencari tahu suatu perbedaan antara vokal panjang dan pendek dan mengenalinya.
- 3) Mampu membedakan huruf-huruf terdekat dan mengartikulasikannya.
- 4) Mencari tahu setiap susunan surat-surat yang dijanjikan, tasydid, tanwin, dan dapat mengenalinya.
- 5) Mengetahui hubungan antara resep fonetik dan persamaan pesan.
- 6) Mendengarkan bahasa Arab tidak berkonsentrasi pada contoh sintaksis dalam struktur kalimat.
- 7) Menyimak kalimat dan memahami kesalahan dalam keseluruhan perkembangan berkomunikasi.
- 8) Menemukan beberapa artikulasi dari berbagai implikasi dari transaksi mufradat dan transaksinya dalam sebuah kalimat.

- 9) Memahami penerapan shigat kalam yang digunakan dalam tindakan kalimat yang diterapkan untuk menentukan arti.
- 10) Mengetahui pemanfaatan muannas, mudzakkar, beberapa kali dan berbagai jenis predikat menentukan pentingnya.
- 11) Mengetahui sebagian dari berbagai implikasi dalam bahasa Arab.
- 12) Mendapatkan huruf awal yang ditampilkan dalam bahasa Arab dari berbagai dialek dalam bahasa yang digunakan oleh siswa dalam bahasa negara mereka.
- 13) Mencari tahu semua yang dikatakan oleh individu yang berbicara dari yang agung dan realitas sebuah kata.
- 14) Menemukan jenis kata kerja dalam pidato secara efektif dan menjawab dengan tepat.
- 15) Mengambil manfaat dari semua bagian dari aplikasi keseharian dalam bahasa Arab dan memungkinkan untuk membuat interpretasi dari beberapa tujuan untuk ilmu otak seseorang⁷³.

c. Fase-fase Pembelajaran Istimah/menyimak

Teruntuk keadaan di Indonesia, memperhatikan dialek yang tidak dikenal (khususnya bahasa Arab) biasanya diperkenalkan dalam 4 tahap, di antaranya:

1) Fase Perkenalan

Pada tahap presentasi ini, pendidik mulai belajar dengan mempersepsikan isyarat-isyarat bahasa. Tahap penyajian ini sangat penting mengingat kerangka bunyi bahasa Indonesia tidak sama

⁷³www.proenglisteacher.com. And www.bliandbeauty.blogspot.com di akses pada tanggal 28 oktober 2019.

dengan kerangka bahasa Arab. Dengan cara ini, guru menyajikan suara bahasa Arab yang memiliki suara yang mirip dengan bahasa siswa.

Strategi yang biasa digunakan dalam tahap ini adalah pendidik memberikan model atau isyarat-isyarat bahasa dan kemudian siswa mengikutinya. Selain itu juga dapat menggunakan bantuan seperti kaset atau CD juga dapat menenangkan guru dan dapat menghindari kesalahan-kesalahan ceramah. Praktik mendengarkan yang sebanding disebut set kontras atau set yang dapat diabaikan.

Bunyi bahasa yang diperkenalkan sebagai berikut:

a) Sebuah bunyi yang terdapat dalam bahasa Indonesia:

ا - ب - ت - ج - ح - د - ر - ز - س - ش - غ - ف - ك - ل - م - و - ي

b) Beberapa bunyi yang tidak terdapat dalam bahasa Indonesia:

ث - خ - ذ - ص - ض - ط - ظ - غ - ق - ه

c) Beberapa bunyi yang terdengar hampir mirip:

س - ص - ح - ه - ا - ع - ذ - ظ - ث - ط - ق - ك

2) Fase Pemahaman Awal

Dalam tahap ini, siswa dipersilahkan untuk memahami diskusi dasar yang diungkapkan oleh instruktur tanpa reaksi verbal, namun dengan melakukan perintah yang sebenarnya dan menanggapi panggilan.

3) Fase Pemahaman Menengah

Pada tahap ini, siswa diberikan pertanyaan secara lisan atau direkam dalam bentuk hard copy, sedangkan latihan standar adalah sebagai berikut: instruktur membaca dengan teliti atau memutar rekaman.

Sejak saat itu, instruktur mengajukan pertanyaan tentang isi bacaan atau rekaman.

4) Fase Pemahaman Lanjut

Pada tahap ini siswa diberikan persiapan untuk memperhatikan pemberitaan dari radio atau TV, setelah itu mereka ditunjuk untuk membuat rundown dalam bahasa Arab yang mereka kuasai mengenai pusat pembicaraan⁷⁴.

⁷⁴Saepudin, Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab, hlm. 17

BAB III

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah Berdirinya UIN Sulthan Thaha Saifudin Jambi

UIN sulthan thaha saifudin jambi pada tahun 1957, dengan menghasilkan suatu keputusan bahwa di Jambi sudah saatnya didirikan perguruan tinggi. Pada tanggal 29 September 1960 didirikanlah Fakultas Syari'ah Perguruan Tinggi Agama Islam al-Hikmah di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Jambi.

Rentang waktu tiga tahun pertama, Fakultas Syari'ah telah menunjukkan kemandirian antara pimpinan, masyarakat dan pemerintah daerah serta pemerintah pusat. Dengan diterbitnya Surat Keputusan Menteri Agama Nomor: 50 tahun 1963 tanggal 12 Mei 1963 maka dinegerikanlah Fakultas Syari'ah menjadi Fakultas Syari'ah Cabang IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dan kemudian berubah menjadi cabang IAIN Raden Fatah Palembang. Penegerian ini mendorong para pejabat, ulama, serta pemuka masyarakat, terutama Gubernur KDH Tingkat I Provinsi Jambi saat itu (M.J. Singadekane) untuk memperjuangkan berdirinya IAIN dengan beberapa fakultas. Di sisi lain, sejak tanggal 11 Juli 1965 Yayasan Perguruan Tinggi Ma'arif Nahdlatul Ulama telah memiliki Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Ushuluddin di Kota Jambi, sementara di Sungai Penuh – Kerinci telah berdiri pula Fakultas Syari'ah Muhammadiyah pada bulan Maret 1964. Atas dasar motivasi di atas, maka untuk memehuni keinginan para pejabat, masyarakat, para ulama dan Pemerintah Daerah Tingkat I Provinsi Jambi tersebut, akhirnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Ushuluddin yang ada di Ma'arif serta Fakultas Syari'ah Muhammadiyah di Kerinci diusulkan untuk dipadukan dalam suatu wadah menjadi fakultas di lingkungan IAIN Jambi.

Usulan itu dilakukan berdasarkan ketetapan MPR RI Nomor: 11 tahun 1960 dan Peraturan Menteri Agama Nomor 5 tahun 1963, bahwa untuk syarat didirikannya suatu IAIN minimal harus memiliki 3 (tiga) fakultas. Pada tanggal 30 September 1965 dengan Surat Keputusan Gubernur Jambi Nomor: 18 tahun 1965 terbentuklah Panitia Persiapan Pembukaan IAIN Jambi yang disetujui oleh Menteri Agama dengan Surat Keputusan Nomor: 83 tahun 1965 tanggal 22 Nopember 1965. Setelah melalui proses, perjalanan dan perjuangan panjang yang dilakukan Panitia Persiapan Pembukaan IAIN Jambi tersebut, maka Menteri Agama RI akhirnya menyetujui berdirinya IAIN di Provinsi Jambi dengan Surat Keputusan Nomor: 84 tahun 1967 tanggal 27 Juli 1967.

