

Pengembangan Media Pembelajaran MIT App Inventor dalam Keterampilan Menyimak pada Siswa MAN 2 Kota Serang

Faiza Nur Khalida

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten
Faizanurkhalida19@gmail.com

Siti Ngaisah

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten
lis_yay@yahoo.com

Abstract

This research develops learning media with MIT App Inventor means studying the development of learning media with MIT APP Inventor to teach listening skills in grade 11 man 2 serang city, and to determine the feasibility and effectiveness of learning media that has been developed. In this study using a research and development (R&D) approach, Sugiyono (2009). The research and development approach is a research method used to design and develop educational programs and products that can meet internal standards. To produce certain products, needs analysis research is used and to test the feasibility of these products in order to achieve broad community success. As for the feasibility of developing learning media with MIT App Inventor on listening skills, the results are 81%. as for the effectiveness of this learning media, the pre-test results are 38.88% and the post-test results are 91.11. The expected result of the two tests is 52.23%, because there is a difference between the pre-test and post-test results. This shows that learning media with MIT App Inventor used to teach listening skills is effective.

Keywords: *Learning media development, MIT App Inventor*

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan MIT App Inventor berarti mempelajari tentang pengembangan media pembelajaran dengan MIT APP Inventor untuk mengajarkan keterampilan mendengar pada kelas 11 man 2 kota serang, dan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), sugiyono(2009). Pendekatan penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program dan produk Pendidikan yang dapat memenuhi standar internal. Untuk menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut guna mencapai keberhasilan masyarakat luas. Adapun kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor terhadap keterampilan mendengar diperoleh hasil 81 % . adapun efektivitas media pembelajarn ini diperoleh hasil pre-test sebesar 38,88 % dan hasil post- test sebesar 91,11. Adapun hasil yang diharapkan dari kedua tes tersebut adalah sebesar 52,23%, karena terdapat perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan MIT App Inventor digunakan untuk mengajarkan keterampilan mendengar itu efektif.

Kata kunci : *Pengembangan media pembelajaran, MIT App Inventor*

PENDAHULUAN

Alat komunikasi yang paling efektif dalam kehidupan bersama dalam masyarakat adalah bahasa. Manusia menggunakan bahasa sepanjang hidupnya. Bahasa telah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh beberapa aspek, diantaranya aspek teknologi. Pada era globalisasi ini, Indonesia dituntut dapat bersaing dengan bangsa-bangsa lain terutama dalam perkembangan teknologi komunikasi. Bahasa sangatlah penting bagi perkembangan teknologi komunikasi. Dari pada itu Indonesia harus memiliki daya saing di segala bidang, salah satunya bidang teknologi dalam bahasa. Dunia pendidikan menjadi sarana yang digunakan Masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa baik daerah maupun asing. Pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong berkembangnya media dalam bidang pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dalam model ini mengubah peran guru dari mendominasi kelas menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu kreatif dalam mencari atau menciptakan jenis media yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu Bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas atau setingkatnya yaitu Bahasa Arab. Dalam pembelajaran Bahasa arab terdapat 4 keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, Membaca, dan menulis. Keterampilan mendengar merupakan keterampilan awal dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing termasuk di dalamnya adalah bahasa Arab. Salah satu sekolah menjadikan Bahasa arab menjadi mata pelajaran adalah Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Serang, namun sayangnya, minat peserta didik Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Serang terhadap mata pelajaran Bahasa arab rendah. Hal ini terlihat di kelas 11 yang dijadikan tempat observasi pengenalan lapangan persekolah, banyak siswa yang kesulitan dalam belajar Bahasa arab salah satu penyebabnya adalah kurang memahami audio Bahasa arab, baik berupa dialog atau teks.

