Copyright © the author(s)
Jurnal Sinestesia, Vol. 13, No. 1, 2023

Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur

Mustafa [1]*, Nur Alisa [2], Andi Arif Pamessangi [3]

[1–3] Institut Agama Islam Negeri Palopo

* mustafa@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab di kelas X SMAN 7 Luwu Timur masih menggunakan metode konvensional, penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas dan kurang bervariasi, media pembelajaran yang digunakan di sekolah hanya berbentuk buku paket bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan mengembangkan digitalisasi pembelajaran interaktif bahasa Arab dengan media *Smart Apps Creator* kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur dan mengetahui keefektifan menurut validator. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model Borg and Gall dengan delapan tahapan pengembangan yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan bentuk produk awal, uji lapangan produk utama, revisi produk, uji lapangan operasional revisi produk akhir, penyebaran dan pengimplementasian. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 7 Luwu Timur pada tanggal 19 Juli sampai 19 Oktober 2021 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X IPS 2 PI. Untuk mengetahui keefektifan produk dilakukan uji validitas oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan uji coba produk. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid, hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 77% dengan kategori valid, hasil validasi dari guru mata pelajaran memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat praktis dan hasil validasi dari uji coba produk memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: *pembelajaran interaktif, Smart Apps Creator*

Pendahuluan

Evolusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di zaman sekarang berdampak signifikan terhadap kehidupan sehari-hari pelajar dan masyarakat umum (Muhammad, 2017). Ketersediaan teknologi dapat memfasilitasi peningkatan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas dalam sistem pendidikan yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Kecerdasan suatu bangsa dapat ditingkatkan melalui pendidikan yang unggul dalam berbagai ilmu (Hasriadi, 2022b).

Kompleksitas teknologi dalam pendidikan mengharuskan guru terus memainkan peran penting dalam menyebarkan informasi (Telaumbanua, 2020). Dengan demikian, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran selama proses penyampaian materi. Menggunakan teknologi media pembelajaran merupakan komponen penting dari proses pendidikan (Aghni, 2018). Media pada umumnya adalah orang, benda, atau peristiwa yang menyediakan

keadaan bagi siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap (Kartini dkk., 2022).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan kebutuhan dan minat baru, mendorong kegiatan belajar, bahkan mempengaruhi psikologis siswa (Hasriadi dkk., 2019). Penggunaan media pembelajaran pada masa orientasi pembelajaran akan secara signifikan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan materi pelajaran pada saat itu (Wahid, 2018). Selain merangsang motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan fakta dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, membantu interpretasi data, dan memadatkan informasi. Agar siswa dapat belajar bahasa Arab secara efektif, pengajar harus mampu menghasilkan materi pembelajaran yang mendorong pemikiran kreatif dan dapat digunakan sesuai dengan mentalitas siswa (Lukito, 2022).

Berinteraksi dengan media interaktif merupakan salah satu contoh media yang dapat merangsang keterlibatan siswa (Asmawati dkk., 2017). Perpaduan komponen multimedia seperti teks, musik, grafik, animasi, navigasi tombol, dan video merupakan keunggulan media interaktif yang cenderung menarik minat siswa (Rusdewanti & Gafur, 2014). Dimungkinkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa untuk meningkatkan pemahaman, mengakomodasi gaya belajar yang unik, dan mereplikasi item yang tidak dapat disajikan di kelas.

Di kelas X SMAN 7 Luwu Timur, hanya buku pelajaran bahasa Arab yang dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran. Penggunaan materi pembelajaran bahasa Arab oleh pengajar masih terbatas dan kurang beragam. Ini membuat pembelajaran bahasa Arab membosankan dan menjemukan.

Berdasarkan beberapa faktor tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang dapat membantu proses belajar mengajar agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung (Nurhidayah dkk., 2022) (Jaiz dkk., 2022). Guru tidak perlu lagi menulis di papan tulis. Sebaliknya, mereka dapat menggunakan media pembelajaran berupa presentasi PowerPoint yang dilengkapi dengan gambar yang beragam. Media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* digunakan sebagai salah satu cara untuk mentransmisikan ilmu dari pengajar ke siswa (Mahuda dkk., 2021). Dengan media, seorang guru dapat memberikan materi pembelajaran dengan tulisan dan isi yang menarik, sehingga meningkatkan keberhasilan belajar siswa dan menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut jelaslah bahwa pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang tepat. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lancar dan siswa tidak bosan menerima konten.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan R&D (*research and development*), yang digunakan dalam pengembagan produk tertentu. Model pengembangan menggunakan model Borg dan Gall dengan delapan dari sepuluh fase metodologi (Elci dkk., 2021). Kedelapan langkah tersebut meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pembuatan formulir produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan produk utama, revisi produk, dan uji lapangan operasional.

