

**USULAN PENELITIAN
BANTUAN OPERASIONAL PERGURUAN TINGGI NEGERI
TAHUN 2020**



JUDUL PENELITIAN

**APLIKASI YA ARABI
GUNA MENINGKATKAN AKSESIBILITAS PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB**

Oleh :
Devi Suci Windariyah, M.Pd.I

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER
September 2020**

HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN PROPOSAL

1. **a. Judul Penelitian** : Aplikasi Ya Arabi Guna Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran Bahasa Arab
- b. Jenis Penelitian** : Penelitian Pengembangan
- c. Kategori Penelitian** : Penelitian Pembinaan/Peningkatan Kualitas (PPPK)/Bahasa dan Sastra Arab (BSA)

2. Peneliti Ketua Tim

Nama Lengkap : Devi Suci Windariyah, M.Pd.I
NIP/NIDN : 19880713 201903 2 008/2013078801
Pangkat : III b
Jabatan : Dosen Pengajar
Prodi/Jurusan : BSA/ Adab
Vak Wajib : 'Arudl wa al-Qawafi/Balaghah

3. **Lokasi Penelitian** : Kabupaten Jember
4. **Biaya** : Rp.10.000.000. (Sepuluh juta rupiah)
5. **Sumber Dana** : BPOPTN 2020

Ketua LP2M IAIN Jember

Jember, 08 September 2020
Peneliti



Dr. H. MUSTAJAB, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19740905200710 1 001

Devi Suci/Windariyah, M. Pd.I
NIP. 19880713 201903 2 008

Abstrak

Perkembangan teknologi mendorong terjadinya banyak perubahan dalam aspek kehidupan. Salah satunya adalah perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, yaitu dengan bermunculan berbagai aplikasi pada handphone. Begitu juga dalam pembelajaran bahasa Arab yang mana biasanya hanya menggunakan kitab klasik untuk mengasah kemampuan bahasa Arab, namun penelitian ini menghadirkan sebuah aplikasi *Yaa Arabi* yang mempermudah pembelajar bahasa Arab pemula untuk mempelajari bahasa Arab melalui sebuah aplikasi android. Tes *Yaa Arabi* ini merupakan sarana untuk mempermudah seorang pembelajar bahasa Arab Pemula untuk melakukan latihan atau tes bahasa Arab berbasis Android. Sehingga dengan aplikasi ini dapat mengukur kemampuan seseorang dalam berbahasa Arab.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih mendorong terjadinya banyak perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Dalam bidang pendidikan perkembangan teknologi dapat melahirkan berbagai konsep media learning. Suatu media learning akan menjadikan sebuah pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Karena siswa dapat belajar dimanapun berada, tidak hanya terpaku pada pertemuan di kelas dalam satu waktu saja.

Berdasarkan penelitian Suprayitno tentang problematika pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtida'iyah mengungkapkan bahwa problematika yang ditemui diantaranya metode yang digunakan masih menggunakan pertama, metode konvensional, kurangnya variasi metode yang digunakan oleh guru, dan ketidaksesuaian antara metode dan tujuan pembelajaran. Kedua, ketidaktahuan guru tentang metode, kurangnya penguasaan kelas, serta lemahnya penguasaan materi oleh guru.

Ketika berbagai problematika yang ditemui di atas tidak segera dirubah dan hilangkan, maka pembelajaran bahasa Arab akan semakin tidak diminati oleh para siswa dan siswi pembelajar bahasa Arab. Oleh karena itu para guru harusnya selalu meningkatkan kompetensi yang dimiliki baik dibidang penguasaan materi Bahasa Arab maupun dalam bidang metode pembelajaran aktif, yang dapat menghilangkan kebosanan siswa dan siswi dalam mempelajari Bahasa Arab.

Bahasa Arab merupakan pelajaran wajib yang harus dipelajari di sekolah-sekolah Islam, baik itu Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah. Akan tetapi pembelajaran Bahasa Arab yang terjadi masih cenderung strukturalisme kurang menerapkan pembelajaran yang fungsional dan kurang komunikatif.

Berdasarkan KMA No. 18 tahun 2019 tentang Kurikulum Bahasa Arab pada Madrasah Sebagaimana yang telah termaktub di dalam Keputusan Menteri Agama Nomor 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah; bahwa ada dua tantangan, yaitu: internal dan eksternal dalam pembelajaran Bahasa Arab. Adapun tantangan internalnya adalah:

- a. Pembelajaran bahasa Arab masih cenderung strukturalistik, kurang fungsional dan kurang komunikatif. Sehingga perlu dikembangkan pembelajaran Bahasa Arab yang tidak hanya terhenti pada penguasaan Kaidah Bahasa Arab saja, akan tetapi juga pada keterampilan Bahasa Arab.
- b. Bahasa Arab memiliki peran penting sebagai alat untuk memahami ajaran Islam dari sumber autentiknya, yaitu Al-Qur'an dan Hadits.
- c. Penguasaan Bahasa Arab yang kurang menyebabkan timbulnya kesalahpahaman terhadap memahami ajaran Islam dari sumber autentiknya. Karena mereka lebih memilih untuk mengakses konten ajaran Islam dari internet, media social dan kemajuan dunia teknologi informasi lainnya.

Dan tantangan eksternal dari pembelajaran bahasa Arab adalah:

- a. Bahasa Arab sebagai bahasa Internasional telah mengalami perubahan yang cepat dan beragam, sehingga kecenderungan Bahasa Arab dengan pola *fushha* (baku) sudah bergeser menjadi '*amiyah* (bahasa pasaran). Merespon kecenderungan tersebut, maka dengan mengorientasikan pembelajaran bahasa Arab tidak hanya *fushha* namun juga dengan pola '*amiyah* yang komunikatif-fungsional sehingga dapat berperan dalam percaturan dunia global.
- b. Penutur bahasa Arab lambat laun mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Lebih dari 60 negara dan 350 juta orang menggunakan bahasa Arab sebagai bahasa komunikasi sehari-hari. Bahasa Arab tidak hanya sebagai bahasa "Studi Agama" akan tetapi juga dipakai sebagai bahasa ekonomi, pariwisata, politik dan keamanan global.

- c. Kemajuan teknologi informasi dalam menyediakan konten agama Islam secara instan menimbulkan kecenderungan minat generasi muda untuk mempelajari agama Islam dari sumber autentiknya.

Oleh karena itu, para pendidik Bahasa Arab haruslah memanfaatkan peluang dan tantangan dari kedua tantangan di atas. Salah satu cara untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Arab yaitu dengan melaksanakan pengembangan media pembelajaran siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena media merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu penyampaian isi pembelajaran. Daryanto (2010) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra dan dapat meningkatkan gairah belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu bentuk dari pengembangan media pembelajaran. Electronic learning (e-learning) merupakan bentuk dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Dengan hadirnya e-learning, dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, misalnya waktu belajar yang singkat dan sedikitnya alat-alat laboratorium.

Mobile learning (m-learning) merupakan salah satu bagian dari e-learning. M-learning adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat untuk menjalankannya. Perangkat tersebut berupa handphone, PDA dan tablet PC. Dengan adanya mobile learning, mahasiswa dapat mengakses materi kuliah dari mana dan kapanpun berada tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Minimnya aplikasi bahasa Arab yang menyajikan bahan ajar bahasa Arab baik untuk pelajar maupun mahasiswa memberikan peluang adanya pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis mobile learning. Mengingat semakin meningkatnya pengguna handphone di Indonesia terutama dari kalangan remaja.

Berdasarkan fenomena, maka dilaksanakanlah penelitian dan pengembangan dengan judul **Aplikasi YA ARABI guna Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran Bahasa Arab.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagaimana berikut:

- a. Bagaimana aplikasi *Ya Arabi* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab yang dapat diakses melalui gadget berplatform Android?
- b. Bagaimana kelayakan aplikasi *Ya Arabi* dalam perspektif kortain maupun disain penyajian menurut para pakar (dosen ahli), praktisi (guru) dan pengguna (siswa)?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan aplikasi *Ya Arabi* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab yang dapat diakses melalui gadget berplatform Android.
2. Menguji kelayakan aplikasi *Ya Arabi* baik dalam perspektif kortain maupun disain penyajian menurut para pakar (dosen ahli), praktisi (guru) dan pengguna (siswa).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan menarik serta dapat meningkatkan kecakapan berbahasa Arab mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora Institut Agama Islam Negeri Jember.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik adalah memberikan solusi baru dalam belajar. Memberikan keluasaan bagi peserta didik untuk dapat berfikir dan mencari berbagai informasi bahasa Arab seluas-luasnya serta memberikan sebuah inovasi baru untuk meningkatkan daring.

b. Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik adalah meningkatkan profesionalisme dan kinerja dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini sistematika pembahasannya terdiri dari lima bab yaitu:

Bab pertama adalah pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan dan maksud penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori, dalam kajian teori ini membahas tentang teknologi pendidikan dan kawasannya, media pembelajaran, mobile learning, android, media pendukung mobile learning menggunakan android, empat keterampilan berbahasa dan KMA 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Bahasa Arab Madrasah.