Berbekal Surat Keputusan Menteri Agama tersebut, pada tanggal 8 September 1967/3 Jumadil Akhir 1387 Hijriah diresmikanlah IAIN Sulthan Thaha Saifuddin oleh Menteri Agama RI, Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, dengan komposisi personalia sebagai berikut :

- Prof. Dr. H. M. Chatib Quzwein, MA
- Prof. Syekh H. MO. Bafadhal
- Drs. Ruslan Abd. Gani
- Drs.H.A Munir, SA
- H.A. Manaf

Jelang beberapa tahun kemudian, dengan dikeluarkannya SK Menteri Agama RI Nomor: 69 tahun 1982 tanggal 27 Juli 1982, fakultas yang ada di lingkungan IAIN Sulthan Thaha Saifuddin ditingkatkan statusnya dari fakultas muda menjadi fakultas madya. Dengan perubahan itu maka secara hukum dan kelembagaan semua fakultas telah diperkenankan menyelenggarakan perkuliahan tingkat doktoral (Strata 1). Pada tahun 1995, ketika tenaga dosen yang berkualifikasi pendidikan S.2 dan S.3 semakin

diperlukan kehadirannya, maka pada bulan Februari 1999 dibentuklah, Panitia Persiapan Pendirian Program Pascasarjana yang langsung diketuai oleh Prof. Dr. H. Sulaiman Abdullah (Rektor IAIN Sulthan Thaha Saifuddin pada masa itu) panitia ini bekerja keras mempersiapkan program persiapan pendirian Program Pascasarjana untuk diajukan ke Departemen Agama di Jakarta pada tanggal 14 April 1999. Oleh Departemen Agama, pengajuan itu ditindak lanjuti dengan visitasi (kunjungan lapangan) ke Jambi melalui sebuah tim yang diketuai oleh Prof. Dr. H. Mastuhu, M.Ed, guna melihat persiapan IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi membuka Program Pascasarjana. Visitasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu tanggal 14-15 Juli 1999 dan 30-31 Juli 1999. Hasilnya tim visitasi merekomendasikan bahwa IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi layak membuka dan melaksanakan Program Pascasarjana, yang kemudian dikukuhkan dengan SK Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Nomor: E/283/1999 tanggal 2 September 1999 tentang Penyelenggaraan Program Pascasarjana IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Dalam rangka mewujudkan IAIN Sulthan Thaha Saifuddin yang mengacu pada Kepres Nomor 18/1985, maka melalui Keputusan Menteri Agama RI tanggal, 25 Mei 2000 memutuskan dan mengesahkan berdirinya Fakultas Adab (Sastra dan Kebudayaan Islam). Dengan demikian IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang semula hanya terdiri atas 3 (tiga) fakultas, sekarang telah menjadi 4 (empat) fakultas dan 1 (satu) Pascasarjana yang dengan sendirinya tentu meningkatkan status UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Untuk meningkatkan penyelenggaraan dan pembinaan Pendidikan Tinggi Agama Islam, sesuai dengan perkembangan UIN dewasa ini, maka sebagai pedomannya adalah semua mengacu pada Keputusan Menteri Agama RI nomor 156 tahun 2004 tentang Pedoman, Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Program

Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana pada Perguruan Tinggi Agama Islam dan Peraturan Menteri Agama RI nomor 23 tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, sebagai mana telah diubah dengan Peraturan Menteri Agama RI No. 35 Tahun 2015.

Dalam perkembangan selanjutnya, IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi berkomitmen untuk melakukan transformasi menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Sulthan Thaha Saifuddin Jambi melalui program Wider Mandate (WM). Untuk lebih memastikan proses IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi menjadi UIN dan guna memperdayakan serta mengembangkan program wider Mandate (WM), pada tahun 2006 atas persetujuan Senat Institut IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Prof. Dr. H. Mukhtar, M.Pd, Rektor terpilih sistem pemilihan langsung dan demokratis priode 2006-2010, membentuk Lembaga Persiapan Universitas Islam Negeri (LPUIN). Untuk keperluan peningkatan mutu akademik pada saat bersamaan juga dibentuk Lembaga Peningkatan Mutu Akademik (LPMA) Disusul beberapa bulan kemudian dengan pendirian Ma'had Aly (MA) yang diperuntukkan bagi program pembinaan dan peningkatan mutu mahasiswa, yang telah diamanatkan oleh STATUA IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pada tahun 2008, ada pernyataan dari Menteri Agama RI, tidak mengizinkan transformasi IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ke UIN, maka LPUIN dibatalkan dan diganti dengan LP IAIN tahun 2009.

Pada periode kepemimpinan Dr. H. Hadri Hasan, MA, arah kebijakan pengembangan dikonsentrasikan pada penguatan akademik melalui pembangunan sistem penjamin mutu berbasis ISO 9001 :2008 yang terintegrasi dengan sistem Informasi Teknologi (IT). Kebijakan ini telah diluncurkan langsung oleh Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Prof. Dr. Dede Rosyada, MA pada tanggal 25 Februari 2014 sekaligus penandatanganan komitmen bersama civitas akademika

untuk melaksanakan sistem manajemen mutu berbasis ISO 9001:2008. Implimentasi kebijakan ini akan memperkuat proses pemantapan dan peningkatan akreditasi semua program studi dan akriditasi Institut, sekaligus melanjutkan program transformasi IAIN ke UIN dengan upaya melakukan pengembangan fakultas dan jurusan-jurusan baru. Setelah melalui perjuangan yang cukup panjang IAIN STS Jambi berhasil bertransformasi menjadi UIN dengan dikeluarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 37 tahun 2017 tanggal 7 April 2017, dan dilantiknya Rektor UIN STS Jambi Dr. H. Hadri Hasan, MA pada hari Jum'at 28 Juli 2017. Karena itulah, sejalan dengan spirit UIN, Perubahan wajah dan trademark (brain image) UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sudah barang tentu harus dibarengi dengan perubahan watak, sikap mental, manajemen dan strategi pengelolaan agar memiliki distingsi yang dapat diandalkan. Dan distingsi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yaitu Islamic Entrepreneurship.

Selanjutnya pada tanggal 16 Oktober 2019 Prof. Dr. H. Su'aidi, MA.,Ph.D dilantik menjadi Rektor UIN STS Jambi. Prof. Dr. H. Su'aidi, MA.,Ph.D membawa UIN STS Jambi dalam lokomotif perubahan. Dengan slogan UIN STS Jambi Agamis, Berwibawa, Inklusif, dan Dinamis, mengarahkan UIN STS Jambi menuju world class university.

B. Latar Belakang

Lahirnya UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi tidak terlepas dari perkembangan Agama Islam, juga lembaga pendidikan Islam yang ada di Provinsi Jambi. Didorong oleh hasrat masyarakat dan ulama pada masa itu, setelah memperhatikan banyaknya lembaga yang mengeluarkan siswa madrasah/sekolah agama tingkat atas di Jambi sementara belum terdapat lembaga pendidikan tinggi yang dapat menampung tamatan tersebut.

1. Visi

“Menjadi Universitas Islam yang Inovatif dengan semangat Entrepreneurship”.

