

Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Shorof

Vera Fikrotin, Siti Sulaikho

Universitas KH A. Wahab Hasbullah, Indonesia

Universitas KH A. Wahab Hasbullah, Indonesia

Corresponding E-mail: verafikrotin@gmail.com

Abstract

Shorof learning is not easy for VIII grade students. Therefore, shorof is a branch of grammar Arabic, not a language mother. Caused, iSpring Suite learning media hope to increase attracted learners to study shorof. This research aims to determine the feasibility iSpring Suite learning media based on android of short subject for VIII grade students. This study uses the research and development method using Thiagarajan 4 D theory; they are defined, designed, developed, and disseminated. The instrument of study used material expert, media expert, language expert, and questionnaire of students. The result of the data is 81.25% includes the Very Good category of an expert. 70.45% includes the Good category of media experts. 96.87% includes the Very Good category of a language expert, and 87.19% includes questionnaire response students. So, based on the result, it determines of iSpring Suite learning media is "Very Good" to use.

Keywords: *Learning Media, iSpring Suite, appropriate, Shorof, Android*

Abstrak

Mempelajari *shorof* bagi siswa kelas VIII bukan perkara yang mudah. Terlebih, *shorof* yang merupakan cabang dari tata bahasa Arab bukan bahasa ibu. Karena itu, media pembelajaran *iSpring Suite* diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari *shorof*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android untuk mata pelajaran *shorof* bagi siswa kelas VIII. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D 4D Thiagarajan, yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebaran. Instrumen penelitian menggunakan angket dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta angket respon. Hasil yang diperoleh adalah 81.25% dengan standar Sangat Layak dari ahli materi, 70.45% dengan standar Layak dari ahli media, 96.87% dengan standar Sangat Layak dari ahli bahasa, serta 87.19% dengan standar Sangat Layak dari angket respon siswa. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran *iSpring Suite* "Sangat Layak" untuk digunakan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, iSpring Suite, Kelayakan, shorof, Android*

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan bahasa Semit Tengah yang masih tergolong dengan rumpun bahasa Ibrani serta bahasa-bahasa Neo Arami. Bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan pada kitab suci umat Islam serta sumber ajaran Islam lainnya. Maka tidak mengherankan

jika masyarakat Indonesia pada umumnya memiliki motivasi yang kuat dalam mempelajari bahasa Arab karena untuk tujuan agama.¹

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang di dalamnya terdapat timbal balik antara siswa dan guru serta sumber belajar (bahan ajar) pada kelas tersebut.² Pembelajaran memiliki tujuan agar siswa mampu bersosial dengan baik.³ Pembelajaran bahasa Arab adalah proses menjadikan siswa belajar bahasa Arab. Dengan kata lain pembelajaran berlangsung di antara guru dan siswa yang di dalamnya terdapat sumber belajar bahasa Arab. Di dalam melaksanakan sebuah pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang harus ada, yaitu guru, siswa, alat peraga atau media yang digunakan untuk mengajar, tujuan pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Jika dalam sebuah pembelajaran hanya ada guru dan bahan ajar, maka belum dikatakan pembelajaran. Begitu pula sebaliknya.⁴ Bagi guru, tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah supaya bahasa Arab dapat mudah dipahami dan dikuasai siswa. Bagi siswa, tujuan pembelajaran bahasa Arab adalah dapat memahami bahasa Arab dengan baik.⁵

Bagi seseorang yang beragama Islam, mengenal dan mempelajari bahasa Arab adalah suatu hal yang harus diupayakan atau penting. Hal ini dikarenakan menguasai bahasa Arab termasuk dalam syarat dan alat untuk mempelajari sumber ajaran agama Islam dengan baik.⁶ Jika seseorang mampu menguasai bahasa Arab dengan baik, maka kemampuan dalam mengkaji kitab-kitab atau sumber ajaran Islam yang berbahasa Arab, tidak diragukan lagi.⁷ Namun terdapat kendala saat mempelajari bahasa Arab karena kebanyakan bahasa Arab terdiri dari huruf konsonan dan tidak berharokat.⁸ Sehingga saat siswa ingin mempelajari bahasa Arab maka sangat penting untuk mempelajari kaidah gramatikal bahasa tersebut. Kaidah gramatikal ini membantu siswa dalam membuat pola kalimat bahasa Arab dengan

¹ Rahmat Iswanto, 'Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi', *Jurnal Arabiyatuna*, 1 (2017), 140–52.