Bab ketiga adalah tentang metodologi penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development).

Bab keempat adalah hasil dan pembahasan, yang meliputi tampilan produk pada handphone, uji coba (validitas) oleh ahli bahasa Arab, uji coba (validitas) oleh ahli media pembelajaran, uji coba oleh dosen bahasa Arab.

Bab kelima adalah penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

F. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan
1	Pengajuan Proposal	Juli 2019
2	Revisi Proposal	Oktober 2019
3	Presentasi Penelitian	Januari 2020
4	Pengumpulan data dan penelitian	Januari –Mei 2020
5	Pengolahan data	April 2020
6	Penyusunan Laporan	mei 2020
7	Seminar hasil	Juni 2020

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Sebuah penelitian hendaknya melihat atau meninjau kembali studi penelitian terdahulu, hal tersebut bertujuan untuk memenuhi standarisasi dalam sebuah penelitian. Selain berfungsi sebagai eksplorasi mendalam atas temuan yang terkait dengan penelitian nantinya, akan berfungsi juga sebagai pedoman dalam penelitian ini.

Rohmi Julia Purbasari, M. Shohibul Kahfi dan Mahmuddin Yunus menulis artikel tentang, Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X (2013). Hasil pengembangannya berupa aplikasi Android yang memuat materi jarak dalam ruang dimensi tiga. Aplikasi yang dikembangkan memuat enam menu utama, yaitu: kompetensi, prasyarat, materi, evaluasi, glosarium, dan tentang aplikasi.

Aplikasi Simulasi dan Pembelajaran TOEFL Berbasis Android (2016) merupakan karya dari Dewinta Nurlaelasari, Sari Dewi Budiwati dan Yuningsih. Aplikasi Simulasi dan Pembelajaran TOEFL ini menggunakan metode ADDIE serta beberapa Tools pendukung yakni IDE Android Studio, Genymotion dan SQLite sebagai database.

ICT For Arabic Learning: A Blended Learning In Istima' II merupakan karya dari Nuril Mufidah, Irtahat Isyaty, Nur Kholis dan Saidna Zulfiqar Bin Tahir. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan ICT dalam perkuliahan Maharah Istima' II serta persepsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ICT dalam pembelajaran maharah istima' II dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan dapat membantu mahasiswa menambah kosakata baru dan bisa diterapkan dalam keterampilan berbicara (maharah kalam).

Begitu juga Anwar Setiadi, Pitoyo Yuliatmojo dan Diat Nurhidayat menulis tentang Pengembangan Aplikasi Android untuk Pembelajaran Pneumatik (2018). Penelitian ini merupakan pengembangan aplikasi android untuk

pembelajaran pneumatik dengan mengetahui tingkat kelayakannya aplikasi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran pneumatik (guru), dan siswa.

Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital (2019) karya Jhon Veri, Rini Sefriani, Leo Aulia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas media pembelajaran Mobile Learning berbasis Client Server di SMK Negeri 9 Padang. Karena masih terbatasnya sumber belajar dan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dengan kemasan mobile learning di SMKN 9 Padang.

Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Adobe Flash Pada Pelajaran Narrative Text Di SMP Elkisi Mojokerto (2019) karya Ardhian Zahroni. Tujuan dari penelitian ini adalah Memproduksi mobile learning berbasis android sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan Narrative Text. Penerapan mobile learning berbasis android dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Proses produksi mobile learning diawali dengan melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, menganalisis kebutuhan siswa, mendesain produk, validasi desain, revisi, dan uji coba produk.

B. Kajian Teori

a. Teknologi Pendidikan dan Kawasannya

1) Definisi Teknologi Pendidikan

Definisi teknologi pendidikan menurut AECT 1977 (Miyarso:2004) teknologi pendidikan merupakan konsep kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, gagasan, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Menurut Januszewski & Michael Molenda (2008:1) educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resource, yang berarti teknologi pendidikan adalah pembelajaran dan etika

dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan performa melalui membuat, menggunakan dan mengorganisir berdasarkan proses dan sumber daya teknologi.

Teknologi pendidikan atau pembelajaran disini merupakan teori dan praktik dalam desain, pembangunan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber untuk belajar.

2) Kawasan Teknologi Pendidikan

Sesuai dengan pengertian teknologi pendidikan itu sendiri, teknologi pendidikan dibagi menjadi 5 kawasan yaitu Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian.

Pertama, Kawasan Desain. Dalam hal tertentu, kawasan desain mempunyai asal usul dari gerakan psikologi pembelajaran. Kawasan desain pembelajaran kadang-kadang dikaburkan dengan pengembangan, atau bahkan dengan konsep yang lebih luas dari pembelajaran itu sendiri. Teori desain jauh lebih maju dibandingkan dengan bidang lain yang mempunyai hubungan erat dengan tradisi praktik dalam membangun landasan pengetahuan. Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan desain ialah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan dalam tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul (Seels & Richey, 1994: 32).

Kedua, Kawasan Pengembangan. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini kemudian berakibat pada perubahan dalam kawasan. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Didalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran (Seels & Richey, 1994:37-39).

Ketiga, Kawasan Pemanfaatan. Pemanfaatan mungkin merupakan kawasan tertua diantara kawasan-kawasan yang lain, karena penggunaan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran yang sistematis. Definsi AECT tahun 1977 menggabungkan pemanfaatan dan desminisasi menjadi satu fungsi yaitu

pemanfaatan-desminisasi. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.

Keempat, Kawasan Pengelolaan. Konsep pengelolaan merupakan bagian integral dalam bidang teknologi pembelajaran dan dari peran kebanyakan para teknolog pembelajaran. Tujuan yang sesungguhnya dari pengelolaan kasus demi kasus sangat bervariasi, namun keterampilan pengelolaan yang mendasarinya relatif tetap sama apapun kasusnya. Kawasan pengelolaan semula berasal dari administrasi pusat media, program media, dan pelayanan media. Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan supervisi.

Kelima, Kawasan Penilaian. Penilaian dalam pengertian yang paling luas adalah aktivitas manusia sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu menakar nilai aktivitas atau kejadian berdasarkan kepada sistem penilaian tertentu. Kawasan penilaian tumbuh bersamaan dengan berkembangnya bidang penelitian dan metodologi. Keduanya sering berjalan seiring bersamaan. Penilaian ialah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar (Seels & Richey, 1994:45- 59).

b. Media Pembelajaran

1) Definisi Media Pembelajaran

Munadi (2008:7) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar pada umumnya merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima. Dalam kegiatan interaksi antar siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Ibrahim, dkk: 2000).

3) Konsep Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Munadi (2008:152) multimedia interaktif adalah, media yang kedudukannya sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Artinya, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar. Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan sesuatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, pembelahan sel, proses pertumbuhan janin manusia, dan lain sebagainya. Terdapat lima hal keunggulan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, antara lain: (1) interaktif, (2) memberikan iklim afeksi secara individual, (3) meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) memberikan umpan balik, dan (5) kontrol penggunaan fleksibel sesuai pengguna.

c. Mobile learning

1) Konsep Dasar Mobile learning

a) Definisi Mobile learning

Mobile learning atau yang biasa kita sebut dengan m-learning merupakan media pembelajaran yang mengutamakan penggunaan perangkat mobile (smartphones) sebagai media pengirim pesan / materi pembelajaran yang dilaksanakan antara guru dan siswa. El-Hussein dan Cronje (Heyoung & Yeonhee: 2012) mendefinisikan konsep dari mobile learning dalam 3 area, yaitu: mobilitas teknologi, mobilitas pembelajaran, dan mobilitas dari pembelajar.

Mobile learning didefinisikan oleh Deni Darmawan (Deni, 2012) sebagai alternatif layanan pembelajaran yang dapat dilaksanakan di mana pun dan kapan pun. Sistem penyelenggaraan hingga pembelajaran secara mobile ini bisa dikembangkan jika sebelumnya telah dipersiapkan dan dirancang sedemikian rupa. Langkah awal, adalah menentukan materi, kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai kurikulum yang dipakai. Langkah selanjutnya, adalah menyusun RPP menggunakan pendekatan ilmiah agar siswa merasa nyaman dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan mobile learning ini menggunakan langkah 5M, yaitu langkah mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan

mengkomunikasikan. Mengamati, adalah langkah dimana mahasiswa mengamati masalah yang disajikan melalui aplikasi mobile learning di smartphone mahasiswa masing-masing. Dosen mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dan mahasiswa memberikan tanggapan terhadap masalah yang diberikan. Langkah menanya, adalah dosen dan mahasiswa bertanya jawab mengenai pembuktian setiap permasalahan. Langkah mencoba, dosen memberikan waktu pada mahasiswa untuk mencoba mengerjakan suatu soal yang berkaitan dengan materi pada aplikasi. Langkah mengasosiasikan, mahasiswa menyajikan apa yang sudah dikerjakan dalam langkah-langkah yang dapat dipahami. Langkah terakhir adalah mengkomunikasikan, dimana mahasiswa dan dosen sebagai fasilitator menyimpulkan apa yang sudah dipelajari

Mobilitas teknologi terdiri dari smartphones, kamera digital, laptop, GPS, dan perangkat mobile lain yang sudah dilengkapi dengan wireless application protocol, atau Wi-Fi. Teknologi ini mengirimkan konten dan petunjuk melalui internet atau satelit, yang dapat memberikan kebebasan pembelajar untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Mobilitas pembelajaran membangkitkan metode baru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dalam hal ini pembelajar bisa mendapatkan pengalaman unik sesuai dengan situasi mereka. Tidak ada batasan istimewa dalam hal usia, tempat atau durasi. Pembelajar dapat dengan mudah terkoneksi dengan yang lainnya untuk keinginan dan tujuannya. Mereka membangun, mengatur dan mengkonstruksi kembali ilmu berdasar pada kepercayaan sosial dalam konteks proses sosial.

