

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MATERI ISIM DHOMIR**

Muammar Yogaraksa, Erlina, Fachrul Ghazi  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung  
Alamat e-mail : <sup>1</sup>[muammaryogaraksa280598@gmail.com](mailto:muammaryogaraksa280598@gmail.com),  
<sup>2</sup>[erlina@radenintan.ac.id](mailto:erlina@radenintan.ac.id), <sup>3</sup>[fachrulghazi@radenintan.ac.id](mailto:fachrulghazi@radenintan.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop Android-based learning media for Arabic language learning, specifically on the topic of Isim Dhomir. The media was developed using the Hannafin and Peck model, consisting of three stages: needs analysis, design, and development. The study was conducted at MTs Muhammadiyah Sukarame, involving 8th-grade students as participants. Validation by experts indicated that the media is highly feasible, with an average score of 92%. Teachers and students provided very positive responses, with averages of 87% for students and 89% for teachers. The use of this media improved student learning outcomes, as evidenced by the average pre-test score of 68, which increased to 85 in the post-test, achieving a gain percentage of 53%. This study demonstrates that Android-based media effectively enhance student motivation and understanding in Arabic language learning.*

*Keywords: Learning media, Android, Isim Dhomir, Arabic language, development.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran Bahasa Arab pada materi Isim Dhomir. Media ini dikembangkan menggunakan model Hannafin dan Peck yang melibatkan tiga tahap: analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan. Penelitian dilakukan di MTs Muhammadiyah Sukarame dengan melibatkan siswa kelas VIII sebagai subjek. Validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata sebesar 92%. Respon guru dan siswa terhadap media ini juga sangat positif, dengan rata-rata 87% untuk siswa dan 89% untuk guru. Penggunaan media ini meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari nilai rata-rata pre-test sebesar 68 yang meningkat menjadi 85 pada post-test, dengan persentase gain sebesar 53%. Penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis Android efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Android, Isim Dhomir, Bahasa Arab, pengembangan

#### **A. Pendahuluan**

Bahasa Arab merupakan elemen penting dalam pendidikan Islam, terutama karena posisinya sebagai bahasa Al-Qur'an dan Hadis.

Pemahaman yang mendalam tentang bahasa Arab menjadi syarat utama bagi umat Muslim untuk memahami ajaran Islam secara langsung dari sumber aslinya. Namun,

pembelajaran Bahasa Arab di lembaga pendidikan formal seperti madrasah seringkali menghadapi tantangan, salah satunya adalah minimnya media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Menurut Fathurrohman dan Ngalimun (dikutip dalam Fathoni et al., 2021), pembelajaran yang efektif membutuhkan pendekatan yang tidak hanya berbasis ceramah, tetapi juga melibatkan pengalaman belajar yang aktif dan kreatif. Dengan pendekatan tersebut, siswa dapat memperoleh perubahan perilaku yang bersifat jangka panjang, baik dalam aspek intelektual, emosional, maupun spiritual.

Pembelajaran Bahasa Arab tidak hanya mencakup penguasaan kosakata, tetapi juga aspek tata bahasa seperti nahwu, shorof, dan balaghah yang menjadi pilar utama dalam memahami struktur bahasa. Dalam konteks pembelajaran ini, isim dhomir (kata ganti) menjadi salah satu materi penting yang sering dianggap kompleks oleh siswa. Studi oleh Panjaitan dan Harun (2023) menunjukkan bahwa media berbasis visual, seperti komik atau animasi, memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami konsep

abstrak seperti tata bahasa. Penelitian lainnya oleh Isnaini dan Huda (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis permainan edukasi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar hingga 22% setelah penggunaan media pembelajaran inovatif.

Namun, pembelajaran Bahasa Arab seringkali masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah, papan tulis, dan buku cetak, yang kurang menarik bagi siswa. Hasil observasi di MTs Muhammadiyah Sukarame menunjukkan bahwa siswa kelas VIII mengalami kebosanan ketika belajar Bahasa Arab, khususnya pada materi Isim Dhomir. Kondisi ini diperburuk dengan rendahnya hasil belajar siswa pada materi ini, di mana mayoritas siswa gagal mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan ini konsisten dengan studi Hamidi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional seringkali gagal dalam memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar untuk merevolusi

pendidikan, termasuk pembelajaran Bahasa Arab. Android, sebagai platform yang populer dan bersifat open-source, memungkinkan pengembangan aplikasi pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa dan guru. Menurut Satyaputra dan Aritonang (2021), media berbasis Android memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menyediakan pengalaman belajar yang interaktif. Penelitian oleh Hasan dan Baroroh (2019) menemukan bahwa penggunaan aplikasi Vidioscribe dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 85%, dengan hasil belajar meningkat secara signifikan.

