

The Development of Arabic Learning Media Design Based on Smart Apps Creator Application for Grade X Students of Muhammadiyah Yogyakarta High School

Menik Hardiyanti¹, Setya Novanta Wicaksana², Khaeral Fata³, Erik Dwi Rianto⁴,
Alfarhan Nadyasta Mahendra⁵

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta¹, Universitas Negeri Yogyakarta², Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta^{3,5}, Universitas Tidar Kampus Tuguran⁴

e-mail: ¹22204092003@student.uin-suka.ac.id, ²setyanovanta.2023@student.uny.ac.id,

³khaerul.fata.fpb20@mail.umy.ac.id, ⁴erik.dwi.rianto@students.untidar.ac.id,

⁵alfarhan.n.fpb18@mail.umy.ac.id.

Abstrak: Teknologi informasi telah merevolusi cara kita belajar dan mengajar, sehingga menggunakannya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab memerlukan komitmen serius dari para pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembuatan aplikasi media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart application pembangun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan dengan metode 5 tahap (MANTAP) menemukan bahwa media aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps Creator di kelas X E5 SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta merupakan media pembelajaran yang menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Dengan media pembelajaran ini materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil validasi dari beberapa ahli menunjukkan persentase penerapan yang baik. Berdasarkan validasi dua orang ahli materi, Ahli Media, dan Guru Bahasa Arab, secara keseluruhan masing-masing persentase menunjukkan 76%, 58% dan 91% yang berarti aplikasi ini sangat layak digunakan dalam menunjang pembelajaran siswa kelas X E5. SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Selain itu berdasarkan angket siswa kelas X E5 SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta diperoleh data "52" yang berarti juga aplikasi ini menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas X E5 SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Oleh karena itu peneliti berharap media pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas.

Keywords: *Inovasi Teknologi, Smart Apps Creator, Media Pembelajaran Bahasa Arab, Pengembangan Desain*

PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran bahasa Arab telah mengalami banyak perubahan yang signifikan seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi. Transformasi dari era 4.0 menuju era society 5.0 dengan waktu yang singkat membuktikan bahwa perubahan zaman dan kemajuan teknologi yang sangat cepat dan menuntut kita untuk dapat beradaptasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi agar sistem pembelajaran tidak tertinggal.

Semua sektor kehidupan manusia menerima dampak peralihan dari era revolusi 4.0 menuju era society 5.0, tak terkecuali bagi pembelajaran bahasa Arab di daerah Bone, banyak kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung, seperti

kesenjangan teknologi (khususnya bagi pendidik dan peserta didik di daerah terpencil), ketersediaan akses internet yang memadai dan minimnya tenaga pendidik yang berkompeten di bidang teknologi. Inilah berbagai tantangan yang harus kita hadapi dalam dunia pembelajaran bahasa Arab saat ini, selain karena sedang dalam masa transisi pasca pandemi covid-19, gempuran era society 5.0 juga membuat berbagai aspek dalam pembelajaran bahasa Arab harus dibenahi, dengan pemanfaatan teknologi sebagai pusatnya. (Jamil & Agung, 2022).

Penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan sangat penting karena teknologi informasi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar, sehingga seorang pendidik perlu keseriusan untuk dapat memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Berikut adalah urgensi penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran: Teknologi informasi dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memungkinkan para pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menarik bagi setiap siswa dan guru. Misalnya, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran online dan alat bantu interaktif, guru dapat membuat konten pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Meningkatkan efisiensi pembelajaran: Teknologi informasi dapat membantu meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan teknologi informasi, guru dapat memantau kemajuan siswa secara real time dan memberikan umpan balik yang lebih cepat.
3. Menyediakan akses yang lebih luas: Teknologi informasi dapat membantu memberikan akses yang lebih luas ke pendidikan dengan memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja. Misalnya, dengan menggunakan platform pembelajaran virtual, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari rumah atau di mana saja.
4. Meningkatkan kolaborasi: Teknologi informasi dapat membantu meningkatkan kolaborasi antara siswa dan guru dengan memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara online dan berbagi materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, siswa dapat dengan mudah berkolaborasi dengan siswa lain dan guru untuk menyelesaikan tugas dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam.
5. Menghadapi tantangan global: Teknologi informasi juga membantu para pendidik mengatasi tantangan pendidikan global, seperti kekurangan tenaga pengajar, dan infrastruktur yang terbatas di daerah terpencil (Jihadi, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa urgensi pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kemajuan, sehingga tugas seorang pendidik haruslah berkompeten dan menguasai bidang teknologi sehingga dapat memberikan sebuah inovasi teknologi dalam meningkatkan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Arab secara konvensional seringkali kurang melibatkan siswa dalam belajar bahasa Arab dan kurang menarik apabila diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di era modern ini. Penggunaan perangkat teknologi informasi dalam proses pembelajaran seakan sudah menjadi kebutuhan bagi pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran. Ketersediaan sumber belajar yang melimpah seharusnya dapat memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya. (Mubarak, 2023).

Sangatlah penting untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga mempertimbangkan aspek budaya dan konteks sosial pembelajaran. Keterlibatan guru yang berkualitas dan kompeten sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, bahkan dalam lingkungan belajar yang didukung teknologi. Adaptasi yang terus menerus terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa adalah kunci untuk memajukan pembelajaran bahasa Arab di era digital. Media dan sumber belajar bahasa Arab berbasis TIK, terutama yang memanfaatkan media daring untuk mengakses nathiq asli dalam pembelajaran, memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Arab dengan baik. (Makruf, 2020).

Salah satu strategi untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab, yaitu dengan memberikan sebuah inovasi teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan aplikasi smart apps creator dalam merancang media pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu bentuk inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan penggunaan aplikasi ini mudah digunakan dalam merancang media pembelajaran karena tidak membutuhkan proses pemrograman HTML (Hyper Text Markup Language) sehingga memudahkan pengguna dalam merancang media pembelajaran. Penerapan aplikasi ini sudah banyak digunakan, dan sudah ada yang meneliti, namun terdapat kekurangan dalam penelitian ini yaitu, bahwa desain media pembelajaran ini belum diuji validasi oleh ahli dalam bidang desain media, kemudian untuk materi juga belum diuji validasi oleh ahli dalam bidang materi dan bahasa. Ketika gadget digunakan di dalam kelas, siswa rentan terhadap gangguan dari notifikasi, pesan teks, atau aplikasi media sosial, dan bermain game. Hal ini dapat memecah perhatian siswa, mengganggu fokus mereka pada materi yang diajarkan, dan mengakibatkan pemahaman yang dangkal terhadap konsep yang diajarkan.

Dari uraian di atas, peneliti ingin menyempurnakan dan mengembangkan kembali sebuah desain media pembelajaran bahasa Arab melalui aplikasi smart apps creator hasil dari penelitian tersebut, kemudian melakukan uji validasi terhadap desain media pembelajaran tersebut oleh ahli desain media dan ahli materi bahasa Arab. Peneliti tertarik untuk melanjutkan dan mengembangkan desain media pembelajaran ini, dalam sebuah penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS APLIKASI SMART APPS CREATOR".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023 di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model MANTAP atau bisa disebut model penelitian dan pengembangan lima tahap untuk mengetahui hasil pengembangan desain media aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi smart apps creator pada pembelajaran bahasa Arab. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket melalui siswa SMA 7 Muhammadiyah Yogyakarta dan para ahli. Model penelitian dan pengembangan MANTAP atau model lima tahap merupakan metode yang dikembangkan oleh: Sumarni, Istiningsih dan Nugraheni. Dengan dikembangkannya model ini, tidak ingin mengurangi materi model yang telah dikembangkan oleh para ahli sebelumnya. Model mantap atau model lima tahap merupakan perubahan tahap yang digagas oleh Borg dan Gall yang disusun berdasarkan perbedaan jenis pencarian pada setiap tahapnya.