2. Misi

Misi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi adalah melaksanakan secara optimal Tri Dharma Perguruan Tinggi dengan cara:

- a. Menyediakan Akses dan pemerataan pendidikan tinggi bermutu yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yg berkualitas agar peserta didik menjadi berkemampuan akademik dan/atau profesional yang memiliki jiwa islamicentrepreneurship inovatif.
- b. Melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, berbasis transintegrasi keilmuan dengan semangat islamicentrepreneurship inovatif
- c. Mengembangkan mutu tata kelola kelembangaan dan memperluas jaringan kerja sama

3. Tujuan

Mengembangkan mutu tata kelola kelembangaan dan memperluas jaringan kerja sama Tujuan Dengan landasan Visi dan Misi sebagaimana dikemukakan di atas, keberadaan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi bertujuan:

- a. Memperluas Akses bagi masyarakat untuk memperoleh untuk memperoleh pendidikan tinggi yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- b. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan akademik, professional dan dapat menerapkan, mengembangkan, serta

memperkaya khazanah ilmu keislaman dan ilmu lain terkait dan memiliki semangat entrepreneurship Islami.

- c. Meningkatkan Kinerja Penelitian Publikasi Ilmiah, Transintegrasi Mutu, Relevansi dan saing bangsa, dan memperkaya kebudayaan.
- d. Menciptakan tata kelola dan iklim akademik kampus yang mampu mendukung perwujudan semangat entrepreneurship islami dan membangun kerja sama dengan pemangku kepentingan.

4. Kebijakan Mutu

Dengan tetap mengacu kepada Visi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi "menjadi Perguruan Tinggi yang Responsif, Inovatif, dan Kompetitif yang Islami Pimpinan dan civitas akademika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi telah menetapkan Kebijakan Mutu: UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi berkomitmen menjadi Perguruan Tinggi yang bermutu dalam perkembangan studi keislaman dan keilmuan yang responsif, Inovatif dan kompetitif serta berdaya saing tinggi secara nasional, regional dan global sesuai dengan peraturan yang berlaku dan meningkatkan mutu secara berkelanjutan. Untuk mencapai kebijakan mutu dan memenuhi harapan serta kebutuhan kepuasan stakeholder UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, melalui:

Membangun dan mengimplementasikan sistem penjaminan mutu berbasis ISO 9001-2008 secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan. Proses perencanaan dan pemenuhan serta peningkatan standar mutu UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi secara konsisten dan berkelanjutan sehingga stakeholder memperoleh kepuasan. Peningkatan kompetensi sumber daya manusia di bidang akademik, manajemen, dan kewirausahaan. Peningkatan kinerja dan layanan prima melalui pencapaian sasaran mutu yang ditetapkan

Menjaring dan menjalin kerjasama serta peningkatan sumber keuangan dari pihak ketiga selain dari APBN

C. Organisasi Universitas

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, tanggal 20 Juli 2017 susunan organisasi UIN terdiri dari.

1. Organ Pengelola

Organ Pengelola terdiri dari:

Rektor dan Wakil Rektor

Rektor adalah pembantu Menteri Agama di bidang yang menjadi tugas kewajibannya. Rektor mempunyai tugas memimpin dan mengelola penyelenggaraan pendidikan tinggi yang meliputi program pendidikan akademik vokasi dan lattau profesi, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi keagamaan islam dan ilmu umum. Dalam melaksanakan tugas, Rektor dibantu oleh 3 (tiga) orang Wakil Rektor yang bertanggung jawab kepada Rektor, yaitu:

a. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga mempunyai tugas membantu Rektor dalam bidang akademik dan kelembagaan.

b. Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan

Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan bertugas membantu Rektor dalam bidang administrasi umum, perencanaan dan keuangan: dan

- c. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama mempunyai tugas membantu Rektor dalam bidang kemahasiswaan dan kerjasama



Gambar 4.4. Rektor dan Wakil Rektor

D. Sejarah Berdiri Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Lahirnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi tidak terlepas dari sejarah UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dan perkembangan Agama Islam serta lembaga pendidikan Islam di Propinsi Jambi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Berdiri dengan Yayasan Perguruan Tinggi Al-Ma'arif yang pada tahun 1965 memiliki Fakultas Tarbiyah dan Ushuluddin di Kota Jambi, tidak bisa dipisahkan. Fakultas Tarbiyah dan

Ushuluddin Al-Ma'arif, Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Kerinci, dan Pemerintah Daerah Tingkat I Jambi direkomendasikan menjadi fakultas di lingkungan IAIN Jambi guna memenuhi tuntutan masyarakat. Persyaratan MPR Nomor: 11 Tahun 1960 dan Peraturan Menteri Agama Nomor 5 Tahun 1963, yang mengatur bahwa IAIN harus memiliki minimal 3 (tiga) Fakultas, menyebabkan keputusan ini. SK Gubernur Nomor: 18 Tahun 1965, tanggal 30 September 1965, membentuk Panitia Persiapan Pembukaan IAIN Jambi. Dengan Surat Keputusan No. 83 Tahun 1965, tanggal 22 November 1965, Menteri Agama memberikan persetujuannya kepada panitia. Menteri Agama mengeluarkan Surat Keputusan Nomor: 84 Tahun 1967 pada tanggal 27 Juli 1967, menyetujui berdirinya IAIN setelah Panitia Persiapan Pembukaan IAIN Jambi melalui berbagai tahapan.

Mengikuti SK Menteri Agama Nomor: 69 tanggal 27 Juli 1982, fakultas-fakultas di IAIN Sulthan Thaha Saifuddin dinaikkan dari fakultas muda menjadi fakultas menengah. Kemampuan untuk menjadi tuan rumah pembicaraan tingkat doktoral telah diberikan kepada fakultas.

Fakultas Tarbiyah IAIN STS Jambi ke depan terus melakukan berbagai kemajuan akademik, terutama dalam kaitannya dengan pengenalan program studi umum, agar sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang lebih besar. Ini dicapai dalam tahap-tahap berikut:

Program Tadris Baccalaureate didirikan oleh Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sulthan Thaha Saifuddin (STS) Jambi pada tahun ajaran 1983–1984 atas prakarsa pimpinan fakultas, antara lain Drs. Amir Faisol, M.Ed., Usman Abu Bakar, Muntholib SM, dan Drs. Mukhtar Damsyah (Bahasa Inggris, IPA, IPS, dan Bahasa Inggris). Program ini berumur pendek dan hanya menghasilkan gelar sarjana muda (BA) pada tahun akademik 1986–1987 dan 1987–1988. Program ini

tergabung dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam untuk tahun ajaran 1988/1989. (PAI). Departemen PAI mengkonversi mahasiswa yang belum menyelesaikan program sarjana. Sementara itu, lulusan program sarjana muda melanjutkan ke jenjang S.1 dengan jurusan Studi Islam. Dr. H. M. Chatib Quzwain, Rektor IAIN STS Jambi, memiliki keputusan akhir dalam hal ini.