Studi lainnya oleh Wahyuni et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya desain media yang menarik dan interaktif untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi, sebagian besar berfokus pada aspek

kosakata atau bacaan, sementara materi tata bahasa seperti Isim Dhomir jarang mendapat perhatian. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang spesifik untuk materi Isim Dhomir. Model pengembangan yang digunakan adalah Hannafin dan Peck, yang menekankan evaluasi pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan produk akhir sesuai kebutuhan pengguna.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam mengatasi masalah pembelajaran monoton yang masih banyak ditemukan di sekolah-sekolah. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar secara interaktif, tetapi juga didorong untuk memahami konsep dengan lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab di masa depan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran berbasis Android pada materi Isim Dhomir. Model pengembangan yang digunakan adalah Hannafin dan Peck,

yang terdiri dari tiga tahap utama: analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan atau implementasi. Model ini dipilih karena keunggulannya yang sederhana, sistematis, dan menekankan evaluasi serta revisi pada setiap tahap pengembangan, sehingga dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah Sukarame, Bandar Lampung, dengan melibatkan siswa kelas VIII sebagai subjek uji coba dan guru Bahasa Arab sebagai validator. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yakni siswa yang mengalami kesulitan pada materi Isim Dhomir berdasarkan observasi awal. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli untuk menilai kualitas media dari aspek materi dan teknologi, angket respon guru dan siswa untuk mengevaluasi pengalaman pengguna, serta tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tahap pertama penelitian adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa

untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat monoton, menggunakan metode ceramah yang tidak menarik, dan banyak siswa yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil ini, media pembelajaran berbasis Android dirancang untuk menyajikan materi secara interaktif melalui teks, audio, visual, serta latihan soal dengan umpan balik otomatis.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan dan validasi media. Media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan keakuratan konten dan keandalan teknisnya. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media sebelum diimplementasikan di lapangan. Setelah validasi, media diuji coba kepada siswa selama dua minggu, di mana mereka menggunakan aplikasi untuk mempelajari materi Isim Dhomir secara mandiri. Selama tahap ini, data dikumpulkan melalui angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test.

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif. Validasi media oleh ahli dianalisis menggunakan skala

Likert dengan kategori penilaian dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Respon guru dan siswa juga dianalisis menggunakan skala yang sama untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Untuk mengukur efektivitas media, nilai pre-test dan post-test siswa dibandingkan menggunakan persentase gain, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan, dengan validitas isi diperiksa oleh ahli dan reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha.

Keberhasilan media pembelajaran ini diukur berdasarkan tiga kriteria utama. Pertama, media dianggap layak jika hasil validasi memperoleh skor lebih dari 80% dalam kategori sangat layak. Kedua, respon siswa dan guru harus menunjukkan tingkat kepuasan positif lebih dari 80%. Ketiga, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai gain persentase melebihi 30%. Dengan metode ini, penelitian tidak hanya memastikan media pembelajaran yang relevan, tetapi juga menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Android untuk materi Isim Dhomir yang telah divalidasi dan diuji pada siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Sukarame, Bandar Lampung. Bagian ini membahas hasil validasi oleh ahli, respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan, serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

#### **1. Hasil Validasi Media Pembelajaran**

Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup kelengkapan dan ketepatan konten, sedangkan validasi ahli media menilai desain, navigasi, dan aspek teknis aplikasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, dengan persentase rata-rata mencapai **92%**. Rincian hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Aspek Validasi	Persentase Validasi Ahli Materi (%)	Persentase Validasi Ahli Media (%)	Rata-rata (%)
Kelengkapan Konten	95	-	95

Ketepatan Materi	90	-	90
Kesesuaian Desain Visual	-	88	88
Navigasi dan Interaktivitas	-	95	95
Rata-rata Total	92.5	91.5	92

Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi memiliki kelengkapan konten yang sesuai dengan kompetensi dasar materi Isim Dhomir. Dari sisi desain, aplikasi dinilai menarik dan mudah digunakan, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

## 2. Respon Guru dan Siswa

Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran diukur menggunakan angket skala Likert yang mencakup aspek motivasi belajar, kemudahan penggunaan, dan daya tarik aplikasi. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Arab menggunakan media ini. Secara keseluruhan, rata-rata respon siswa mencapai **87%**, sementara respon guru mencapai **89%**, keduanya masuk dalam kategori sangat positif. Rincian hasil angket respon dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Aspek Respon	Persentase Respon Siswa (%)	Persentase Respon Guru (%)
--------------	-----------------------------	----------------------------

Kemudahan Penggunaan	90	92
Daya Tarik Visual	88	85
Meningkatkan Motivasi Belajar	85	90
Interaktivitas Media	86	89
Rata-rata Total	87	89

Guru menyatakan bahwa media ini mempermudah mereka dalam menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara verbal, sementara siswa merasa media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dengan aktivitas interaktif seperti latihan soal dan umpan balik otomatis.