Model penelitian dan pengembangan MANTAP memiliki lima tahap utama, sebagai berikut:

a. Tahap I: Penelitian Pendahuluan

Tujuan dari tahap Penelitian Pendahuluan adalah untuk: (1) menggali masalah penelitian melalui penelitian kualitatif atau kuantitatif, atau kombinasinya; (2) membatasi masalah melalui analisis tingkat urgensi dan kelayakan masalah yang akan diteliti; (3) merumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian; (4) mencari penyebab masalah yang telah dirumuskan; (5) menganalisis kebutuhan (need analysis) dengan cara memilih penyebab-penyebab yang memungkinkan untuk ditangani oleh peneliti; dan (6) menganalisis keterkaitan masalah dengan penyebab-penyebabnya.

b. Tahap II: Pengembangan Produk (Model)

Pada tahap ini ada dua kegiatan utama yang dilakukan oleh peneliti, yaitu: melakukan pengkajian terhadap teori-teori yang terbaru dan relevan untuk memecahkan masalah dengan membuat produk baru atau mungkin menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk adalah segala sesuatu yang dibuat untuk digunakan atau dijual. Produk yang biasanya dijual antara lain alat-alat teknologi, obat-obatan, makanan, minuman, sedangkan produk untuk dipakai antara lain model pembelajaran, desain bahan ajar, desain media, desain evaluasi/instrumen evaluasi, dan lain sebagainya. Metode penelitian yang digunakan sebagian besar menggunakan analisis literatur (kepuustakaan).

c. Tahap III: Melakukan Uji Validasi Produk

Uji validasi berarti menguji kelayakan produk baik secara kualitatif, kuantitatif, atau keduanya. Uji validasi produk secara kualitatif dapat dilakukan melalui expert judgement dengan cara mengadakan focus group discussion (FGD) terhadap para ahli yang relevan dengan masalah/objek yang diteliti atau teknik Delphi terhadap para ahli yang sama dengan para ahli yang di FGD. Bedanya, jika FGD para ahli bertemu untuk mendiskusikan konsep model yang dibuat oleh peneliti dalam satu forum, tetapi jika Delphi dengan mengirimkan konsep model kepada satu per satu pakar/ahli untuk diberi masukan.

Desain penelitian dan pengembangan dengan model MANTAP memiliki 4 level, namun pada penelitian ini menggunakan tahapan level 1 karena memiliki kendala diantaranya yaitu kurangnya waktu untuk menyelesaikan dan pada intinya penelitian ini membutuhkan waktu yang lebih banyak, kemudian kurangnya biaya dalam penelitian sehingga peneliti mengambil tahapan level 1 dengan level penelitian yang paling rendah. Peneliti akan melakukan penelitian pembuatan desain produk untuk menguji kevaliditasannya, namun tidak dilanjutkan ke tahap uji efektivitas. Dalam hal ini, penelitian dilakukan untuk mempelajari masalah, penyebabnya, mengkaji literatur terbaru dan relevan untuk memperbaiki masalah berdasarkan penyebabnya, mengumpulkan informasi untuk membuat desain produk dan melakukan pengujian validasi produk secara internal. Penelitian tersebut menghasilkan data yang valid, reliabel, terkini, obyektif dan lengkap, yang kemudian digunakan untuk membuat desain produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat

disimpulkan bahwa media aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator di kelas X E5 SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta merupakan media pembelajaran yang menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran ini, materi dapat tersampaikan dengan baik dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil validasi oleh dua orang ahli materi terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh skor keseluruhan dengan rata-rata persentase 76% termasuk dalam kriteria baik. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh skor keseluruhan dengan persentase 58% termasuk dalam kriteria Cukup Layak. Kemudian hasil validasi oleh praktisi atau guru bahasa Arab terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh skor keseluruhan dengan persentase rata-rata 91% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sedangkan hasil jawaban siswa dengan menggunakan angket terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator diperoleh skor keseluruhan 52 dengan termasuk dalam kriteria "baik". Hasil penilaian dan untuk validasi media pembelajaran ini menunjukkan nilai rata-rata 69% yang berarti "Layak" digunakan dengan revisi.