² Moh Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran*, 2018.

³ M. Ilham Muchtar, 'Metode Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Al-Maraji'*, 1.Juni (2017), 13–24.

⁴ Sulaiman Saat, 'Faktor - Faktor Determinan Dalam Pendidikan', *Jurnal Al - Ta'dib*, 8.Juli-Desember (2015), 17.

⁵ Iswanto.

⁶ Ismail Suardi Wekke, *Model Pembelajaran Bahasa Arab*, 2014.

⁷ Iswanto.

⁸ Rodliyah Zaenuddin, 'Pembelajaran Nahwu / Shorof Dan Implikasinya Terhadap Membaca Dan Memahami Literatur Bahasa Arab Kontemporer Pada Santri Pesantren Majelis Tarbiyatul Mubtadi-Ien (MTM) Desa Kempek Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon', *Jurnal Holistik*, 13.Juni (2012), 95–120.

benar dan tentunya akan memudahkan dalam menguasai bahasa Arab.⁹ Kaidah ini terdiri dari *nabwu* dan *shorof*. Mempelajari keduanya sangat penting karena *nabwu* dan *shorof* memiliki hubungan yang erat. Sebagai siswa yang baru mempelajari *grammar* (tata bahasa) akan merasa kesulitan jika penyampaian materi yang hanya sebatas hafalan.

Mempelajari *shorof* lebih didahulukan sebelum mempelajari *nabwu*. Hal ini dikarenakan, dengan mempelajari *shorof*, menjadikan siswa mampu mengetahui bentuk kata yang terdapat pada bahasa Arab. Abul Fatah Ibnu Jinni menyatakan bahwa ilmu *shorof* merupakan ilmu yang di dalamnya mengkaji perubahan bentuk kata, baik berubah kata karena adanya *zayadab* (tambahan) atau *takhrif* (pengurangan). Mustafa Galayaini juga menjelaskan bahwa ilmu *shorof* adalah ilmu yang di dalamnya mengkaji tentang asal usul kata dalam bahasa Arab sehingga bentuk kata tersebut dapat diketahui dan dibedakan.¹⁰

Pembelajaran yang konvensional masih familiar digunakan oleh kebanyakan guru mata pelajaran *shorof*. Cara konvensional merupakan metode pembelajaran yang dalam penyampaiannya menggunakan media buku dan papan tulis. Siswa menjadi kurang bersemangat dengan pembelajaran yang menggunakan cara konvensional. Hal ini dikarenakan siswa hanya dituntut untuk hafalan tanpa memahami. Begitu pun media pembelajaran yang masih menggunakan buku yang belum memaksimalkan pemahaman siswa, jika belum diberikan penjelasan dari guru. Pembelajaran yang monoton dan konvensional ini menjadikan kurangnya motivasi siswa dalam belajar *shorof*.¹¹ Menurut Ubaidillah motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan faktor tersebut minat belajar peserta didik akan muncul, sehingga akan sangat efektif menunjang efektifitas kegiatan belajar mengajar.¹²

Selain itu, terdapat anggapan yang menyatakan bahwa *shorof* merupakan ilmu yang sulit untuk dipahami dan menjadi suatu hal yang menakutkan.¹³ Oleh karena itu guru harus mengupayakan menjadikan pembelajaran menjadi sederhana dan media pembelajaran yang dibuat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.¹⁴ Dengan demikian, siswa

⁹ Kusnadi, 'Metode Gramatikal Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1.November (2019), 8–13.

¹⁰ Ahmad Mufid A.R, *Mudahnya Belajar Ilmu Shorof*, 2014.

¹¹ Jabal Nur, 'Pendekatan Landasan Dan Model Pembelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Systems*, 6.November (2013), 204–12.

¹² Ubaidillah, 'Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online : Blended Learning Dalam Istima ' i', *Al-Ittijah*, 12.1 (2020), 45–54 (p. 50).

¹³ Andi Fajriwati Tadjuddin, 'Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab', *Al- Maraji'*, 1.Juni (2017), 25–37.