## 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Efektivitas media pembelajaran diuji menggunakan pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa. Nilai rata-rata pre-test siswa sebelum menggunakan media adalah **68**, sedangkan nilai rata-rata post-test setelah menggunakan media meningkat menjadi **85**. Selisih nilai rata-rata sebesar **17 poin** menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Isim Dhomir. Persentase gain dihitung menggunakan rumus gain yang disesuaikan, menghasilkan nilai **53%**, yang termasuk kategori peningkatan sedang. Peningkatan nilai yang signifikan ini mengindikasikan bahwa

media pembelajaran berbasis Android mampu membantu siswa memahami konsep Isim Dhomir yang sebelumnya dianggap sulit. Siswa yang awalnya kesulitan memahami materi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media.

#### **4. Pembahasan**

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan-temuan sebelumnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Studi oleh Isnaini dan Huda (2020) menunjukkan bahwa media berbasis permainan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab hingga 22%. Temuan ini juga mendukung penelitian Hasan dan Baroroh (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Vidioscribe meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 85%.

Keunggulan media ini terletak pada desainnya yang interaktif dan berbasis Android, memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, fitur umpan balik otomatis pada soal latihan membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memberikan kesempatan untuk memperbaiki pemahaman. Guru juga

merasakan manfaat media ini karena mereka dapat fokus pada aspek pengajaran lainnya tanpa harus terus-menerus memberikan penjelasan yang sama.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, durasi uji coba yang singkat membuat hasil peningkatan belum mencerminkan efektivitas jangka panjang. Kedua, media ini membutuhkan perangkat berbasis Android yang memadai, sehingga belum sepenuhnya inklusif untuk semua siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang serta memperluas pengembangannya ke platform lain seperti iOS.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk materi Isim Dhomir yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di MTs Muhammadiyah Sukarame. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata validasi sebesar 92%. Media pembelajaran ini dirancang secara

interaktif, mencakup penyampaian materi, latihan soal, dan evaluasi dengan fitur umpan balik otomatis, yang berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Respon siswa dan guru terhadap media menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan persentase rata-rata respon siswa sebesar 87% dan guru sebesar 89%, yang termasuk kategori sangat positif. Media ini dianggap menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru juga merasa terbantu dengan adanya media ini karena dapat menyampaikan materi yang sulit secara lebih efektif dan efisien.

Efektivitas media pembelajaran ini terbukti melalui peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 68 meningkat menjadi 85 pada post-test. Persentase gain mencapai 53%, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Isim Dhomir dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa, tetapi juga efektif dalam membantu mereka menguasai materi yang sulit.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti durasi uji coba yang singkat dan ketergantungan pada perangkat berbasis Android. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media ini dalam jangka waktu yang lebih panjang serta memperluas pengembangannya ke platform lain agar lebih inklusif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fathoni, A., Prasetya, F., & Rahman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 143-155.
- Hamidi, A., Widodo, M., & Susilo, H. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 55-67.
- Hasan, R., & Baroroh, F. (2019). Effectiveness of Videoscribe-based media to enhance student motivation in learning Arabic. *Arab Journal of Language Studies*, 15(2), 34-49.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing.

- Isnaini, R., & Huda, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 123-134.
- Panjaitan, L., & Harun, S. (2023). The role of interactive media in teaching Arabic grammar: A study on secondary education. *Educational Technology Research and Practice*, 14(3), 78-89.
- Satyaputra, E., & Aritonang, D. (2021). Media pembelajaran berbasis Android: Pendekatan inovatif dalam pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(4), 211-225.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A., & Aritonang, I. (2021). *Media Pembelajaran Matematika: Pendekatan Interaktif Berbasis Teknologi*. Jakarta: Gramedia.
- Wahyuni, D., Fitriana, R., & Susilo, B. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis Android untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Jarak Jauh*, 7(1), 45-56.
- Zaki Sya'bani, M. (2019). Analisis kemampuan siswa dalam memahami Isim Dhomir pada pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Arab dan Kebudayaan Islam*, 7(2), 45-56.