Berdasarkan observasi dengan guru Bahasa arab Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Serang terkait penggunaan media pembelajaran Bahasa arab dalam keterampilan menyimak di kelas masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Selain itu, pemanfaatan Smartphone dalam proses pembelajaran Bahasa arab masih jarang digunakan, oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan guna mengatasi permasalahan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membuat peserta didik aktif dalam kelas. Dari permasalahan yang telah disebutkan, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran yang mana dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui Pengembangan Media Pembelajaran Mit App Inventor Dalam Keterampilan Menyimak Di kelas 11 Man 2 Kota Serang.

a. Pengertian MIT APP Inventor

MIT menciptakan sebuah alat dengan sistem pemrograman yang lebih mudah, yaitu berupa blok dengan pendekatan *click and drag*. Dengan demikian tidak perlu belajar pemrograman terlebih dahulu. proyek MIT yang bertujuan untuk mendemokratisasi pengembangan perangkat lunak dengan memberdayakan semua orang, terutama generasi muda, untuk beralih dari konsumsi teknologi ke penciptaan teknologi. Menurut menyatakan bahwa MIT App Inventor merupakan sebuah pemrograman aplikasi yang dapat dioperasikan di dalam sistem android.

Melalui MIT App Inventor guru dapat menciptakan sebuah media pembelajaran dengan menarik juga dapat menjadi salah satu cara mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar salah satunya pada materi aritmatika sosial. Ahli lain menyatakan bahwa MIT App Inventor merupakan sebuah pemrograman aplikasi yang dapat dioperasikan di dalam sistem android.

b. Maharah menyimak (Istima)

Keterampilan menyimak dalam bahasa Arab disebut "maharatul-istima". Ini merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami dan menafsirkan apa yang didengar dalam bahasa Arab. Keterampilan ini penting dalam mempelajari bahasa Arab karena merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan kemampuan mendengarkan dan memahami makna yang disampaikan oleh penutur secara baik dan benar. Keterampilan ini penting dalam memahami bahasa Arab secara menyeluruh. Menyimak merupakan keterampilan yang hingga kini masih diabaikan, bahkan keterampilan ini belum mendapat tempat yang sewajarnya dalam pengajaran Bahasa. Pada waktu proses pembelajaran keterampilan ini sangat mendominasi aktivitas siswa dibanding dengan ketrampilan lainnya, termasuk keterampilan berbicara. Menurut ahli lain mendengarkan-menyimak, ini menjadi pilar utama dalam berkomunikasi dan kepentingannya kadang, melebihi berbicara, membaca, dan menulis. Pentingnya peranan menyimak saat komunikasi juga membantu seseorang memperoleh berbagai informasi secara valid dan akurat, begitu juga dalam proses pembelajaran. Menyimak dapat dianggap sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki sifat aktif reseptif. Sebab dalam kegiatan menyimak seseorang harus melibatkan pikirannya sehingga mampu mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahaminya dan menafsirkan maknanya sehingga seseorang mampu menangkap pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan seseorang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research & Development/ R & D). Penelitian ini digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian ini bersifat longitudinal, sehingga penelitian ini dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda (Sugiyono.2016: vi). Model pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi

metode penelitian dan pengembangan (Research & Development/ R & D) dari Sugiyono. Lebih lanjut menurut Sugiyono (2016:298) terdapat sepuluh langkah-langkah dalam penelitian R & D, tetapi dalam penelitian ini hanya 6 langkah saja yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran ini menggunakan angket, dan untuk menguji keefektifan ini menggunakan pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, media tersebut berupa aplikasi menggunakan MIT App Inventor. Hal ini dibuat berdasarkan pada kebutuhan peserta didik di MAN 2 Kota Serang. Berikut ini merupakan pembahasan hasil penelitian :