¹⁴ Sigit Purnama and Adhi Setiyawan, 'Pengembangan Game Wazan Berbasis Android', *Al Athfal*, 1.Desember (2015), 9–19.

menjadi bersemangat dalam mempelajari *shorof*.¹⁵ Media pembelajaran yang menarik, kreatif, serta interaktif akan memudahkan siswa dalam memahami materi *shorof*.¹⁶

Istilah media berasal dari bahasa latin “Mediun” yang memiliki arti perantara.¹⁷ Media menjadi alat komunikasi guna lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Sadiman menjelaskan bahwa media merupakan alat perantara dalam penyampaian pembelajaran dari guru ke siswa. Lebih tepatnya, media adalah sebuah wadah yang berisi pesan intruksional guru terhadap siswa. Apabila di dalam media terkandung pesan-pesan yang berkaitan dengan pembelajaran, maka disebut media pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020). Tentu saja keberadaan media pembelajaran sebagai pendukung agar tujuan belajar tercapai.¹⁸ Media pembelajaran juga berfungsi untuk memotivasi siswa agar lebih minat dalam belajar. Hal ini dikarenakan saat siswa mengalami kesulitan dalam memahami pesan intruksional dari guru, maka media menjadi alat perantara agar pesan tersebut mudah di pahami. Selain itu media juga menumbuhkan konsentrasi siswa saat pembelajaran sehingga terciptanya efesiensi belajar.¹⁹

Sekarang ini, mulai bermunculan berbagai alat berbasis teknologi yang tersebar pada hampir semua bidang kehidupan manusia, khususnya pada penggunaan teknologi komunikasi.²⁰ Teknologi saat ini memiliki peran yang besar dalam upaya mengatasi problematika pada dunia pendidikan.²¹ Teknologi memiliki tujuan memberi kemudahan dan kenyamanan bagi siswa. Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan di Indonesia juga memiliki pengaruh yang besar pada pola interaksi antara guru dan siswa.²² Seperti penggunaan *smartphone* sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa.²³ Masa kini penggunaan *smartphone* telah menjadi gaya hidup para siswa bahkan bisa jadi menjadi sebuah kebutuhan. Keberadaan *smartphone* bisa menjadi alat bagi siswa untuk mencari informasi dan

¹⁵ M P Cecep Kustandi and M S Dr. Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Prenada Media, 2020).

¹⁶ Iswanto.

¹⁷ Iwan Falahudin, ‘Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran’, *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1.Desember (2014), 104–17.

¹⁸ Falahudin.

¹⁹ Teni Nurrita, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *Jurnal Misykat*, 3.Juni (2018), 171–87.

²⁰ (Daeng et al., 2017)

²¹ Zainal Abidin, ‘Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran’, *Jurnal Edcomtech*, 1.April (2016), 9–20.

²² (Suryani et al., 2018)

²³ Jauharil Maknuni, ‘Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19’, *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 2.September (2020), 94–106.

hiburan serta komunikasi.²⁴ Karena *smartphone* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak manfaat. Salah satunya seperti dapat mengakses internet sehingga mudah untuk memperoleh informasi.²⁵ Sehingga banyaknya siswa pada masa sekarang yang memiliki *smartphone* menjadi salah satu alternatif agar *smartphone* dijadikan sarana belajar.²⁶

Mengembangkan media pembelajaran dengan pemanfaatan *iSpring Suite* berbasis android membuat ilmu *shorof* menjadi ilmu yang mampu diakses siswa dimanapun serta kapanpun. Pengembangan media pembelajaran berdasarkan pertimbangan agar dapat menjadi media belajar secara mandiri bagi siswa serta dapat dijadikan media bagi guru dalam proses pembelajaran.²⁷

iSpring Suite merupakan perangkat lunak yang cara kerjanya mengubah file presentasi (format *power point*) menjadi *flash* yang berfungsi supaya tidak dapat diedit oleh *programmer* lain. Fungsi kedua dari *iSpring Suite* dapat *publish* dalam bentuk HTML. Fungsi ketiga, *iSpring Suite* dapat dijalankan pada perangkat android.²⁸ Salah satu dari keunggulan *flash* adalah tampilan yang menarik dan ukuran yang kecil. Meski berukuran kecil, namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. Bahkan, ukuran yang kecil menjadi kelebihan dari *iSpring Suite* karena ringan saat terinstal pada android. Dalam pembuatan *iSpring Suite*, tidaklah rumit karena para guru sudah sering menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Guru cukup membuat presentasi yang baik dan menarik pada *Microsoft Power Point* kemudian merubahnya menjadi *flash*. Langkah selanjutnya adalah mentransfernya menjadi aplikasi yang dapat diakses pada android dengan tanpa data internet.