Media pembelajaran dirasa menarik dan menyenangkan karena tahap pembuatan story board menghasilkan rancangan awal tentang apa yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart creator, mengacu pada hasil pembuatan desain story board.

- 1) Tahap pertama adalah membuat desain atau rancangan tampilan halaman awal, pada tampilan halaman awal ini terdapat judul aplikasi media pembelajaran bahasa Arab dan juga terdapat tombol navigasi untuk masuk ke menu halaman utama, berikut ini adalah hasil rancangan desain cover awal. dan ditambahkan audio atau backsound pada setiap menu selanjutnya.
- 2) Tahap kedua adalah merancang desain halaman menu utama yang memiliki tiga panel yang didalamnya terdapat konten materi, berikut panel yang terdapat pada halaman menu utama, yaitu: materi, kamus, dan waktu kuis.
- 3) Tahap ketiga adalah merancang isi halaman konten yang terdapat pada menu materi, pada halaman menu materi ini terdapat konten materi yang telah dirancang dan dibuat diantaranya: a. cerita, pada menu cerita terdapat dua materi teks bacaan, yaitu "al-mustaqbal" dan "al'itimaadu 'alan-nafsi". Pada halaman materi cerita dirancang sebagai media audio yang dapat didengar bacaan teksnya dengan cara mengklik tombol play, dengan demikian kita dapat mendengar audio pembacaan teks cerita tersebut. b. Percakapan, pada menu percakapan ini terdapat dua judul percakapan, yaitu "al-mustaqbal" dan "al'itimaadu 'alan-nafsi". Pada halaman ini didesain sama dengan halaman materi, yaitu terdapat tombol navigasi untuk dapat mendengarkan audio teks bacaan percakapan, c. Kaidah, pada menu materi kaidah terdapat dua materi nahwu diantaranya adalah "inna wa akhwaatuha" dan kaana wa akhwatatuha, d. Games, pada menu games ini terdapat enam buah games yang salah satunya adalah "inna wa akhwaatuha". Games, pada menu games ini terdapat enam games diantaranya: pilih gambar, menjodohkan kata, percakapan, melengkapi, memilih kata, dan menulis. Dari semua halaman menu terdapat tombol navigasi untuk kembali ke halaman berikutnya dengan mengklik tombol navigasi "home".

- 4) Tahap keempat adalah membuat menu halaman kamus, pada halaman kamus ini terdapat kosakata bahasa Arab berdasarkan tema antara lain: anggota tubuh, identitas, kondisi emosi, kondisi fisik, keluarga, makanan dan minuman, mendeskripsikan orang lain, pandangan orang lain, penyakit dan kesehatan, perasaan, profesi, rumah, sekolah. Pada menu ini didesain seperti buku digital untuk berpindah ke halaman berikutnya, yaitu hanya menggeser layer gambar ke kanan dan ke kiri.
- 5) Langkah kelima adalah membuat menu halaman konten waktu kuis. Menu ini mencakup penilaian pembelajaran yang diambil dari semua konten media pembelajaran, dan Anda akan menerima skor untuk setiap pertanyaan evaluasi yang Anda jawab dengan benar.
- 6) Tahap keenam adalah membuat konten game yang terdapat pada menu games. Permainan pertama adalah pilih gambar, aturan dalam permainan ini adalah klik kosakata bahasa Arab yang sesuai dengan gambar yang tertera, dan jika jawaban benar akan muncul tanda centang sedangkan jawaban yang dipilih salah akan muncul tanda silang, kemudian rancanglah tombol navigasi untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol penunjuk untuk menggeser ke halaman selanjutnya. Game kedua adalah mencocokkan kata, aturan dalam game ini adalah meletakkan kosakata bahasa Arab yang sesuai dengan gambar, terdapat empat buah gambar yang harus ditebak dengan kosakata bahasa Arab yang tertera. Game ketiga adalah percakapan, pada game ini memiliki aturan untuk melengkapi kalimat percakapan yang sesuai dengan memilih kalimat yang benar diantara dua kalimat yang tertulis, jika jawaban benar akan muncul tanda centang dan jika salah akan muncul tanda silang. Permainan keempat adalah melengkapi, permainan ini memiliki aturan yang sama dengan aturan percakapan, yaitu dengan mengklik tombol play, maka akan ada teks audio yang harus kita dengarkan dengan baik, kemudian isi bagian kalimat yang kosong dengan pilihan kalimat yang benar, jika jawaban benar akan muncul tanda centang dan jika salah akan muncul tanda silang. Permainan kelima adalah choose the word, pada permainan ini memiliki aturan mendengarkan audio kemudian kita memilih arti dari kosakata audio yang didengar dengan cara memilih gambar dan arti yang ada di bawahnya, jika jawaban benar akan muncul tanda centang dan jika salah akan muncul tanda silang. Permainan keenam adalah listen and write, pada game ini memiliki aturan untuk mendengarkan audio kosakata bahasa arab yaitu kita klik pada gambar, pada gambar tersebut terdapat tombol navigasi untuk memulai audio, setelah itu memilih dengan cara mengklik huruf yang benar. jika jawaban benar maka akan muncul tanda centang dan jika salah akan muncul tanda silang.