Di rektorat Jenderal Bina Kelembagaan Keagamaan Islam, Departemen Agama Republik Indonesia, menerima mahasiswa baru sejak tahun ajaran 1999–2000 dan mengurus perizinan penyelenggaraan program studi. Upaya tersebut telah berhasil dibuktikan dengan diterbitkannya Surat Keputusan Direktur Jenderal Lembaga Keagamaan Islam Nomor: DJ.II/240/2002 tanggal 12 Juli 2002 tentang Penyelenggaraan Kajian :

- a. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
- b. Program Studi Tadris Matematika
- c. Program Studi Tadris Bahasa Inggris

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi kini menawarkan sembilan jurusan atau program studi, antara lain Pendidikan Bahasa Arab (PBA), Pendidikan Bahasa Inggris, Matematika, Biologi, Fisika, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini Masa kanak-kanak. Program-program ini awalnya diluncurkan dengan penuh harapan dan semangat (PIAUD). Selain itu, Pemerintah khususnya Kementerian Agama Republik Indonesia telah memberikan kepercayaan yang besar kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN STS Jambi untuk menyelenggarakan berbagai program peningkatan pendidikan, seperti pelaksanaan program kualifikasi, Program Mode System (DMS), program sertifikasi guru, dan lain-lain.

Visi Dan Misi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

a. Visi Fakultas

Menjadi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sebagai lokomotif perubahan sosial di bidang tarbiyah dan keguruan, unggul nasional menuju internasional dengan semangat moderasi dan edupreneurship Islam

b. Misi Fakultas

Mencapai peningkatan kuantitas dan kualitas akreditasi dan sertifikasi institusi, program studi, laboratorium, UPL, Madrasah Aliyah/Madrasah Tsanawiyah unggul meraih standar mutu internasional.

Menciptakan penyelenggaraan kampus berwibawa, tertib, indah, bersih, sehat, disiplin, aman, nyaman, toleran, moderat, dan menjadi model ikutan masyarakat. Peningkatan kapasitas dosen dan calon alumni untuk berkompetisi di era Industrial Revolution 4.0 dan Society 5.0, Peningkatan kualitas manajemen tata kelola layanan Tri Dharma berbasis teknologi informasi terkini demi kepuasan stakeholders.

Akselerasi pemahaman dan penerapan paradigma transintegrasi ilmu tarbiyah dan keguruan yang mendorong hasil kerja Tri Dharma yang inovatif, dengan semangat edupreneurship Islami Internasionalisasi kampus melalui kerja sama regional dan global bidang tarbiyah dan keguruan yang mutual benefits dengan menggunakan matrik Times Higher Education dan Webometriks Peningkatan pendapatan BLU dan pengelolaan koperasi untuk menunjang kualitas dan kuantitas pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi serta kesejahteraan civitas akademika dan; Kepastian evaluasi pelaksanaan SBSN tepat waktu untuk mencapai efektifitas penggunaan bangunan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

E. Sejarah Berdiri Prodi PBA UIN Sultan Thaha Syaifudiin Jambi

Bahasa Arab sudah menjadi kajian yang tidak saja berfokus pada pengetahuan semata tetapi juga lebih jauh Pendidikan Bahasa Arab mutlak dikuasai, karena bahasa Arab adalah bahasa agama Islam dimana Al-Quran dan Hadist sebagai sumber ajaran Islam menggunakan bahasa Arab. Di samping itu, bahasa Arab juga merupakan bahasa ilmu pengetahuan dan bahasa resmi internasional.

Sejak tahun 1975, Pendidikan Bahasa Arab sudah menjadi bagian dari kurikulum di lembaga pendidikan Islam yang wajib diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, bahkan sampai dengan jenjang perguruan tinggi.

Di Provinsi Jambi sampai dengan tahun 1986 tenaga pendidikan (guru) mata pelajaran Pendidikan Bahasa Arab baik di sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun di sekolah yang dikelola oleh masyarakat pada umumnya tidak berlatar belakang Pendidikan Bahasa Arab, khususnya yang mengajar di madrasah, mereka tidak berasal dari institusi pendidikan yang secara khusus dipersiapkan untuk mengajar Bahasa Arab di lembaga pendidikan madrasah.

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab pada Fakultas Tarbiyah UIN STS Jambi adalah program studi untuk mengembangkan program sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kompetensi di bidang Bahasa Arab serta kompetensi keguruan untuk memenuhi kekurangan tenaga guru Bahasa Arab khususnya di Provinsi Jambi dan di Indonesia secara umum.

Alumni program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah telah banyak berkiprah di lembaga pendidikan baik swasta maupun negeri mulai dari jenjang pendidikan dasar (ibtida'iyah) sampai jenjang pendidikan menengah dan bahkan hingga ke perguruan Tinggi di lingkungan Departemen Agama dan Departemen Pendidikan Nasional, baik sebagai tenaga administrasi, guru maupun

dosen. Selain itu alumni Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN STS Jambi ada juga yang telah menjadi kepala sekolah baik Ibtida'iyah, Tsanawiyah, SMP, dan Madrasah Aliyah, bahkan ada juga yang telah menjadi pejabat di perguruan Tinggi seperti menjadi ketua dan sekretaris Prodi dan Pembantu Dekan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan Smart Apps Creator pada maharah istima' dan kalam ini telah dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Pada bab ini akan dijelaskan secara keseluruhan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk istima' dan kalam. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan meliputi tahap melihat potensi dan masalah, serta pengumpulan data. Adapun dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, uji coba, dan evaluasi.

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi . Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan salah satu dosen di Prodi PBA, sebagian mahasiswa kurang termotivasi dalam belajar dan kurang memahami materi istima' dan kalam , serta kurang kemampuan mahasiswa dalam menyimak dan dalam berbicara bahasa Arab. Hal ini juga didasari karena pembelajaran hanya menggunakan buku teks, dosen juga masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada dosen dan buku teks. Penggunaan bantuan media

pembelajaran berbasis android sangat membantu mahasiswa dalam memahami materi istima' dan kalam yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berbasis android dapat membantu menjelaskan lebih detail tentang istima' dan kalam karena tersedia animasi, gambar, teks, video, dan lain-lain.

Kemudian menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu Dosen di Prodi Pendidikan Bahasa Arab yaitu dengan Bapak Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D yang mana beliau juga merupakan Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Beliau menyatakan:

Bahawasanya di Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi untuk Mata Pelajaran Istima' dan Muhadatsah teori pengajarannya masih manual dan belum adanya menggunakan teknologi seperti aplikasi, melainkan Dosen hanya menggunakan laptop untuk mendengarkan percakapan bahasa Arab. Jadi perkara ini juga memicu kurangnya ketertarikan dan pemahaman mahasiswa mengenai istima' dan kalam. Oleh karena itu menurut beliau sangat penting sekali adanya pemakaian sebuah aplikasi dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran istima' dan muhadatsah (kalam), dan aplikasi android juga bisa membuat ketertarikan serta pemahaman mahasiswa terhadap istima' dan kalam, apalagi setiap hari mahasiswa tidak bisa lepas dari Hp android⁷⁵.

Dan peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu mahasiswi semester 1 Pendidikan Bahasa Arab dengan saudari Ratih Saputri, menyatakan:

Sebagian mahasiswa kurang tertarik dan kurang memahami pembelajaran istima' dan muhadatsah, mungkin dikarenakan dalam Mata Pelajaran Istima' dan Muhadatsah Dosen hanya menggunakan cara manual saja seperti buku paket dan kadang-kadang juga menggunakan laptop dalam mengajar untuk mendengarkan percakapan bahasa Arab dan memicu kurangnya ketertarikan mahasiswa serta pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran yang diajarkan. Dengan diadakannya media pembelajaran yang baru yaitu dengan aplikasi android akan membuat bertambahnya ketertarikan serta pemahaman mahasiswa terhadap pelajaran istima' dan muhadatsah⁷⁶.