1. Proses pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor ini pada pembelajaran Bahasa arab keterampilan Menyimak dengan menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi tujuh enam Langkah penelitian dan pengembangan , yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Alasan peneliti membatasi hanya sampai tujuh langkah penelitian dan pengembangan ini dikarenakan sampai pada tahap 6 sudah dapat menjawab hasil penelitian.
 - a. Tahap potensi dan masalah yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang dihadapi selama proses pembelajaran merupakan tahap pertama yang dilakukan. Kemudian dilakukan observasi terhadap peserta didik untuk mengetahui kemampuan mereka terhadap kemampuan Bahasa arab dalam keterampilan menyimak. Pemilihan media dirancang untuk mengembangkann media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dalam keterampilan menyimak.
 - b. Tahap desain produk media pembelajarn disesuaikan dengan analisis sebelumnya kemudian berlanjut ketahap desain dengan menggunakan MIT App Inventor, dan menggunakan Canva.
 - c. Tahap validasi desain ini dibuat dengan menggunakan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru Bahasa arab. Setelah pembuatan media selesai dilakukan penilaian oleh validator ahli media, ahli materi, dan guru Bahasa arab sebagai tahap selanjutnya. Penilaian dilakukan sampai kategori media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan.
 - d. Tahap perbaikan desain, setelah adanya saran dan kritik dari validator, selanjutnya peneliti memperbaiki produk agar pada saat digunakan sudah benar dan layak digunakan.
 - e. Tahap uji coba produk dengan pengerjaan soal pre-test terlebih dahulu sebelum penggunaan produk kemudia setelah penggunaan produk selanjutnya dengan pengerjaan soal post-test. Terdapat perbandingan atau selisih yang signifikan dari hasil pre-test dan post-test. Pada hasil pre-test

memperoleh rata-rata 38,88 -Sangat Kurang|| dengan persentase 16,6% -Sangat Kurang||. Sedangkan pada hasil post- test terdapat peningkatan yang signifikan dengan memperoleh skor rata-rata 91,11% dengan persentase ketuntasan belajar 100%. Untuk mengetahui rekapitulasi peningkatan yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test menggunakan rumus $n\text{-gain}$ mendapatkan nilai rata-rata 0,92 termasuk kedalam kriteria "Tinggi" atau sebanyak 18 siswa semuanya mendapatkan nilai tuntas mencapai KKM.

2. Kelayakan media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa arab keterampilan menyimak ini dilakukan dengan uji validitas yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan guru Bahasa arab. Dalam uji validitas menggunakan rumus Hasil = . Dari hasil validasi ahli media terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran MIT App Ivetor pada keterampilan menyimak ini memperoleh presentase kelayakan 92% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi dari ahli materi terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase kelayakan 80% termasuk ke dalam kategori "Layak". Kemudian hasil dari Guru bahasa arab pembelajaran terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase 96% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi dan guru Bahasa arab dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan MIT App Inventor dalam Keterampilan Menyimak layak untuk digunakan oleh peserta didik. Peneliti tidak lagi mendapatkan komentar mengenai kesalahan yang perlu diperbaiki dalam pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor dalam Keterampilan Menyimak

3. Efektivitas media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa arab keterampilan menyimak. Keefektifan media pembelajaran MIT App Inventor ini dilihat berdasarkan cara menggunakan media yang anak memberikan dampak positif bagi pesera didik. Hal ini disebabkan dengan menjawab dan mengerjakan soal bersama. Oleh karena itu, peserta didik akan menganalisis pernyataan untuk menemukan jawaban yang benar dan tepat. Ketika melakukan proses pembelajaran, tentunya peneliti memperhatikan tingkat kefektifan media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa arab keterampilan menyimak yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mengukur hal tersebut peneliti menggunakan pre-test dan post-test. Hasil ini diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan untuk mengukur efektivitas tingkat keberhasilan media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa arab keterampilan menyimak. Hasil kegiatan ini dapat dikatakan efektif karena adanya perubahan sikap melalui Tindakan peserta didik secara aktif, dapat menganalisis dengan baik dan adanya perubahan hasil yang signifikan sebelum dan sesudah belajar menggunakan aplikasi MIT App Inventor dalam keterampilan menyimak. Adapun data yang diperoleh pada setiap peserta didik yakni memperoleh jumlah skor

rata-rata presentase sebesar 91,11 % dari sini dapat diketahui bahwa peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran MIT App Inventor mampu menstimulus ketampilan menyimak Ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini menyatakan bahwa efektivitas media media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa arab keterampilan menyimak sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor pada keterampilan menyimak pengembangan model Borg and Gall. Adapun Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan, di antaranya (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk.