Selanjutnya adalah menanggapi hasil validasi. Pengujian validasi produk adalah suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja yang baru, secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. (Ibrahim, et al., 2018). Hasil kelayakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator diperoleh dari hasil uji validasi ahli materi, ahli media, praktisi, dan review dari peserta didik berupa angket dengan metode SUS (system usability of scale), kemudian dihitung dengan rumus persamaan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Penjelasan:

P: Hasil Persentase

F: Hasil Skor

N: Skor Maksimum

a) Validasi Ahli Materi

Uji validasi materi dilakukan oleh Dr. Ana Taqwa Wati, S.Pd.I., M.pd.I. selaku dosen program studi Pendidikan Bahasa Arab UMY dan Dr. Aspek yang diujikan pada materi yaitu: isi, tampilan, dan bahasa, berikut ini adalah hasil uji validasi materi dari kedua validator ahli materi:

- i. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi 1 terhadap aspek atau indikator isi pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh skor 69%. Sedangkan penilaian oleh ahli materi 2 memperoleh skor 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian oleh dua validator materi bahasa Arab terhadap aspek atau indikator isi pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh nilai 72%.
- ii. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi 1 terhadap aspek atau indikator tampilan pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh skor 75%. Sedangkan penilaian oleh ahli materi 2 memperoleh skor 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian oleh dua validator materi bahasa Arab terhadap aspek atau indikator tampilan pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh nilai 87%.
- iii. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi 1 terhadap aspek atau indikator kebahasaan pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh skor 68%. Sedangkan penilaian oleh ahli materi 2 memperoleh skor 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian oleh dua validator materi bahasa Arab terhadap aspek atau indikator kebahasaan pada media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator memperoleh nilai 71%.

Berdasarkan hasil perhitungan rumus tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh dua orang ahli materi pembelajaran bahasa Arab terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator diperoleh hasil 76% yang berarti "layak" untuk digunakan.

b) Validasi Ahli Media

Uji validasi materi dilakukan oleh Moh. Idris, S.Kom., M.Kom. selaku dosen Teknik Informatika UII. Aspek atau indikator yang diujikan pada materi yaitu: navigasi, tampilan, tulisan (teks), penyajian media sesuai dengan hasil uji validasi media.

Berdasarkan hasil perhitungan rumus tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media memperoleh nilai 58% yang berarti "cukup layak" untuk digunakan.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran

Uji validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Hikmatul Laila, S.Pd. selaku guru bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Aspek atau indikator yang diujikan pada materi yaitu: isi dan materi, kebahasaan, pembelajaran, berikut ini adalah hasil uji validasi praktisi pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan rumus dapat disimpulkan bahwa hasil validasi praktisi pembelajaran memperoleh skor 91% yang berarti "Sangat Layak" untuk digunakan.

- d) Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi atau guru, selanjutnya media diujicobakan pada kelompok kecil yang berjumlah 23 siswa kelas E X 5 SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada tanggal 12 Februari 2024.

Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Metode yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi smart apps creator ini menggunakan SUS (System Usability of Scale). System usability scale (SUS) dalam menentukan hasil perhitungan penilaian terdapat tiga sudut pandang yaitu akseptabilitas, skala nilai, dan rating kata sifat. Acceptability memiliki tiga tingkatan yang terdiri dari tidak dapat diterima, marginal (rendah dan tinggi), dan dapat diterima. Sedangkan grade scale terdiri dari A, B, C, D, dan F. Untuk adjective rating terdapat lebih banyak tingkatan yaitu worst imaginable, poor, ok, good, excelent, dan best imaginable.

Hasil respon atau tinjauan dari kuesioner siswa diperoleh 51,9, menurut perolehan rentang akseptabilitas mendapatkan tingkat "rendah". Kemudian menurut perolehan skala nilai mendapatkan "F" yang berarti masih rendah, dan untuk penilaian penilaian kata sifat mendapatkan "OK" yang berarti cukup layak digunakan namun perlu perbaikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari pengembangan aplikasi pembelajaran desain media berbasis smart applications creator, yaitu aplikasi untuk pembelajaran bahasa Arab. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan validasi para ahli, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari pengembangan aplikasi pembelajaran desain media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas yang menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, peneliti berharap media pembelajaran ini dapat digunakan di kelas-kelas SMA.

REFERENSI

- Atiqoh, F. (2018). TEKNIK MAUDHU' USBU'IY SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KETERAMPILAN RESEPTIF DAN PRODUKTIF BAHASA ARAB. *Pembelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Arab di Indonesia*, 197-212.
- Baik, S. W., Sajjad, M., Azhar, M., Fahad, Mehmood, I., Gu, B. W., . . . Jang, Y. (2014). Sistem storyboard berbasis flowchart untuk authoring visual. *International Journal of Electronics and Electrical Engineering* , 1-6.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SKALA KEGUNAAN SISTEM VS EVALUASI HEURISTIK: SEBUAH TINJAUAN. *Jurnal SIMETRIS*, 65-74.

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Dalam Guslinda, & R. Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (hal. 43-111). Surabaya: Jakad Publishing Surabaya.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Hakim, L. (2018). "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS AUGMENTED REALITY," *Lentera Pendidikan*, 59-72.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2716-4985.
- Jihadi, M. R. (2023). PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PERKEMBANGAN INOVASI PENDIDIKAN DI ABAD 21. *Tesis bersama*, 1-8.
- Khairally, E. T. (2023, Juli 30). *Media Pembelajaran: Pengertian, Manfaat, Macam-macam dan Contohnya*. Diambil kembali dari Detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6849217/media-pembelajaran-pengertian-manfaat-macam-macam-dan-contohnya>
- Khasanah, & Rumi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator. *Al- Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 1006-1016.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish Grup Penerbitan Anggota CV Budi Utama.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala Pers.
- Mahmudi, I., & Masturoh, F. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran bahasa Arab. *Kalamuna : Jurnal pendidikan bahasa Arab kebahasaaraban*, 207-223.
- Makruf, I. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH ALIYAH KABUPATEN SUKOHARJO. *Arabi : Jurnal Kajian Bahasa Arab*, 79-90.
- Margono. (1997). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mubarak, H. (2018). ASAL USUL BAHASA ARAB. *Jurnal Iliah Iqra*, 108-122.
- Nadhif. (2022). UPAYA GURU BAHASA ARAB DALAM MENGATASI PROBLEMATIKA KERAGAMAN LATAR BELAKANG PENDIDIKAN DAN PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PESERTA DIDIK KELAS VII SMP ISLAM PLUS AT-TOHARI TUNTANG. *AL-FAKKAAR Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 17-41.

- Nurdyansyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF. Dalam Nurdyansyah, *BUKU AJAR MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (hal. 1-198). Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- P.B, S. N., Andreas, & Nugroho, J. A. (2021). PENGEMBANGAN "JURNAL PROSES DESAIN" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERANCANGAN DESAIN. *Jurnal Desain*, 131-142.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Pembelajaran Fisika Dengan E-Modul*. Jombang: Fakultas Pertanian Universitas KH.A.Wahab Hasbullah.
- Putri, V. K. (2023, Agustus 1). 7 Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/01/110000969/7-pengertian-media-pembelajaran-menurut-ahli?page=all>
- Rifka, A. S. (2021, Mei 19). 6 Macam-macam Media Pembelajaran Beserta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa. Diambil kembali dari Liputan6. com: <https://www.liputan6.com/hot/read/4560947/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa?page=3>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutejo, & Fadrial, Y. E. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI SMART APPS CREATOR DI SMK NEGERI 2 PINGGIR. *J-COSCIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ilmu Komputer*, 115-122.
- Tekno, N. (2020, November 13). Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator (SAC) +Persiapan Pembuatan Media Pembelajaran. Diambil kembali dari Neicytekno.net: <https://www.neicytekno.net/2020/11/smart-apps-creator.html>
- Tolinggi, S. O. (2021). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI INDONESIA PADA ERA REVOLUSI TEKNOLOGI TAK TERBATAS (KEKUATAN, KELEMAHAN, PELUANG, DAN ANCAMAN). *AN NABIGHOH*, 33- 50.
- Tysara, L. (2023, Mei 10). Apa Itu Media? Simak Pengertian Para Ahli, Fungsi, dan Jenis-Jenisnya. Diambil kembali dari Liputan 6: <https://www.liputan6.com/hot/read/5282235/apa-itu-media-simak-pengertian-para-ahli-fungsi-dan-jenis-jenisnya?page=3>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.

Tabel 1.1 Kriteria penilaian validator ahli dan subyek uji coba.

Presentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 41%	Belum Layak

Tebel 1.2 Hasil validasi Materi

INDIKATOR	PERNYATAAN	VALIDATOR I		VALIDATOR II		RATA-RATA HASIL
		SKOR	HASIL $P=F/N \times 100\%$	SKOR	HASIL $P=F/N \times 100\%$	
ISI	P.1	3	69%	3	75%	72%
	P.2	3		3		
	P.3	2		3		
	P.4	3		3		
	P.5	3		3		
	P.6	3		3		
	P.7	3		3		
	P.8	3		3		
	P.9	2		3		
TAMPILAN	P.10	3	75%	4	100%	87%
	P.11	3		4		
BAHASA	P.12	3	68%	3	75%	71%
	P.13	3		3		
	P.14	2		3		
	P.15	3		3		
HASIL RATA-RATA VALIDASI MATERI						76%

Tabel 1.3 Hasil Validasi Media

ASPEK	PERNYATAAN	VALIDATOR	
		SKOR	HASIL $P=F/N \times 100\%$
NAVIGASI	P.1	2	50%
	P.2	2	
	P.3	2	
TULISAN (TEKS)	P.4	3	68%
	P.5	2	
	P.6	3	
	P.7	3	
TAMPILAN	P.8	2	60%
	P.9	2	
	P.10	3	
	P.11	3	
	P.12	2	
PENYAJIAN MEDIA	P.13	2	55%
	P.14	2	
	P.15	2	
	P.16	3	
	P.17	2	
HASIL RATA-RATA VALIDASI MEDIA			58%

Tabel 1.4 Hasil Validasi Guru

ASPEK	PERNYATAAN	VALIDATOR	
		SKOR	HASIL $P=F/N \times 100\%$
ISI DAN MATERI	P.1	5	100%
	P.2	5	
	P.3	5	
	P.4	5	
	P.5	5	
	P.6	5	
	P.7	5	
	P.8	5	
	P.9	5	
BAHASA	P.10	4	80%
	P.11	4	
	P.12	5	
	P.13	5	
	P.14	5	
	P.15	5	
	P.16	5	
PEMBELAJARAN	P.17	4	93%
	P.18	5	
	P.19	5	
	P.20	5	
	P.21	5	
	P.22	5	
	P.23	4	
	P.24	4	
	P.25	5	
HASIL RATA-RATA VALIDASI PRAKTIKI			91%