Yang terakhir, mobile learning meningkatkan mobilitas pembelajar secara personal. Pembelajar biasanya mengambil keuntungan dari proses belajarnya untuk meningkatkan produktivitas dan efektifitasnya, memperbolehkan mereka untuk lebih fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan aktivitas pembelajaran mereka.

Hal tersebut juga sesuai dengan teori dari Hulme dan Traxler (2005) yang mana mereka menyatakan bahwa mobile learning certainly concerned with learner mobility, in the sense that learners should be able to engage in educational

activities without the constraints of having to do so in a tightly delimited physical location. Yang berarti bahwa mobile learning berfokus terhadap mobilitas pembelajar, dalam artian bahwa pembelajar dapat menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran tanpa terikat oleh ruang dan waktu.

Menurut Kloper, Squire, dan Jenkins (Heyoung & Yeonhee: 2012) ada lima sifat keunikan pendidikan yang dihadirkan oleh perangkat mobile, yaitu: portabilitas, sosial interaktivitas, sensitivitas konteks, konektivitas dan sifat digital. Teknologi memfasilitasi kegiatan partisipasi siswa pada kedua bentuk proses pembelajaran baik secara kolaboratif ataupun individual.

b) Manfaat Mobile learning dalam Pembelajaran

Terdapat tiga fungsi dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas (classroom instruction) menurut Majid (2012), yaitu:

(1) Suplement (tambahan)

Mobile learning berfungsi sebagai suplement (tambahan), yaitu: peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi mobile learning atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi 20 mobile learning. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

(2) Komplemen (Pelengkap)

Mobile learning berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu: materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Di sini berarti materi Mobile learning diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) atau remedial bagi peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

(3) Substitusi (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada para peserta didik/siswanya. Tujuannya agar para peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktifitas sehari-hari peserta didik. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih

peserta didik, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, (3) sepenuhnya melalui internet.

d. Android

1) Definisi Android

Android adalah sistem operasi menggunakan Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Tampilan antarmuka Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android Wear untuk jam tangan, masing-masing memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.

Android adalah sistem operasi open source, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi.²² Selain itu, Android memiliki sejumlah komunitas pengembang aplikasi yang besar yang mampu memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java (<https://id.wikipedia.org/android>).

Perkembangan android sebagai sistem operasi tergolong sangat cepat, hingga saat ini sudah ada dua belas versi android yang telah dirilis. Versi-versi android itu antara lain, Android 1.1, Android 1.5 (Cupcake), Android 1.6 (Donut), Android 2.0/2.1 (Eclair), Android 2.2 (Froyo), Android 2.3 (Gingerbread), Android 3.0 (Honeycomb), Android 4.0.3 – 4.0.4 (Ice Cream Sandwich), Android 4.1 (Jelly Bean), Android 4.4 (KitKat), Android 5.0 (Lollipop), Android 6.0 (Marshmallow) dan Android Nougat.

2) Kelebihan Perangkat Android

Aziz (2012:4) mengungkapkan bahwa beberapa kelebihan android antara lain:

- a) Android bersifat terbuka, karena menggunakan linux yang memang open source jadi bisa dikembangkan oleh siapa saja.
- b) Akses mudah ke android App Market : dengan Google Android App Market pengguna bisa mendownload berbagai aplikasi gratis.
- c) Sistem operasi merakyat : ponsel android, beda sekali dengan iOS yang terbatas pada iPhone dari Apple, maka Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing-masing mulai HTC hingga Samsung.
- d) Fasilitas penuh USB.
- e) Mudah dalam hal notifikasi : sistem operasi ini bisa memberitahukan pengguna tentang adanya SMS, E-mail, atau bahkan artikel terbaru dari RSS Reader. Bahkan anda tidak akan terlewat dalam hal miscall sekalipun.
- f) Mendukung semua layanan google : sistem operasi android mendukung semua layanan dari google mulai dari Gmail sampai Google Reader, semua layanan google bisa anda miliki dengan satu sistem operasi.
- g) Install ROM modifikasi : kita kadang mendapati ROM yang tidak resmi. Maksudnya adalah versi yang telah rilis tidak sesuai dengan spesifikasi ponsel kita, jalan terakhir adalah modifikasi ROM.

e. Media Pendukung Mobile learning Menggunakan Android

1) Adobe Animate

Adobe Animate (pada umumnya dikenal dengan adobe flash professional) adalah perangkat pengembang multimedia dan program animasi komputer yang dikembangkan oleh Adobe systems. Kebanyakan adobe animate digunakan untuk mendesain grafis berbasis vektor dan animasi, dan kemudian dipublikasikan untuk program televisi, video online, laman web, aplikasi web, Rich Internet Application (RIA) dan video games. Program ini juga menawarkan dukungan untuk raster 24 graphics, rich text, audio dab, video embedding, dan actionScript Scripting.

Animasi yang dibuat dapat dipublikasikan ke dalam HTML5, WebGL, Scalable Vector Graphics (SVG) animation dan Spritesheets dan flash player legal dan format Adobe Air. Dahulu program ini dirilis sebagai FutureSplash Animator, dan kemudian diganti namanya menjadi Macromedia Flash hingga di akuisisi oleh Macromedia. Program ini dibuat untuk melayani lingkungan peneliti untuk platform Adobe Flash.Software Vector–Based untuk membuat animasi dan kreatif konten. Program itu kemudian diubah menjadi adobe animate pada tahun 2016 untuk cerminan pasar yang lebih baik, sejak pihak ketiga lebih banyak menggunakan animasi di HTML5. (https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate)

2) Fitur dalam Adobe Animate

Adobe animate merupakan produk terbaru adobe system dimana program ini merupakan program pengganti adobe Flash Professional CC. Adapun beberapa fitur menarik yang didapatkan dari hadirnya Adobe Animate ini adalah : (1) Perpustakaan Creative Cloud, (2) Adanya integrasi Adobe Stock untuk dukungan gambar, ilustrasi dan grafis berkualitas tinggi, (3) Dukungan TypeKit untuk pembuatan dokumen HTML5, (4) brush vektor baru, (5) peningkatan kemampuan pada pencils tools dan art Brushes, (6) terdapat panel perpustakaan brush, (7) Tagged Swatches, (8) Pilihan template untuk pembuatan HTML5, (9) Publikasi OAM yang mendukung AS3, WebGL. Dan dokumen HTML5, (10) mempublikasikan teks sebagai outline di dokumen HTML5, (11) dukungan proyektor, (12) Stage Scalling, (13) import file SVG, (14) meningkatkan kemampuan saat menggambar grafis, (15) ekspor video dalam berbagai resolusi,

(16) peningkatan kemampuan dokumen kanvas HTML5 (<http://www.awn.com/news/adobe-animate-cc-has-arrived>)

3) Adobe Air

Adobe Integrated Runtime atau AIR, adalah lingkungan waktu larian (runtime environment) antar-platform untuk membangun aplikasi internet kaya (RIA, rich internet applications) menggunakan Adobe Flash, Adobe Flex, HTML , dan AJAX, yang dapat dipasang sebagai aplikasi desktop. Adobe mengeluarkan rilis pratyang publik AIR (disebut Apollo) yang disertai dengan kit pengembangan aplikasi (SDK, software development kit) dan ekstensi untuk pengembangan aplikasi Apollo dengan kerangka kerja Flex pada 19 Maret 2007.

Pada 10 Juni 2007, nama Apollo diganti dengan AIR, dan rilis beta publiknya diluncurkan. Beta publik versi 2 SDK AIR dirilis pada 1 Oktober 2007, beta publik 3 pada 12 Desember 2007, dan akhirnya versi 1.0 pada 25 Februari 2008. Versi alfa untuk Linux dirilis pada tanggal 31 Maret 2008 (<https://id.wikipedia.org/>).

4) Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems. Illustrator CS6 merupakan versi terkini program ini, generasi keenam belas untuk produk Illustrator. Adobe illustrator berfungsi sebagai program pelengkap untuk mendapatkan dan menghasilkan gambar yang berkualitas tinggi di Adobe Animate. Dengan adanya fitur Adobe Stock Integration, gambar yang dihasilkan adobe animate lebih jelas dan halus (https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator).