⁷⁵Wawancara dengan Bapak Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D di Prodi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi, September 2022

⁷⁶Wawancara dengan Ratih Saputri mahasiswi Prodi Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi, September 2022

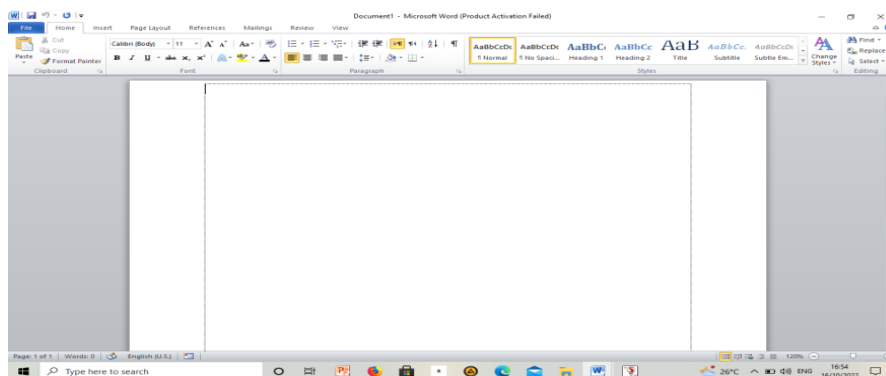
Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan Smart Apps Creator agar mahasiswa tidak bosan belajar dengan pembelajaran yang hanya berpedoman pada dosen dan buku teks.

2. Design (Desain)

Tahap desain yaitu merancang konsep produk. Kegiatan perancangan dilakukan dengan membuat storyboard yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi desain template dan materi. Selanjutnya persiapan software yang diperlukan untuk membuat desain media. Ada beberapa aplikasi yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android ini antara lain sebagai berikut:

a. Software Microsoft Word

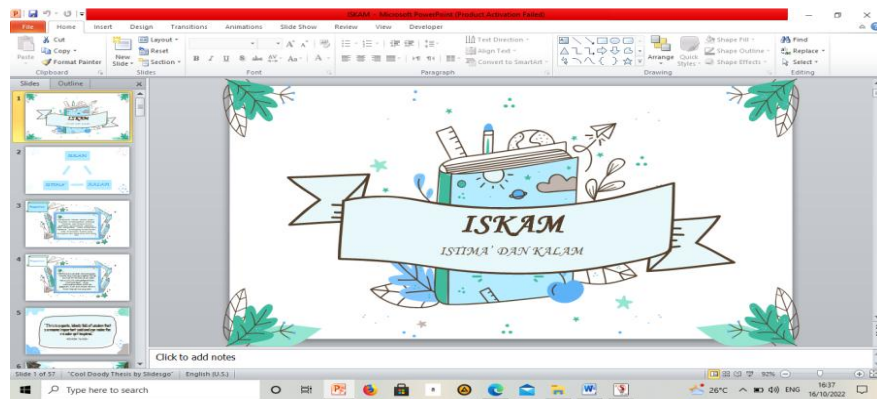
Software Microsoft Word merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk mengetik materi media pembelajaran interaktif untuk mahasiswa' dan maharah kalam. Tampilan aplikasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Microsoft Word

b. Software Power Point

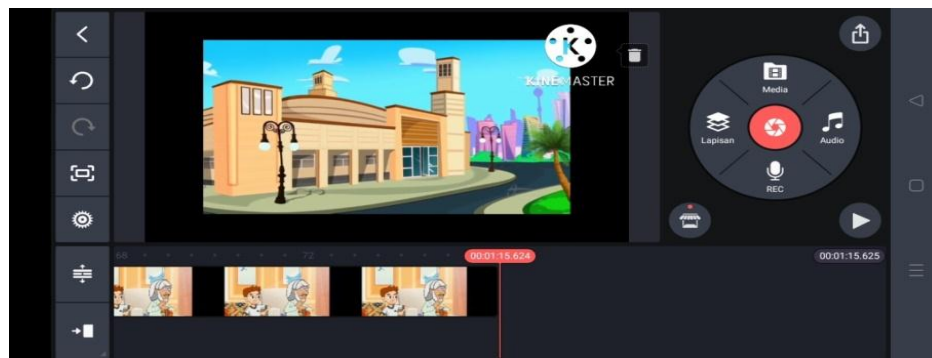
Software Power Point merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat materi dan desain media pembelajaran interaktif untuk maharah istima' dan kalam. Tampilan aplikasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Power Point

c. Software Kine Master

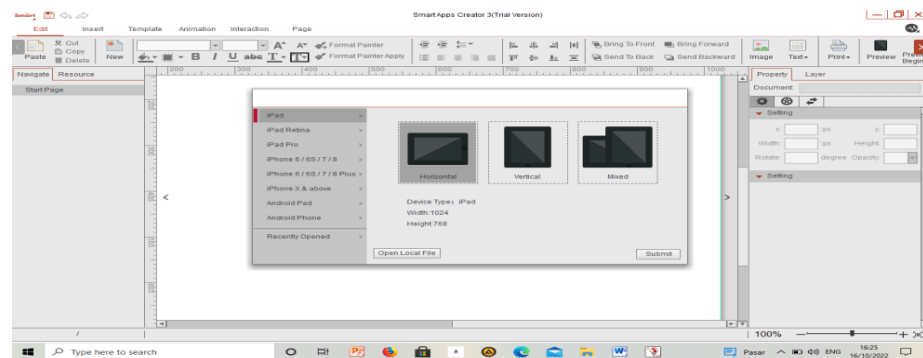
Software Kine Master merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengedit video, background , suara dan durasi pada video pembelajaran tentang istima' dan kalam. Tampilan aplikasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3 .



Gambar 4.4 Tampilan Aplikasi Kine Master

d. Software Smart Apps Creator

Software Smart Apps Creator merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi mobile learning berbasis android dan iOS tanpa menggunakan kode pemrograman. Serta bisa menghasilkan format HTML5 dan exe. Dan juga dapat digunakan untuk menyusun letak materi pembelajaran serta memasukkan tombol pada materi pembelajaran yang menarik menurut peneliti. Tampilan aplikasi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5 .



Gambar 4.5 Tampilan Aplikasi Smart Apps Creator

3. Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

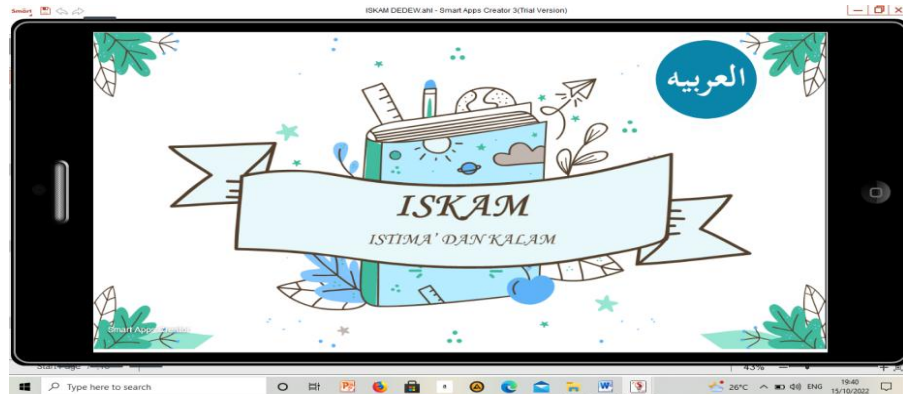
Tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan menggunakan Smart Apps Creator. Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah beberapa hal antara lain: pengetikan materi dan kosa kata, pembuatan video, animasi, gambar, dan tombol navigasi.