Wawancara, lembar validasi, dan dokumentasi merupakan strategi dan alat yang digunakan peneliti untuk membangun media pembelajaran interaktif. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas. Klasifikasi validitas digunakan untuk menginterpretasikan nilai validitas, sebagaimana tercantum dalam tabel kriteria validitas berikut.

Tabel 1. Kriteria Validasi Ahli

No	Tingkat	Kategori Pencapaian Pencapaian
1	0% < 20%	Tidak valid/ praktis/efektif
2	21% - 40%	Kurang valid/praktis/ efektif
3	41 % - 60%	Cukup valid/praktis/ efektif
4	61% - 80%	Valid/praktis/efektif
5	81% - 100%	Sangat valid/ prakis/ efektif

Hasil

Pengembangan ini memberikan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Smart Apps Creator*. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan paradigma Borg and Gall.

Research and Information Collecting

Studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui perilaku dan karakteristik peserta didik kelas X IPS 2 Pi, serta menganalisis kesulitan kebutuhan media ajar bahasa Arab kelas X.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan

Ketentuan	Hasil Analisis
Sasaran pengguna	Siswa SMAN 7 Luwu Timur
Media yang dikembangkan	Digtalisasi pembelajaran interaktif Bahasa arab berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*
Fitur yang dibutuhkan	Menampilkan materi Tersedia Suara Tersedia Video Tersedia gambar-gambar Tersedia fitur petunjuk penggunaan aplikasi Tersedia quis

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua data dan alat yang diperlukan untuk penelitian dan pengembangan produk. Dimulai dari pengumpulan materi yang akan dimasukkan, proses rekaman, mendownload aplikasi *Smart Apps Creator* serta aplikasi pendukung lainnya yang menunjang pembuatan media pembelajaran. Peneliti juga mulai merancang apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran *Smart Apps Creator*, baik dari materi, audio, video maupun gambar-gambar pendukung lainnya.

Tahap Pengembangan Bentuk Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain-desain dan ada juga bahan pendukung yang digunakan dalam media pembelajaran ini seperti gambar, suara dan materi. Kemudian bahan tersebut disatukan menggunakan media *Smart Apps Creator* .



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 2. Tampilan Halaman Depan



Gambar 3. Tampilan Menu Utama



Gambar 4 Tampilan Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Isi Materi



Gambar 6. Tampilan Menu Quiz

Uji Coba Lapangan

Eksperimen dilakukan untuk menguji keefektifan produk media yang dibuat oleh peneliti, *Smart Apps Maker*. Pengguna produk ini adalah siswa kelas sepuluh IPS 2 Pi, kuesioner memiliki enam belas item, dan skor diberikan menggunakan skala interval Likert dari 1 hingga 5. Mencapai 83% berdasarkan data kuantitatif dari percobaan skala besar. Skor ini masuk dalam kriteria sangat berhasil dalam menghasilkan item media *smart app developer* untuk pembelajaran bahasa Arab.

Revisi Produk

Pada tahapan ini tidak melakukan revisi setelah uji coba produk, karena tidak ada kritikan dan masukan dari responden siswa.

Uji Lapangan Operasional/Peniaian produk

peniaian ini dilakukan untuk mengevaluasi produk *Smart Apps Creator* berbasis *android*. Para ahli di bidang media pembelajaran, materi pembelajaran, dan pengajar mata pelajaran bertanggung jawab untuk mengevaluasi komponen media.

Tabel 3. Hasil Penilaian

No.	Penilaian	Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Ahli Media	90%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	77%	Valid
3.	Guru Mata Pelajaran	98%	Sangat Praktis
4.	Siswa	83%	Sangat Efektif

Revisi Produk Akhir

Tujuan revisi produk adalah untuk mengevaluasi kualitas pengembangan media pembelajaran yang termasuk dalam program ini. Mayoritas perubahan produk adalah penilaian formatif.

Tabel 4. Hasil Revisi Media pembelajaran bahasa Arab

Revisi yang dilakukan	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Ukuran font dan penggunaan huruf yang lebih jelas untuk memudahkan penggunaan media		

Penyebaran

Pada saat ini, keterbatasan peneliti mengharuskan penyebaran produk secara terbatas. Peneliti menyebarkan hasil akhir berupa aplikasi media pembelajaran SMA kelas X IPS 2 PI.