5) Adobe Audition

Adobe Audition adalah multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang sudah digunakan dan memiliki berbagai fasilitas pengolahan suara. Dengan Adobe Audition anda dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai track suara menjadi satu track, dan menyimpannya dalam berbagai format. Adobe Audition banyak digunakan oleh musician recording master, demo cd, produser atau programming stasiun radio. Secara umum Adobe Audition memiliki dua

lingkungan yaitu Edit View and Multitrack. Edit View sesuai namanya ditujukan terutama untuk menangani editing satu waveform saja pada satu saat. Sementara Multitrack View dapat menangani beberapa waveform sekaligus pada beberapa track. Anda dapat menggunakan kedua lingkungan ini secara bergantian pada tampilan terpisah (<http://tyas001.blogspot.co.id/2013/11/artikel-pengertian-adobeaudition.html>).

f. Empat Dasar Keterampilan Berbahasa

1) Keterampilan Menyimak (Listening)

Keterampilan menyimak/mendengarkan merupakan keterampilan yang seringkali diabaikan oleh para pembelajar bahasa Arab di Indonesia, kebanyakan dari mereka menekankan untuk lebih menguasai tiga keterampilan berbahasa lainnya, yakni membaca (reading), berbicara (speaking), dan menulis (writing). Kemampuan menyimak dinilai mampu membantu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara (speaking). Karena dari menyimak yang baik, pesan yang diterima mampu disampaikan kembali dengan baik melalui kemampuan berbicara.

Menurut Nunan (2003) terdapat empat faktor utama yang mempengaruhi penyampaian pesan dalam keterampilan menyimak (listening), yaitu;

- a) Berapa banyak pembicara yang terlibat dalam suatu pembicaraan atau dialog, aksen atau dialek apa yang mereka gunakan,
- b) Apa peran pendengar dalam konteks tersebut, dan respon seperti apa yang diinginkan dari keterlibatan pendengar?
- c) Bagaimana ketertarikan pendengar dengan topik yang dibicarakan?
- d) Seberapa kompleks tata bahasa, dan kosakata yang digunakan oleh pembicara,
- e) Berapa banyak fasilitas penunjang yang diberikan kepada pendengar untuk memahami pesan yang disampaikan. Misalnya media yang digunakan dalam membantu pendengar memahami pesan yang disampaikan seperti gambar, diagram, atau media visual lainnya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami bahasa lisan. Faktor-faktor tersebut berupa faktor internal yaitu faktor

kesulitan yang muncul dari diri pendengar sendiri. Faktor-faktor internal seperti keterbatasan kosakata yang dimiliki oleh pendengar serta kekurangan ilmu tata bahasa yang dimiliki oleh pendengar. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi pendengar dalam menyimak atau memahami bahasa lisan dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu:

a) Pembicara.

Dalam kapasitasnya sebagai pendengar, maka seorang pendengar tidak dapat mengontrol pembicara dalam menyampaikan pesannya. Pendengar tidak bisa mengontrol kecepatan isi pembicara dalam menyampaikan pesan, pendengar juga tidak dapat mengklarifikasi suatu pesan yang tidak dimengertinya kepada pembicara, dan bila dialek yang digunakan pembicara tidak pula dimengerti oleh pendengar, tidak ada cara bagi pendengar untuk memudahkannya dalam memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam hal ini pendengar tersebut harus berusaha sendiri untuk memahami pesan yang disampaikan.

b) Pengetahuan kebahasaan.

Bila seorang pendengar mempunyai kemampuan yang terbatas dalam kosakata, tata bahasa serta unsur-unsur linguistik lainnya, maka hal ini akan menyulitkan pendengar tersebut dalam memahami bahasa lisan. Misalnya bila kosakata yang mereka miliki terbatas bila dibandingkan dengan kosakata pembicara dalam menyampaikan pesan, sudah tentu hal ini akan menyulitkan pendengar dalam memahami pesan yang disampaikan.

c) Media, dalam komunikasi lisan banyak media yang digunakan oleh pembicara untuk menyampaikan pesannya kepada pendengar. Dalam percakapan sehari-hari, dimana antara pembicara dan pendengar dapat saling berinteraksi, pengaruh media tidak banyak. Jika pendengar tidak mengerti dengan pesan yang disampaikan, maka pendengar tersebut dapat meminta pembicara untuk mengulanginya kembali. Namun bila komunikasi yang terjadi hanya satu arah, maka peran media dapat membantu pemahaman pendengar.

Menurut Rivers (Heyoung &Yeonhee :2013) Students should be encouraged to seek out listening opportunities on their own outside of the classroom because successful listening skills are acquired over time and with lots

of practice. Hal ini berarti, untuk meningkatkan keterampilan menyimak, siswa seharusnya mendorong dirinya untuk mencari kesempatan-kesempatan menyimak diluar kelas, karena keberhasilan keterampilan menyimak didapatkan melalui banyak latihan dan menghabiskan banyak waktu.

Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Heyoung & Yeonhee (2013) When learners listen to unfamiliar topics with the same speed that native speakers talk, they can barely catch the meaning from them, and only hear an almost continuous chain of sounds. jadi siswa harus lebih banyak menyimak hal-hal yang dekat dengan mereka, karena akan sia-sia saja jika siswa banyak menyimak hal-hal yang bahkan mereka tidak pernah melihatnya, dalam arti lain mereka tidak dapat membayangkan apa yang sedang dibicarakan oleh narrator.

2) Keterampilan Berbicara (Speaking)

Kecakapan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting, dimana berbicara (speaking) merupakan ketrampilan agar pesan yang kita sampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara kita. Menurut Tarigan (Pratiwi: 2012), keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa adalah untuk menguasai keterampilan berbicara. Pembelajaran bahasa bisa dipelajari melalui visual (membaca dan menulis) dan audio (menyimak dan berbicara). Richards & Renandya (Mustadi : 2012) berpendapat bahwa terdapat beberapa komponen yang mendasari keberhasilan pengajaran speaking. Komponen tersebut adalah kompetensi gramatikal, kompetensi discourse, kompetensi sociolinguistik, kompetensi strategi.

3) Keterampilan membaca adalah kecakapan siswa dalam melakukan kegiatan membaca yang diukur melalui indikator meliputi: (1) mampu menulis identitas buku, (2) mampu menuliskan ringkasan, (3) mampu memberi komentar serta alasan yang sesuai, dan (4) mampu menuliskan kutipan dari bacaan yang sesuai dengan bagian yang dikomentari.

Syamsi dan Kusmiyatun (Arisma : 2012) menyimpulkan bahwa berdasarkan temuan lapangannya, ternyata ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Faktor penyebab tersebut dapat digolongkan dalam faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah dari luar diri siswa. Faktor internal dapat berupa motivasi, semangat, kemampuan dan lainnya, sedangkan faktor eksternal dapat berupa guru, model belajar, pendekatan dan teknik belajar, media, sarana, dan sebagainya.

4) Keterampilan Menulis (Writing)

Keterampilan menulis bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan berbagai kemampuan kognitif dan linguistik. Belajar menulis dianggap sebagai pembelajaran yang paling sulit, karena siswa diharuskan mengenal dulu komponen kebahasaan dari yang paling kecil (huruf) hingga akhirnya siswa mampu mengembangkan dalam bentuk kata, kalimat, hingga paragraf. Secara konvensional, pembelajaran menulis dilakukan dengan pendekatan proses dimana siswa mengembangkan karangan secara bertahap, secara umum tahapan tersebut meliputi kegiatan penggalian ide, penyusunan draf, dan perbaikan/revisi.

BAB III

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa aplikasi Ya Arabi latihan-latihan soal untuk pembelajar bahasa Arab pemula. Subjek penelitian ini dan subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu siswa di kelas 6a Madrasah Ibtidaiyyah yang menggunakan aplikasi mobile learning dan dan kelas 6b Madrasah Ibtidaiyyah yang tidak menggunakannya.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2010:407).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa aplikasi mobile learning istima' materi TOAFL untuk mahasiswa BSA Semester 5. Subjek penelitian ini dan subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu siswa di kelas BSA 1 yang menggunakan aplikasi mobile learning dan dan kelas BSA 2 yang tidak menggunakannya.

Pengembangan aplikasi mobile learning dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Langkah-langkah model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analyze (analisis) pada tahap ini dilakukan analisis terhadap gaya belajar siswa dan hasil analisis digunakan sebagai landasan dalam pelaksanaan tahap selanjutnya sehingga pengembangan aplikasi mobile learning sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Tahap Design (Desain) Tahap kedua dalam model ADDIE ini merupakan inti dari langkah analisis, yaitu mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh melalui langkah analisis kebutuhan berdasarkan hasil angket gaya belajar siswa.