Proses pembuatan media pembelajran interaktif berbasis aplikasi android ini menggunakan program Smart Apps Creator. Media yang akan dibuat terdiri dari beberapa komponen yaitu: Desain untuk Loading, menu utama, pengertian setiap maharah, langkah-langkah dalam setiap maharah,

materi, video , dan kosa kata. Adapun desain awal dan desain setelah revisi media adalah sebagai berikut:

a. Menu Loading

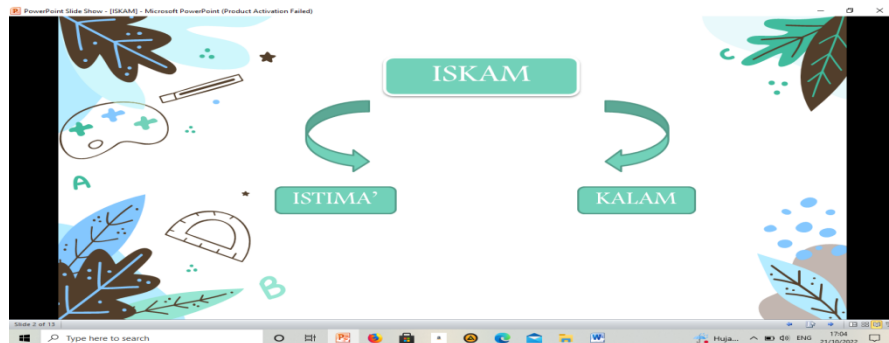
Pembuatan loading pada media ini diharapkan menjadi daya tarik bagi mahasiswa. Adapun tampilan loading dapat dilihat pada Gambar



Gambar 4.6 Desain awal menu loading

b. Menu Utama

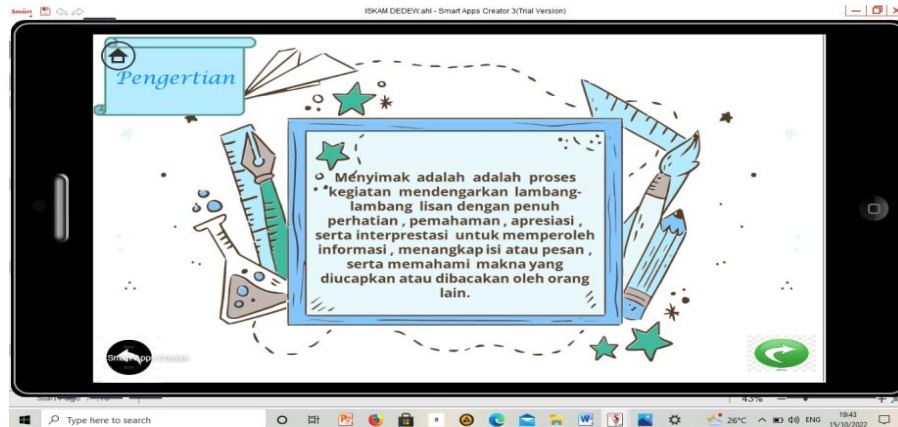
Menu utama adalah menu yang menampilkan beberapa fitur ataupun pilihan yang tersedia dalam media berbasis aplikasi Android dengan menggunakan Smart Apps Creator. Tampilan menu utama seperti yang terlihat pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7. Desain awal menu utama

c. Pengertian maharah istima' dan kalam

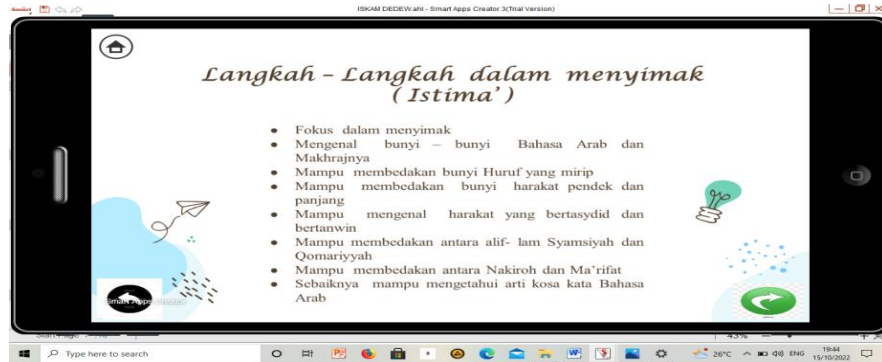
Dalam bagian ini terdapat pengertian istima' dan kalam, guna supaya mahasiswa mengetahui apa itu istima' dan kalam. Pengertian ini didesain dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Tampilan pengertian istima' dan kalam seperti yang terlihat pada Gambar 4.8 .



Gambar 4.8 Pengertian maharah istima' dan kalam

a. Langkah-Langkah dalam istima' dan kalam

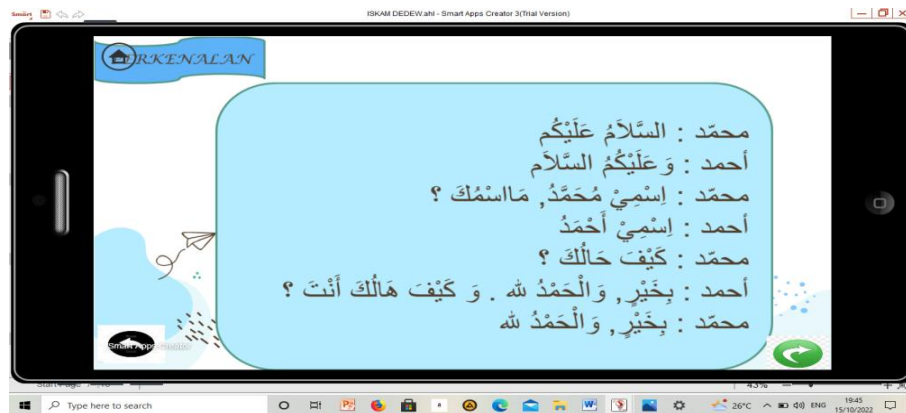
Dalam bagian ini terdapat langkah-langkah yang memudahkan mahasiswa dalam menyimak dan berbicara bahasa arab. yang mana langkah-langkah ini juga berguna untuk memotivasi mahasiswa yang tidak tertarik terhadap istima' dan kalam. Langkah- langkah dalam istima' dan kalam ini didesain menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Tampilan langkah-langkah istima' dan kalam seperti yang terlihat pada Gambar 4.9 .