Kelayakan media pembelajaran MIT App Inventor pada keterampilan menyimak dikelas 11 Bahasa MAN 2 Kota Serang yaitu dari ahli media memperoleh presentase kelayakan 92% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi dari ahli materi terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase kelayakan 80% termasuk ke dalam kategori "Layak". Kemudian hasil dari Guru bahasa arab pembelajaran terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase 96% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Media yang layak digunakan untuk proses pembelajaran dibuat dengan proses yang dilakukan melalui langkah-langkah yang sesuai dan tidak dibuat berdasarkan asumsi sendiri.

Media pembelajaran MIT App Inventor pada keterampilan menyimak yang dikembangkan efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Terjadi peningkatan dari *post-test* yakni memperoleh rata-rata presentase 91,11 % termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dengan persentase ketuntasan belajar 100%. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *n-gain* mendapatkan nilai rata-rata 0,92 termasuk kedalam kriteria "Tinggi", sehingga media pembelajaran MIT App Inventor pada keterampilan menyimak sudah memenuhi indikator keefektifan dan layak untuk digunakan.

REFERENSI

- Amalia, S. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dengan smart apps creator (sac) untuk meningkatkan motivasi belajar biologi peserta didik di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. 10.
- Chaeruman, U. A. (2019). Instrumen evaluasi media pembelajaran. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.14419.12329>
- Das, K., Mandal, M., & Barman, P. (2019). Teacher pedagogical competence: A theoretical review. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, 6(2), 531-536.

- Depdiknas. (2008). Pengembangan standar KKG/MGMP. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk merancang aplikasi pembelajaran berbasis Android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <https://doi.org/10.26877/E-Dimas.V12i4.6648>
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (n.d.). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/At.V8i1.1163>
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021a). Karakteristik media pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan berbasis pendidikan. 5.
- Ismail, M., & Musthafa, A. A. (2018). Pengembangan materi tes keterampilan menyimak bahasa Arab menggunakan moodle untuk meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa Universitas Darussalam Gontor. 13(2).
- Jabir, M. (2010a). Kemahiran menyimak dalam proses pembelajaran bahasa Arab. *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.24239/Jsi.V7i2.98.157-162>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/Axiom.V7i1.1778>
- Lubis, M. (2017). Pengaruh supervisi kepala sekolah terhadap kinerja guru di madrasah tsanawiyah negeri se-kota medan. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 1–14.
- Megawati, F., & Pradana, L. N. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe stad dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 434–444.
- Nurhikmah, S., Mi'raj, F., & Ma'ruf, A. (2019). Pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(11).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Nursina, N. (2016). Peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran melalui workshop di KKG gugus 5 Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 88–98.
- Palettei, S., & Sulfemi, B. (2019). Pengaruh aktivitas kelompok kerja guru (KKG) terhadap kompetensi pedagogik guru sekolah dasar di gugus VII Kecamatan Pallangga. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 941–947.
- PD, R. (2016). pengembangan perangkat pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(11).

- Rachmawati, Y., Purwarno, P., & Asbari, M. (2021). Pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPED)*, 9(1), 43–53.
- Resmini, N. (2010). Peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan kelompok kerja guru (KKG). *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 14(2), 337–354.
- Sele, S., Seran, Y., & Nggadas, Y. (2022). Pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(4), 665–672.
- Sugiyono. (2009). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Sukirman. (2020). Peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan kelompok kerja guru (KKG). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 169–177.
- Sulfemi, B. (2019). Urgensi kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 290–296.
- Susanto, A., Susanto, P., & Asbari, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(7).
- Suwandi, Z. N. (2022). فعالية استخدام وسائل التعلين على الإنترنت في تعلين اللغة العربية لدي طالب الصف العاشر بالودسة الثانوية الوهنية الحكهية ٧ تانجرانج. *Muyassar: Journal Of Arabic Education*, 1(1), 28–110. <https://doi.org/10.31000/Al-Muyassar.V1i1.5954>
- Taubah, M. (2019). Maharah dan kafa'ah dalam pembelajaran bahasa Arab. *Studi Arab*, 10(1), 31–38. <https://doi.org/10.35891/Sa.V10i1.1765>
- Tritjahjo, D. (n.d.). Book_Tritjahjo Danny_Asesmen Non-Tes Dalam Bimbingan Dan Konseling_Bab 10.Pdf.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (Rnd) dalam bimbingan dan konseling. 5(3).