3. Tahap Development (Pengembangan) Pada tahap ketiga ini meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Benny A. Pribadi, 2009: 132). Kegiatan yang dimaksud adalah memproduksi media berupa mobile learning dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Aplikasi ini dibuat dengan bantuan perangkat komputer atau laptop dengan software blogger dan appsgeyzer.
4. Tahap Implementation (Implementasi) Tahap keempat ini adalah tahap untuk melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran (Benny A. Pribadi, 2009: 134).
5. Tahap Evaluation (Evaluasi) Evaluasi dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan dalam dua hal yaitu menilai prestasi siswa dan mengevaluasi strategi, teknologi dan media. Evaluasi juga meliputi penilaian strategi, teknologi dan media untuk menilai apakah strategi sudah efektif atau masih membutuhkan peningkatan. Menentukan strategi tersebut, harus melalui tiga tahap dalam uji coba produk yaitu:
 - a. Expert Judgement Expert judgement atau uji ahli
 - b. Uji Kelompok Kecil
 - c. Uji Lapangan. Aplikasi ini digunakan sebagai suplemen tambahan yang artinya dosen mengajar di kelas dan di luar kelas siswa belajar menggunakan aplikasi tersebut sebagai sarana belajar. Setelah mahasiswa menggunakan aplikasi mobile learning mahasiswa diberikan lembar penilaian angket pendapat mahasiswa.

A. Analysis (Analisis)

1. Analisis kurikulum dan materi

Untuk menentukan soal-soal yang digunakan dalam media pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum dan bahan ajar yang digunakan dalam Madrasah Ibtidaiyyah.

Keputusan Menteri Agama (KMA) no 183 tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah merupakan kurikulum terbaru dalam pembelajaran Bahasa yang berlaku pada tahun 2020. Pada kurikulum tersebut, menjelaskan bahwa pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam:

- a. Mencari tahu dari berbagai sumber
- b. Merumuskan permasalahan.
- c. Berpikir analitis
- d. Kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis kompetensi dasar Madrasah Ibtidaiyyah serta mengurutkan indikator-indikator materi ajar sesuai berdasarkan daftar prioritas.

2. Analisis kebutuhan pemakai

Analisis kebutuhan pemakai dilakukan untuk menentukan ketertarikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android, untuk menentukan perangkat lunak yang harus digunakan agar mudah digunakan, serta untuk menentukan tampilan perangkat lunak agar interaktif dengan siswa.

3. Analisis isi program

Analisis isi program disesuaikan dengan silabus mata pelajaran Bahasa Arab pada Madrasah Ibtidaiyyah. Hal itu dilaksanakan agar isi dan tujuan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

4. Analisis spesifikasi

Pada tahap analisis spesifikasi, hal yang dilakukan yaitu menganalisis persyaratan minimal sebuah komputer dan perangkat mobile yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android pada kompetensi menjelaskan pemasangan komponen dan sirkuit PLC.

5. Analisis kerja

Tahap analisis kerja merupakan langkah yang dilakukan untuk menentukan kerja dari sebuah media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini berkaitan dengan fungsi tombol dan navigasi yang ada pada media pembelajaran.

B. Design (Perancangan)

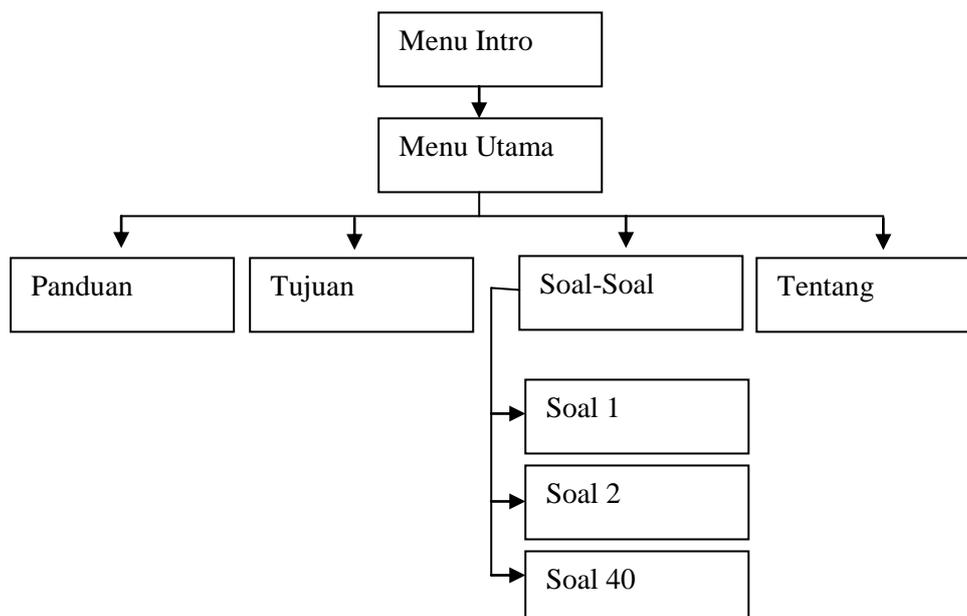
Peneliti melakukan perancangan sebelum membuat produk media pembelajaran, hal itu bertujuan agar media yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh subjek. Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu perancangan data, perancangan navigasi, dan perancangan user interface yang merupakan gambaran kasar dari pengembangan media pembelajaran.

1. Perancangan data

Pada tahap perancangan data hal yang dilakukan yaitu mengumpulkan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar menjelaskan pemasangan komponen dan sirkit PLC, menentukan penggunaan teks yang tepat dari segi warna, ukuran, dan jenis. Menentukan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat lebih interaktif dengan siswa. Melakukan pengumpulan soal yang telah digunakan oleh guru di MI Salafiyah Syafi'iyah Jember dengan disesuaikan dengan KMA no 183 tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah.

2. Perancangan navigasi

Pembuatan media pembelajaran tidak lepas dari sebuah navigasi, karena dengan adanya navigasi pengguna akan lebih mudah dalam menggunakan media pembelajaran. Rancangan navigasi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini.

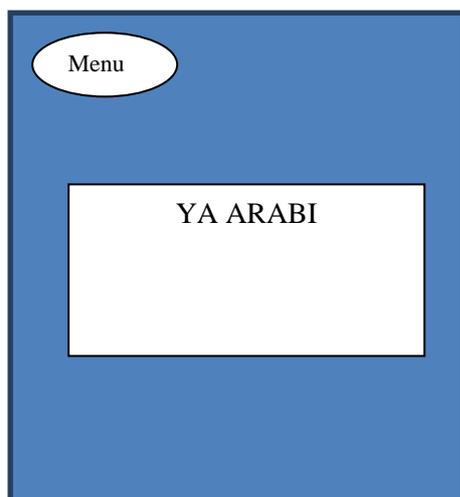


Gambar 1. Perancangan Navigasi

3. Perancangan user interface

a. Rancangan Menu Intro

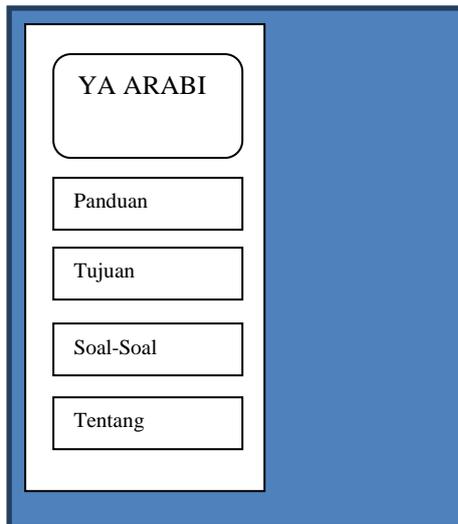
Pembuatan desain yang sederhana bertujuan untuk memudahkan penggunaan dalam melakukan operasi media pembelajaran ini. Tampilan menu intro ini akan muncul setelah adanya proses loading. Rancangan menu intro pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 2. Fungsi adanya menu intro ini diharapkan pengguna dapat mengetahui aplikasi yang sedang dibuka merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran Bahasa Arab untuk anak Madrasah Ibtidaiyyah atau pelajar Bahasa Arab pemula.



Gambar 2. Rancangan Menu Intro

b. Rancangan Menu Utama

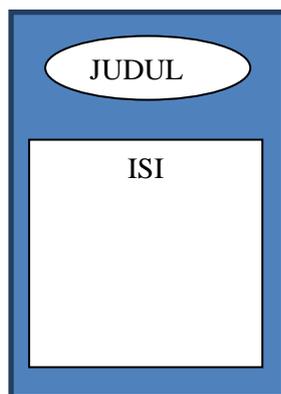
Rancangan menu utama akan muncul setelah tombol menu di halaman menu intro di sentuh. Pada menu utama terdapat empat tombol yang dapat berpindah kehalaman selanjutnya, yaitu tentang yang berisi profil, tujuan pembelajaran, soal. Pada Gambar 3 merupakan rancangan dari menu utama aplikasi media pembelajaran Bahasa Arab.



Gambar 3.Rancangan Menu Utama

c. Rancangan Sub Menu Tentang dan Tujuan

Pada rancangan sub menu ini terdapat 2 tipe, yang pertama tipe untuk sub menu tentang yang berisikan profil dan sub menu tujuan yang berisikan tujuan pembelajaran. Pada sub menu tentang dan tujuan ini penggunaan layar dapat ditarik keatas dan kebawah. Berikut merupakan rancangan sub menu tentang dan tujuan dapat dilihat pada Gambar 4.



GAMBAR 4.Rancangan Sub Menu Tentang Dan Tujuan

d. Rancangan Sub Menu Soal-Soal

Rancangan sub menu untuk soal-soal terdapat 6 tombol yang berisikan 4 pilihan jawaban dari soal yang telah disusun dan 2 pilihan untuk lanjut atau

kembali pada soal selanjutnya. Rancangan sub menu untuk soal-soal dapat dilihat pada Gambar 5.