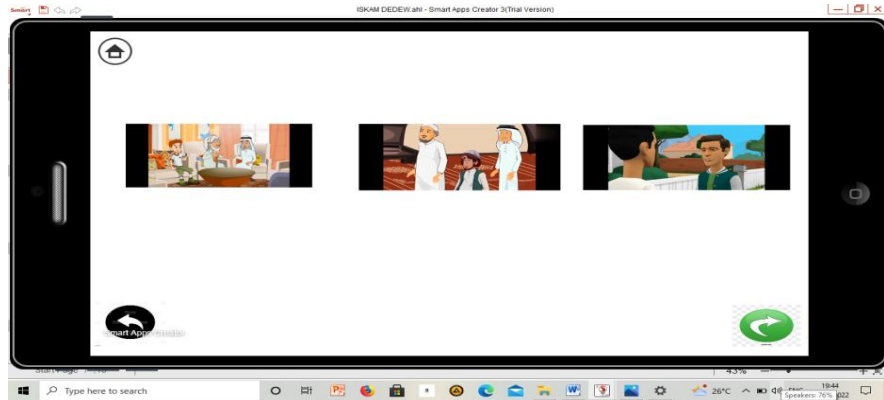
Gambar 4.9 Langkah-Langkah dalam istima' dan kalam

b. Halaman Materi

Halaman materi adalah halaman yang didalamnya terdapat materimateri yang akan dijelaskan dalam media seperti materi tentang percakapan, video dan kosa kata. Yang mana pada halaman materi terdapat beberapa percakapan yang berkaitan tentang kehidupan mahasiswa sehari-hari dan juga terdapat video pembelajaran, serta kosa kata yang berhubungan dengan percakapan yang ada. materi dalam istima' dan kalam ini didesain menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Tampilan materi istima' dan kalam seperti yang terlihat pada Gambar di bawah ini.



Gambar 4.10. Tampilan materi percakapan



Gambar 4. 11. Tampilan video



Gambar 4.12. Tampilan kosa kata

4. Hasil Validasi Produk

Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang dirancang menggunakan Smart Apps Creator serta dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh dosen ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif dengan Smart Apps Creator yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di Universitas. Tahap validasi ini dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi, dan ahli media, yang mana kedua validator ini sangat menguasai di bidangnya masing-masing.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi Ahli materi, dapat diketahui kualitas materi dari media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dikembangkan. Aspek materi berkaitan dengan relevansi materi dengan KD, materi yang disajikan sistematis, ketetapan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan mahasiswa, kejelasan uraian materi istima' dan kalam, video yang disajikan mudah didengar dan dipahami, suara video jelas, kosa kata yang disediakan sesuai dengan materi yang ada.

Penilaian hasil Validasi Ahli Materi dan Media didalam penelitian ini dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Kategori Persentase

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	> 21%	Tidak Layak

Hasil Validasi Ahli Materi terhadap media pembelajaran interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Istima' dan Maharah Kalam ialah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi Maharah Istima' dan Maharah Kalam

Pembelajaran Istima' berbasis aplikasi android dengan menggunakan Smart Apps Creator dalam penelitian ini penilaiannya dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi yang juga merupakan dosen di bidang Istima' dan Muhadatsah yang bernama Bapak Dr. Ahmad Tarmizi , Lc, M.Ed. Ahli materi memberikan validasi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, mengoreksi kesalahan dan kekurangan produk, serta memberikan tanggapan perbaikan materi tersebut. Hasil validasi materi oleh Ahli materi dalam penelitian ini skornya dihitung menggunakan Softwear Microsoft Exel yang bisa di bawah ini.

Tabel 4.2. Validasi Ahli Materi Maharah Istima'

No	Pernyataan	Skor
1	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android relevan dengan tujuan pembelajaran	5
2	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android diuraikan dengan efektif	4
3	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dibaca dengan jelas	4
4	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah dipahami	4
5	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah diaplikasikan	4

6	Bahasa yang digunakan sudah jelas	4
7	Materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android sesuai dengan kemampuan mahasiswa	4
8	Penulisan materi sesuai dengan kaidahnya	3
9	Kebermanfaatan materi yang disajikan	4
10	Materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android membantu mahasiswa dalam mempelajari istima'	4
Jumlah		40
Persentase		80%
Kategori		Layak

Tabel 4.3. Validasi Ahli Materi Maharah Kalam

No	Pernyataan	Kategori
1	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android relevan dengan tujuan pembelajaran	5
2	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android diuraikan dengan efektif	4
3	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dibaca dengan jelas	4
4	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah dipahami	4

5	Materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah diaplikasikan	4
6	Bahasa yang digunakan sudah jelas	4
7	Materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android sesuai dengan kemampuan mahasiswa	4
8	Penulisan materi sesuai dengan kaidahnya	4
9	Kebermanfaatan materi yang disajikan	5
10	Materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis aplikasi android membantu mahasiswa dalam mempelajari kalam	4
11	Huruf bahasa Arab yang digunakan dapat dibaca dengan jelas	5
12	Penulisan materi bahasa Arab yang digunakan sesuai dengan kaidah nahwu dan shorof	4
Jumlah		51
Persentase		85%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel diatas, penilaian ahli materi pada angket validasi pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 80%. Dan untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran istima' yang

diaplikasikan oleh peneliti termasuk dalam kategori layak dan pembelajaran kalam kategori sangat layak.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi aspek media dapat diketahui kualitas tampilan dan program media pembelajaran interaktif dengan Smart Apps Creator yang dikembangkan. Aspek media tersebut meliputi: pemilihan teks, pemilihan huruf, ukuran teks, warna dan grafis, gambar pendukung, penyajian animasi, video, suara, kejelasan uraian materi, penempatan button, dan kemudahan penggunaan media.

1) Validasi Ahli Media Maharah Istima' dan Maharah Kalam

Pembelajaran Istima' berbasis aplikasi android dengan menggunakan Smart Apps Creator dalam penelitian ini penilaiannya dilakukan oleh salah satu dosen Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi yang juga menjabat sebagai Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab yang bernama Bapak Dr. Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D. Ahli media memberikan validasi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, mengoreksi kesalahan dan kekurangan produk, serta memberikan tanggapan perbaikan media tersebut. Hasil validasi media oleh Ahli media dalam penelitian ini skornya di hitung menggunakan Softwear Microsoft Exel yang bisa dilihat di bawah ini.

Tabel 4.4. Validasi Ahli Media Maharah Istima'

No	Pernyataan	Kategori
1	Ketepatan ukuran huruf dapat dibaca dengan jelas	4
2	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)	4
3	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami	4
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
5	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah digunakan	5
6	Suara dalam video terdengar jelas	5
7	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami	4
8	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	4
9	Fungsi masuk dan keluar aplikasi efektif	4
10	Desain aplikasi menarik	4
Jumlah		42
Persentase		84%
Kategori		Sangat Layak

Tabel 4.5. Validasi Ahli Media Maharah Kalam

No	Pernyataan	Kategori
1	Ketepatan ukuran huruf dapat dibaca dengan jelas	4
2	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)	4
3	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami	4
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
5	Media pembelajaran berbasis aplikasi android mudah digunakan	4
6	Suara dalam video terdengar jelas	5
7	Tata letak tombol dan tulisan mudah dipahami	4
8	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan	4
9	Fungsi masuk dan keluar aplikasi efektif	4
10	Desain aplikasi menarik	4
Jumlah		41
Persentase		82%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel di atas, penilaian ahli media pada angket validasi pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 84% dan untuk maharah

kalam mendapatkan persentase sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran istima' yang diaplikasikan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat layak dan pembelajaran kalam kategori sangat layak.

5. Implementation (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah media pembelajaran interaktif dengan Smart Apps Creator direvisi dengan baik yaitu melakukan implementasi kepada mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan Smart Apps Creator dalam pembelajaran. Implementasi dilakukan di Prodi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi.