Pembahasan

Pengembangan Media *Smart Apps Creator*

Ini adalah media pendidikan berbasis *Android*. Media instruksional ini membuat lebih mudah bagi siswa untuk belajar sendiri. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan pendekatan Borg and Gall (penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji lapangan produk primer, revisi produk, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, dan distribusi). Tahap awal pengembangan meliputi penelitian dan pengumpulan informasi berupa analisis literature review, analisis belajar siswa, dan analisis kebutuhan. Tahap kedua, yaitu tahap perencanaan, memerlukan pengembangan enam tema atau format media pembelajaran berbasis mata pelajaran. Fase ketiga, disebut fase pengembangan, adalah fase pengembangan yang cocok untuk desain yang dibuat menggunakan program *Smart Apps Maker*, *Power Point, Any Video Converter*, dan *Microsoft Power Point*. Siswa kelas X IPS 2 PI tertentu mengikuti tahap keempat yaitu uji coba lapangan. Tahap kelima adalah tahap revisi produk, Pada tahap ini dilakukan

penyempurnaan produk setelah dilakukan uji lapangan. Tahap validasi terdiri dari validasi ahli, validasi materi, validasi mata pelajaran bahasa Arab, dan validasi angket respon siswa. Setelah validasi, langkah ketujuh adalah tahap modifikasi produk akhir. Karena keterbatasan para peneliti yang menginstal produk akhir sebagai perangkat lunak IPS 2 Pi kelas X, tahap akhir adalah distribusi terbatas.

Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Mata Pelajaran

pengujian produk dilakukan terhadap 14 siswa kelas X IPS 2 PI di SMA Negeri 7 Luwu Timur. Instrument yang digunakan adalah angket dengan skala likert rentang 1 sampai 5. persentasi kelayakan dari ahli media dinyatakan sangat valid dengan persentase kevalidan sebesar 90%. Kevalidan ahli materi dinyatakan valid dengan persentase 77%. Kepraktisan dinyatakan sangat praktis dengan persentase 98%. Dan keefektivitasan produk yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif dengan persentase 83%.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan tentang penelitian pengembangan pembelajaran bahasa Arab interaktif digitalisasi menggunakan media *Smart Apps Creator* untuk siswa kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur: 1) Pengembangan pembelajaran interaktif berbasis digitalisasi bahasa Arab pada *Android* untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Luwu Timur dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Menggunakan smartphone, produk yang telah berhasil diproduksi di bidang ini antara lain aplikasi yang memungkinkan belajar di kelas dan mandiri di rumah. 2) Kelayakan digitalisasi pembelajaran interaktif bahasa Arab dalam bentuk perangkat lunak untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Luwu Timur dinilai oleh ahli media yang diberikan skor 90% dengan predikat “Sangat Valid”. 77% dari temuan pengujian oleh spesialis material termasuk dalam kategori "Valid". Instruktur mata pelajaran mendapat skor 98% dalam kategori "Sangat Efektif" pada tes pengetahuan siswa mereka. 83% hasil uji tuntas siswa termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terciptanya digitalisasi pembelajaran interaktif bahasa Arab sangat bermanfaat dalam penerapannya.

Referensi

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1), Art. 1. https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173

Asmawati, W., Ali, B., & Hasriadi, H. (2017). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Data Perpustakaan Berbasis Visual Basic Pada SMP Negeri Satap Sampeang. *Prosiding Semantik*, *1*(2), 117.

Elci, T. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *11*(2), Art. 2. https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.484

Hasriadi -, Zahir, A., & Haspita, H. (2019). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android. *Prosiding Semantik*, *2*(1), Art. 1.

Hasriadi, H. (2022b). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, *12*(1), Art. 1.

Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2625–2636. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428

Kartini, K., Naidin, S., Mustafa, M., Andi Arif, P., Nurmiati, N., Sukirman, S., Firman, F., & Hasriadi. (2022). *Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman | Madaniya*. https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/272

Lukito, J. (2022). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menggunakan Metode Audio-Lingual untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), Art. 2. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4424

Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart APPS Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(3), Art. 3. https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912

Muhammad, N. (2017). Resistensi Masyarakat Urban Dan Masyarakat Tradisional Dalam Menyikapi Perubahan Sosial. *Substantia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, *19*(2), Art. 2. https://doi.org/10.22373/substantia.v19i2.2882

Nurhidayah, L., Siregar, H., & Octariani, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Open-ended Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTs PP Mawaridussalam. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, *8*(2), Art. 2. https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3278

Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *1*(2), Art. 2. https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526

Telaumbanua, A. (2020). Implementasi Pendidikan Agama Kristen di Era Tekonologi. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, *9*(2), 181–196. https://doi.org/10.46495/sdjt.v9i2.67

Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra` : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, *5*(2), Art. 2. https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461