The image shows a vertical rectangular interface for a question. At the top, there is a blue header bar containing a white rounded rectangle with the word "Soal" inside. Below this header are four white rectangular input fields, each containing a letter: "a", "b", "c", and "d". At the bottom of the interface, there are two white buttons: "Back" on the left and "Next" on the right, separated by a small gap. The entire interface is enclosed in a thin black border.

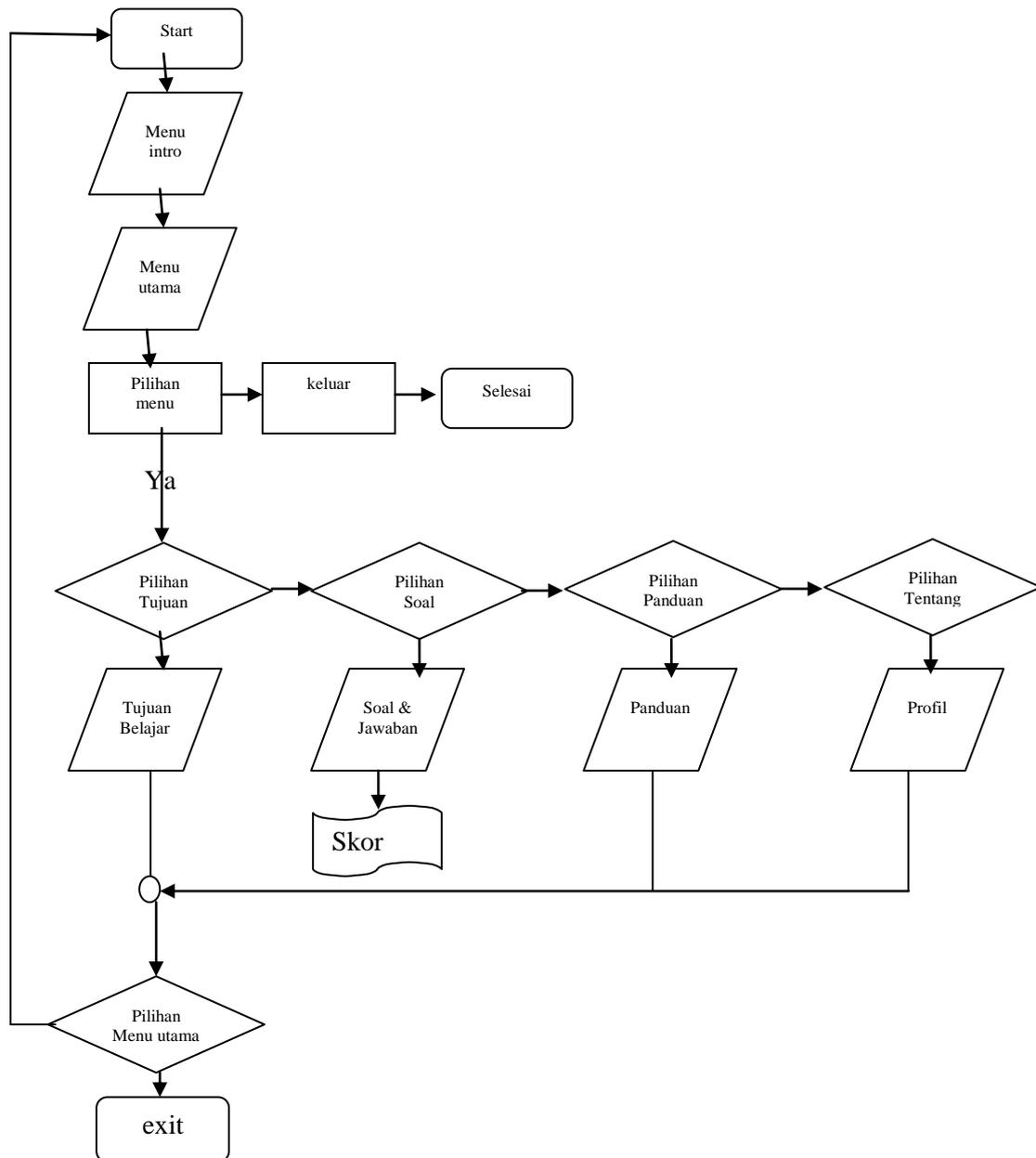
Gambar 5.Rancangan Sub Menu Dan Soal

4. Perancangan Algoritma

Perancangan algoritma dilakukan lebih spesifik dari perancangan user interface. Algoritma ini berisikan perintah-perintah kerja yang berjalan dalam pengoperasian media pembelajaran ini dan merupakan pengembangan dari rancangan antarmuka dan desain media pembelajaran. Algoritma ini dijabarkan dalam bentuk flowchart.

a. Flowchart Menu Utama

Hasil pengembangan menu utama media pembelajaran berbasis Android dijabarkan menjadi serangkaian alur kerja yang berbentuk flowchart. Dalam pengembangan menu utama terdapat perbedaan dari rancangan pengembangan. Dalam rancangan pengembangan terdapat 4 pilihan menu. Keempat pilihan menu tersebut yaitu, tujuan, soal-soal, tentang, dan panduan. Alur aplikasi menu utama pengembangan media pembelajaran berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 6.

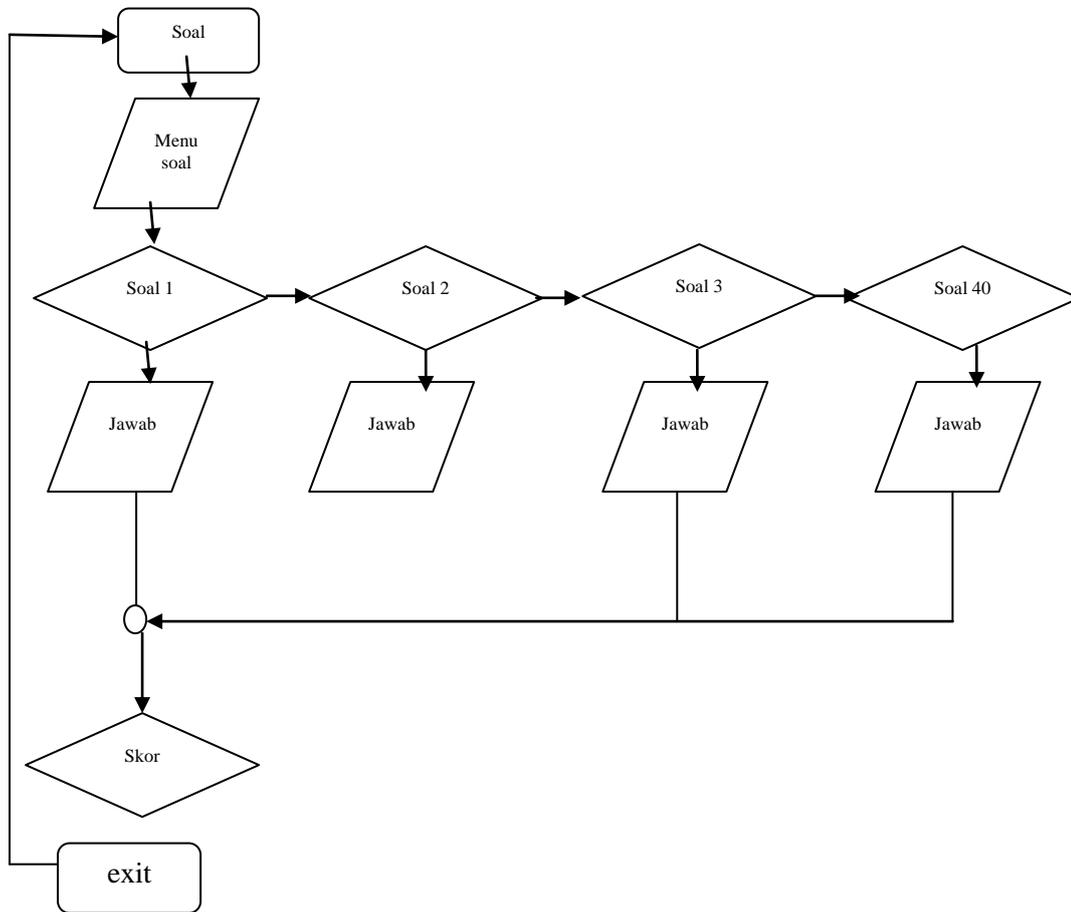


Gambar 6. Flowchart Menu Utama

b. Flowchart Soal-Soal

Hasil pengembangan rancangan menu evaluasi diaplikasikan pada desain menu aplikasi. Pengembangan menu evaluasi kemudian dijabarkan kedalam

serangkaian alur kerja yang berupa flowchart. Alur aplikasi menu Soal dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Flowchart Soal

C. Development & Implementation (Pengembangan dan Implementasi)

Pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu membuat produk media pembelajaran berbasis Android dengan bantuan Android studio. Pengimplementasian hasil produk berupa media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan smartphone Android. Setelah media pembelajaran tersebut berbentuk produk maka dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Arab. Peninjauan tersebut dilakukan untuk menentukan fungsionalitas dari media pembelajaran yang dikembangkan pada smartphone android.