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah dikembangkan dengan cara memberikan angket kepada mahasiswa. Angket yang diberikan terdiri dari 5 skala penilaian yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang) dan dinilai dari aspek materi maupun pemograman media pembelajaran berbasis aplikasi Android.

Respon mahasiswa terhadap media diperoleh dengan melibatkan 40 mahasiswa di Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Proses pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android melalui link yang kemudian dikirimkan kepada masing-masing mahasiswa melalui WhatsApp, kemudian masing-masing mahasiswa mendownload aplikasi tersebut untuk digunakan dan mahasiswa memberikan penilaiannya masing-masing sesuai dengan pernyataan dalam angket.

Link aplikasi yang sudah didownload oleh masing-masing mahasiswa itu bisa digunakan tanpa menggunakan internet, dan mahasiswa bisa mempelajarinya dimanapun dan kapan pun. Karna media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dibuat untuk memudahkan mahasiswa untuk mempelajari dan memahami maharah istima' dan kalam bukan untuk mempersulit, makanya peneliti membuat aplikasi yang bisa digunakan online maupun offline dan bisa dipelajari di manapun.

Hasil angket maharah istima' yang diperoleh dari responden sebagai berikut:

Tabel 4.6. Hasil angket maharah istima'

No	Pernyataan	Skor
1	Materi yang disajikan sistematis	83
2	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	84
3	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan Mahasiswa	84,5
4	Materi jelas dan spesifik	86,5
5	Suara video yang disajikan jelas dan mudah dipahami	84
6	Kosa kata yang disajikan sesuai dengan materi	86,5
7	Materi percakapan mudah dibaca dan dipahami	85,5
8	Penjelasan langkah-langkah dalam istima' dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak	86
9	Penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa	87,5
10	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis	88,5

	aplikasi Android ini mudah dipahami	
11	Desain media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang digunakan menarik	85
12	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	88
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android sangat mudah	83,5
14	Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi Android dapat membuat mahasiswa menyukai istima'	86
15	Media dapat digunakan diberbagai tempat, waktu dan keadaan media bersifat fleksibel,tanpa batas waktu, tempat dan keadaan.	82,5
16	Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dapat digunakan offline tanpa menggunakan kuota internet	83,5
17	Video yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini mudah dipahami	87,5
18	Suara video yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini terdengar jelas	89
19	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	80,5
20	Kesesuaian pemilihan background (latar belakang)	87
Jumlah		1.708,5
Persentase		85,4 %
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil angket maharah istima' yang diperoleh dari responden mahasiswa pada pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 85,4% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran istima' dengan Smart Apss Creator berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti efektif untuk digunakan. Kemudian hasil angket maharah kalam yang diperoleh dari responden sebagai berikut:

Tabel 4.7. Hasil angket maharah kalam

No	Pernyataan	Skor
1	Materi yang disajikan sistematis	82,5
2	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	85
3	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan Mahasiswa	84,5
4	Materi jelas dan spesifik	87
5	Suara video yang disajikan jelas dan mudah dipahami	84
6	Kosa kata yang disajikan sesuai dengan materi	86,5
7	Materi percakapan mudah dibaca dan dipahami	85,5
8	Penjelasan langkah-langkah dalam kalam dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara	84
9	Penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa	87
10	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini mudah dipahami	85,5
11	Desain media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang	84

	digunakan menarik	
12	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	87
13	Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android sangat mudah	83
14	Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi Android dapat membuat mahasiswa menyukai kalam	85,5
15	Media dapat digunakan diberbagai tempat, waktu dan keadaan (media bersifat fleksibel,tanpa batas waktu, tempat dan keadaan.	82,5
16	Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dapat di gunakan offline tanpa menggunakan kuota internet	84
17	Video yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini mudah dipahami	87,5
18	Suara video yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini terdengar jelas	88,5
19	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	80,5
20	Kesesuaian pemilihan background (latar belakang)	86,5
Jumlah		1.700,5
Persentase		85%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil angket maharah kalam yang diperoleh dari responden mahasiswa pada pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah kalam mendapatkan persentase

sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kalam dengan Smart Apss Creator berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti efektif untuk digunakan.

6. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media. Evaluasi terhadap media juga dapat dilakukan dengan melihat respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan sehingga dapat disimpulkan media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan mengaplikasikan media pembelajaran istima' dan kalam berbasis aplikasi android maka terdapat beberapa masukan dan saran dari ahli materi dan media.

Yang pertama saran dan masukan dari ahli materi yaitu Bapak Dr. Ahmad Tarmizi , Lc, M.Ed. beliau memberikan saran dan masukan mengenai materi pembelajaran istima' dan kalam. Pada materi istima' menurut beliau materinya sudah layak digunakan akan tetapi beliau memberi masukan untuk menambahkan video lainnya agar lebih banyak referensi untuk maharah istima'. Dan untuk masukan pada materi pembelajaran kalam beliau juga memberi masukan yaitu untuk menambahkan materi percakapan serta menambahkan kosa kata yang lebih banyak lagi.

Yang kedua saran dan masukan dari ahli media yaitu Bapak Dr. Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D. Beliau memberikan saran dan masukan

mengenai media pembelajaran istima' dan kalam yang berbasis aplikasi android, menurut beliau media pembelajaran istima' dan kalam yang dibuat oleh peneliti sudah layak untuk digunakan. Dan terdapat saran dan masukan dari beliau yaitu untuk meningkatkan lagi desain media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android agar lebih menarik dan supaya lebih diminati oleh semua kalangan.

a. Hasil angket maharah istima' dan maharah kalam

Hasil angket maharah istima' yang diperoleh dari responden mahasiswa pada pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 85,4% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran istima' dengan Smart Apss Creator berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti efektif untuk digunakan.

Sedangkan hasil angket maharah kalam yang diperoleh dari responden mahasiswa pada pengembangan media interaktif dengan Smart Apss Creator untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kalam dengan Smart Apss Creator berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti efektif untuk digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran maka dapat disimpulkan : *pertama*, Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima' didesain menggunakan beberapa Softwear di antaranya adalah : Softwear Microsoft Word, Software Power Point, Software Kine Master, dan Software Smart Apps Creator. *Kedua*, Tingkat Kelayakan Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator untuk Maharah Kalam dan Istima'. Bapak Dr. Ahmad Tarmizi , Lc, M.Ed. dan Bapak Dr. Budi Sanjaya, S.Pd.I, M.Ed, Ph.D. Penilaian ahli materi untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 80% dan di kategorikan layak. Dan ntuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85% dan dikategorikan sangat layak. Kemudian penilaian ahli media untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 84% dan dikategorikan sangat layak. Untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 82% dan dikategorikan sangat layak.

Dan untuk hasil angket yang diperoleh dari responden mahasiswa untuk maharah istima' mendapatkan persentase sebesar 85,4% yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan untuk maharah kalam mendapatkan persentase sebesar 85% yang dikategorikan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran istima' dan kalam dengan Smart Apss Creator berbasis aplikasi android yang diaplikasikan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa semester 1 Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi peneliti berharap aplikasi yang sudah dibuat oleh peneliti dapat digunakan sebagaimana mestinya.
2. Bagi dosen Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Taha Saifuddin Jambi peneliti berharap aplikasi yang sudah dibuat bisa diaplikasikan oleh dosen saat mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan sebuah aplikasi media pembelajaran istima' dan kalam ketingkat yang lebih baik dari pada peneliti yang sekarang.