1. Evaluation (Evaluasi)

Setelah media pembelajaran dikembangkan dan dapat berjalan pada smartphone langkah selanjutnya yaitu pengujian kepada ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah media pembelajaran di uji oleh ahli selanjutnya yaitu di uji cobakan kepada siswa untuk menentukan respon siswa terkait media pembelajaran yang dikembangkan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyyah Salafiyah Syafi'iyah Jember. penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Januari- 24 Februari 2020.

E. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini yaitu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab sebagai ahli materi dan ahli media, guru mata pelajaran Bahasa Arab MI Salafiyah Syafi'iyah Jember sebagai ahli materi dan siswa kelas VI MI Salafiyah Syafi'iyah Jember.

F. Metode dan Alat Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam sebuah penelitian melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner digunakan untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi yang dikembangkan dan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dalam prosesnya.

2. Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Instrumen pengumpulan data menggunakan metode angket atau daftar (check list) dan dilakukan melalui dua tahapan, yaitu:

- a. Data kualitas produk dari hasil reviewer
- b. Data respon produk dari hasil uji coba.

Pengembangan instrumen pengumpulan data mengadopsi dari evaluasi media pembelajaran menurut Walker dan Hess dalam Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto.

a. Instrumen Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media

Perangkat penilaian untuk ahli media ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Aspek yang dimunculkan dalam penilaian kualitas media yaitu aspek kaidah media, aspek tata laksana, dan aspek media CAI. Kisi- kisi instrumen penilaian kelayakan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
A	Kaidah	Tujuan	Kelayakan penggunaan	1
			Inovasi	2
		Fungsi	Menarik	3
			Interaktif	4
B	Tata Laksana	Tampilan	Dokumentasi	5
			Teks	6
			Keseragaman tombol atau icon	7
			Kesesuaian warna	8
			Kesesuaian bahasa	9
			Ilustrasi	10
			Kualitas	11
	12			
C	Media CAI	Software	Instalasi	13
			Navigasi	14
		Usability	Performa	15
			Kelancaran pengoprasian	16
			Keefesienan	17
			Keefektifan	18
Kecukupan	19			

Tabel1. Kisi-kisi instrumen penilaian dan kelayakan oleh ahli media

b. Instrumen Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi

Instrumen angket ini diberikan kepada ahli materi dan guru yang mengajar pada mata pelajaran Bahasa Arab di MI. Instrumen penilaian kelayakan media oleh ahli materi berisikan pernyataan-pernyataan yang memiliki empat alternatif jawaban. Ahli materi harapannya dapat memberikan penilaian sesuai dengan kondisi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam instrumen penilaian kelayakan oleh ahli media terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek kaidah materi, tata laksana media, dan media CAI. Kisi-kisi instrumen penilaian okelayakan oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2.

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
A	Kaidah	Tujuan	Kesesuaian dengan kurikulum	1
				2
			Kejelasan materi	3
B	Tata Laksana	Sasaran	Fleksibilitas materi	4
			Mempermudah pembelajaran	5
			Menumbuhkan minat motivasi	6
		Pembelajaran	Ilustrasi pembelajaran	7
		Tata bahasa		8
C	Penyajian soal	Isi soal	Kesesuaian dengan kurikulum	9
			Kesesuaian bahasa	10
			Ilustrasi	11
			Kualitas	12
		Penekeanan pembelajaran		13
		Keruntutan		14

		soal	
		Kelengkapan soal	15

Tabel 2. Instrumen Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi

c. Instrumen Respon untuk Pengguna

Instrumen angket untuk siswa ini ditujukan untuk siswa kelas VI MI Salafiyah Syafi'iyah saat proses pembelajaran Bahasa Arab. Angket untuk siswa atau pengguna ini berisikan beberapa aspek yaitu aspek kaidah, aspek tata laksana, aspek media CAI, dan aspek penyajian soal. Total pernyataan yang ada dalam instrumen angket oleh siswa ini berjumlah 35 butir pernyataan. Dapat dilihat pada Tabel 3

Kisi-kisi instrumen penilaian oleh siswa.

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
A	Kaidah	Tujuan	Kelayakan penggunaan	1
			Inovasi	2
		Fungsi	Menarik	3
			Interaktif	4
B	Tata Laksana	Tampilan	Dokumentasi	5
			Teks	6
			Keseragaman tombol atau icon	7
			Kesesuaian warna	8
			Kesesuaian bahasa	9
			Ilustrasi	10
			Kualitas	11
	12			

C	Media CAI	Software	Instalasi	13
			Navigasi	14
		Usability	Performa	15
			Kelancaran pengoprasian	16
			Keefesienan	17
			Keefektifan	18
			Kecukupan	19
D	Kaidah	Tujuan	Kesesuaian dengan kurikulum	20
				21
			Kejelasan materi	22
E	Tata Laksana	Sasaran	Fleksibilitas materi	23
			Mempermudah pembelajaran	24
			Menumbuhkan minat motivasi	25
		Pembelajaran	Ilustrasi pembelajaran	26
		Tata bahasa		27
F	Penyajian soal	Isi soal	Kesesuaian dengan kurikulum	28
			Kesesuaian bahasa	29
			Ilustrasi	30
			Kualitas	31
				32
		Penekeanan pembelajaran		33
		Keruntutan soal		34
		Kelengkapan soal		35

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penilaian oleh siswa

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang diperoleh dengan yang terjadi pada objek penelitian. Instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut memiliki ketepatan dan kecermatan dalam mengukur aspek yang akan diukur. Uji validitas yang dilakukan dengan cara pemberian penilaian oleh ahli (expert judgment) yaitu oleh 2 orang dosen Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember. Instrumen divalidasi tentang aspek-aspek yang diukur berdasarkan teori tertentu yang mendukung penelitian, kemudian expert judgment memberikan sarandan komentar terhadap instrumen tersebut. Tahap yang terakhir yaitu expert judgment memberikan keputusan terhadap instrumen apakah instrumen penelitian layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi sesuai saran, atau tidak layak digunakan.

Reliabilitas yaitu suatu proses pengukuran yang dapat dipercaya. Pada penelitian ini untuk mengetahui data yang diperoleh reliabel atau tidak menggunakan rumus Alfa Cronbach.

$$r_{11} = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_b^2 = varians total

X = skor total

Hasil pengukuran nilai reliabilitas dibandingkan dengan interpretasi koefisien korelasi pada Tabel 6. Semakin tinggi nilai reliabilitas maka semakin baik pula hasil interpretasi yang dimunculkan. Koefisien korelasi mempunyai nilai berkisar -1.00 sampai +1.00. Namun, dalam kenyataannya nilai koefisien korelasi sering dilakukan pembulatan angka karena sangat mungkin nilai koefisien korelasi sangat mungkin bernilai lebih dari 1.00.

Tabel 6. Interpretasi Nilai R

Besarnya nilai R	Hasil interpretasi
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat Rendah

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang menggambarkan aplikasi media pembelajaran. Teknik analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif kuantitatif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan tanpa membuat kesimpulan agar data yang diperoleh mudah dipahami pada setiap prosesnya. Hasil yang diperoleh analisis digunakan sebagai acuan untuk merevisi aplikasi media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan. Untuk menentukan kategori kelayakan dari media pembelajaran ini melalui dua tahap analisis, yaitu analisis kualitas produk dan analisis kualitas respon.

Data angket yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dengan kriteria yang dapat dilihat pada Tabel 7. Selanjutnya skor yang diperoleh dikonversikan menjadi empat skala yang dapat dijelaskan pada tabel 8.

Langkah yang terakhir yaitu menghitung skor rata-rata penilaian yang kemudian dikonversikan dalam bentuk persentase.

Tabel 7. Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Android

No	Kategori	Nilai
1	Sangat setuju	4
2	Setuju	3
3	Kurang setuju	2
4	Tidak setuju	1

Tabel 4. Kriteria Kualitas

No	Rentang Skor (i)	Kategori
1	$Mi + 1,50 SDi < X = Mi + 3 SDi$	Sangat layak
2	$Mi < X = Mi + 1,50 SDi$	Layak
3	$Mi - 1,50 SDi < X = Mi$	Kurang layak
4	$Mi - 3 SDi < X = Mi - 1,5 SDi$	Tidak layak

Keterangan:

Mi = Rata-rata ideal

SDi = simpangan baku ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$$SDi = \frac{1}{2}(\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Hasil penilaian kelayakan pada tabel diatas akan menjadi acuan penilaian kelayakan terhadap uji coba oleh ahli materi dan ahli media, serta respon oleh siswa. hasil skor yang didapatkan akan menunjukkan tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis Android pada aplikasi Ya Arabi yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian mengadopsi model pengembangan ADDIE. Langkah yang dilakukan yaitu analysis, design, development & implementation, dan evaluation. Hasil pengembangan berupa produk media pembelajaran berbasis Android pada kompetensi menjelaskan Latihan Soal Bahasa Arab Pemula.

6. Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dilakukan menggunakan aplikasi pengembangan android studio dengan bantuan software-software pendukung lainnya. Hasil pengembangan media berupa file .Apk yang dapat diinstal pada minimal API 14 atau Android 4.0 IceCreamSandwich.

a. Hasil Media Pembelajaran

1) Tampilan Splash Screen

Tujuan dari Splash screen yaitu untuk memberikan kesan menarik pada media pembelajaran berbasis Android sehingga pengguna tertarik akan media pembelajaran yang ada. Pada tahap ini splash screen dilakukan pengembangan, yang bermula berbentuk lingkaran tidak bergambar kini menjadi bergambar. Dapat dilihat pada Gambar 7. pengembangan splashscreen.



Gambar 7. Splash screen

2) Tampilan Menu Intro

Pada halaman menu intro terdapat perubahan dari rancangan awal pengembangan media. Pada rancangan awal menu intro hanya terdapat tulisan Tes

Bahasa Arab Pemula, kini pada tahap pengembangn berubah menjadi YaArabi.Halaman menu intro dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Menu Intro

3) Tampilan Menu Utama

Pada tahap pengembangan menu utama terdapat 4 menu yaitu, tujuan Ya Arabi, Tes, panduan, dan tentang.Hasil dari pengembangan menu utama media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Menu utama

4) Tampilan Menu Tujuan Tes

Pengembangan menu tujuan pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan kaidah media pembelajaran yang sesuai dengan KMA NO. 183 tahun

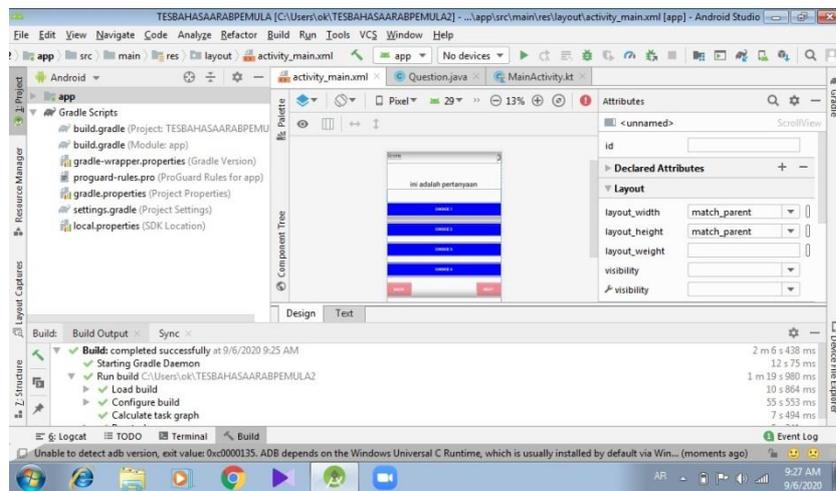
2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Madrasah. Tujuan pembelajaran ini berisikan tujuan Tes setelah siswa menggunakan media Ya Arabi ini. Pengembangan menu tujuan tes dapat dilihat pada Gambar 10.

Tujuan Tes
Setelah melaksanakan Tes Bahasa Arab Pemula, diharapkan siswa dapat:
1. Melatih penguasaan Bahasa Arab sebagai alat komunikasi
2. Menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif.

Gambar 10. Tujuan tes

5) Tampilan Menu Tes

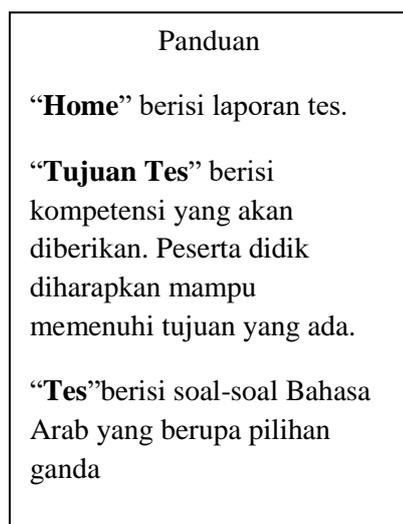
Menu yang terdapat pada menu Tes berjumlah 4 sub menu Tes. Soal yang telah dijawab masih bisa berubah terhadap jawaban lain. Untuk berpindah ke halaman soal selanjutnya perlu penekanan tombol next dan jika ingin kembali pada soal sebelumnya maka perlu penekanan tombol back. Jika telah selesai mengerjakan semua soal maka mengkhiri soal perlu penekanan tombol finish. Pada tahap pengembangan menu Tes terdapat pula score hasil Tes yang memunculkan nilai total. Jumlah soal yang disajikan sebanyak 35 soal pilihan ganda. Pengembangan menu Tes dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Menu soal

6) Tampilan Menu Panduan

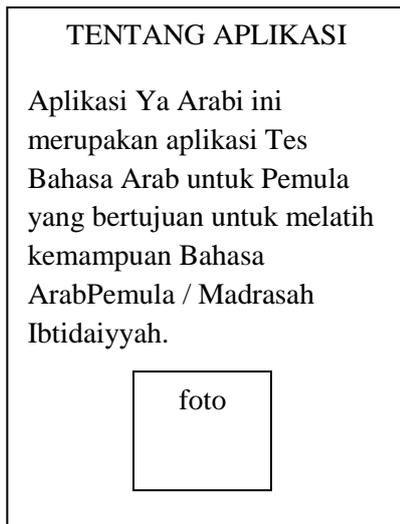
Pada halaman panduan berisikan penjelasan-penjelasan dari setiap menu yang disajikan. Sehingga, harapannya dengan adanya menu panduan pengguna dapat lebih cepat memahami kerja dari aplikasi media pembelajaran ini. Tujuan dari diadankannya menu panduan yaitu untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran ini dan sesuai dengan standar media pembelajaran yang diharapkan dapat memudahkan proses tes. Pengembangan menu panduan pada aplikasi media pembelajaran berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Menu Panduan

7) Tampilan Menu Tentang

Menu tentang dimunculkan sebagai identitas pembuat. Identitas yang ada dalam menu tentang merupakan biodata singkat tentang pembuat. Dapat dilihat pada Gambar 13 tentang pengembangan menu tentang pada media pembelajaran berbasis Android.



Gambar 13. Tentang Aplikasi

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1994. Definisi Teknologi Pendidikan. Jakarta: V. Rajawali Citra10
- AECT. 2008. Definisi Teknologi Pendidikan. Jakarta: CV. Rajawali Citra.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers Ibrahim, Rachmadiarti, Nur dan Ismono. 2000.
- Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Unesa University Press Ketut, Damajanti. 2005.
- Evaluasi Media Pembelajaran. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Rusijono dan Mustaji. 2008. Penelitian Teknologi Pembelajaran. Surabaya: Unesa University Press.
- Nur, Mohammad. 2011. Model Pembelajaran Kooperatif Edisi Kedua .Surabaya Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa Retnowati, Tri Hartiti. 2006
- UNY Sadiman, Arif. 2005. Media Pendidikan. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif. 2007. Media Pendidikan. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada Safaat, Nazruddin. 2012.
- AndroidBandung:Informatika Sambodo, Rizki Agung. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA.
- Arisma, Olynda A. 2012. Peningkatan dan Kemampuan Membaca Melalui Penerapan Program Jam Baca Sekolah di Kelas VII SMP Negeri 1 Puri. Skripsi.
- Aziz, Solechul. 2012. Sekali baca langsung inget: Mengupas Lengkap All About Android. Jakarta: Kuncikom.
- Darmawan,Deni. (2012). *Learning Media*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kim, Heyoung & Kwon, Yeonhee. 2010. Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning. The korea association of multimedia-assisted language learning (KAMALL).

Majid, Abdul. 2012. Mobile learning. UPI Journal of Educational Technology. Tersedia di https://jurnal.upi.edu/file/Mobile_Learning_ok.pdf pada tanggal 19-02-2016 pukul 09.00 WIB.

Mustadi, Ali. 2012. Speaking Skill Improvement Melalui Role-Playing pada Kompetensi English for Instruction di PGSD. DIDAKTIKA.3(1).

Mustofa, Syaiful (2011) *Strategi pembelajaran bahasa Arab inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press.

Pratiwi, Ida A.E. 2012. Peningkatan keterampilan berbicara dengan metode debat plus dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas XI IPA SMA pariwisata kertha wisata Denpasar. Teses tersedia di www.pps.unud.ac.id/thesis/pdf_thesis/unud-413-473527986-tesis%20ia%20ekayudha%20pratiwi.pdf pada tanggal 1 Mei 2016

Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Sahatah, Hasan. (1993) *Ta'lim al-Lughoh al-'Arabiyah baina an-Nadhoriyah wa at- Tathbiq*. Bayrut: ad-Dar al-Misriyah al-Libnaniyah.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Taxler, John dan Kukulka Hulme, Agnes. 2005. *Mobile learning: a handbook for educators and trainers*. New York: Routledge.

<http://tyas001.blogspot.co.id/2013/11/artikel-pengertian-adobeaudition.html>

<http://www.awn.com/news/adobe-animate-cc-has-arrived>

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator

<https://id.wikipedia.org/android>