Dalam hal ini, peneliti melakukan uji coba pembelajaran *shorof* dengan pemanfaatan *iSpring Suite* berbasis android pada kelas VIII MTS Walisongo Sugihwaras. Di sekolah ini media yang digunakan masih berupa kitab sehingga perlu adanya media yang menarik agar memotivasi siswa dalam belajar *shorof*. Meski eksistensi kitab *shorof* tidak tergantikan, namun media pembelajaran *iSpring Suite* ini diharapkan menjadi media pendukung agar siswa mudah dalam memahami materi pelajaran pada kitab *shorof*.

²⁴ Kosmas Sobon, Jelvi M Mangundap, and Stief Walewangko, 'Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado', *Jurnal Autentik*, 3.Juli (2019), 25–33.

²⁵ Green Ferry Mandias, 'Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat', *Cogito Smart Journal*, 3.Juni (2017), 83–90.

²⁶ Ai Farida and others, 'Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 8.Januari (2021), 1701–10.

²⁷ Joko Kuswanto and Ferri Radiansah, 'Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI', *Jurnal Media Infotama*, 14.Februari (2018), 15–20.

²⁸ Dasmo, Ade Puji Lestari, and Mashudi Alamsyah, 'Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 9', *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2020, pp. 99–102.

Metode

Penelitian pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan teori 4D Thiagarajan sebagai metode dalam penelitian. Menurut Sugiyono, metode R&D adalah sebuah metode penelitian yang di dalamnya akan menghasilkan sebuah produk yang nanti akan di uji keefektifannya. Produk yang dihasilkan dari metode R&D memiliki manfaat yang praktis, sehingga pembelajaran menjadi efektif, efisien serta memuaskan.²⁹

Teori 4D Thiagarajan meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan) dan *Dissemination* (penyebaran).³⁰ Pada tahap *Define* (pendefinisian), dilakukan analisa awal untuk menentukan permasalahan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran. Melalui analisa awal ini, peneliti mendapatkan gambaran alternatif dalam penyelesaian masalah. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisa terhadap media pembelajaran *shorof* pada siswa yang menjadi target dari penelitian ini. Temuan permasalahan pada tahap *Define* menjadi penentu pentingnya pengembangan media pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap kedua adalah perencanaan (*Design*). Tahap ini meliputi pemilihan media dan format pada pengembangan media pembelajaran *shorof*. Setelah itu peneliti melakukan rancangan awal atau rancangan perangkat pembelajaran sebelum uji coba dilakukan. Tahap ketiga dari teori ini yaitu pengembangan (*Development*). Di tahap ini, peneliti menghasilkan produk pengembangan yang berupa media pembelajaran *iSpring Suit* berbasis android. Proses awal dari tahap ini adalah validasi 3 ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Perbaikan dilakukan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh 3 ahli. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite* untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa. Setelah melakukan tahap pengembangan dan peneliti sudah melakukan revisi, selanjutnya adalah tahap penyebaran (*Disseminate*). Di dalam tahap ini, peneliti memperkenalkan media pembelajaran *iSpring Suite* kepada lebih banyak orang supaya dapat diterapkan pada pembelajaran.³¹

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2019.

³⁰ Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan', *Jurnal Siliwangi*, 3 (2017), 214–19.

³¹ Nurdiyah Lestari, 'Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan LKM Bioteknologi Menggunakan Model PBL Bagi Mahasiswa', *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12.September (2018), 56–65.

Lokasi penelitian berada di MTs Walisongo Sugihwaras. Pengumpulan data berasal dari observasi, wawancara, dan angket. Tujuan observasi adalah mendapatkan data awal sebagai dasar penelitian dan pengembangan. Setelah itu, dilakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran *shorof* untuk memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang interaktif serta inovatif.

Validasi media pembelajaran *iSpring Suite* terdiri dari 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. Setelah itu dilakukan ujicoba lapangan berskala besar yaitu seluruh siswa kelas VIII Walisongo Sugihwaras yang berjumlah 87 siswa. Angket respon memiliki fungsi agar peneliti mengetahui tanggapan atau penilaian siswa terhadap media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android.

Angket validasi 3 ahli dan angket respon berupa pernyataan dengan 4 pilihan nilai dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Standar	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
C (Cukup)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Dalam mengolah data yang telah diperoleh, penelitian ini memakai rumus persentase di bawah ini:

$$xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket :

S_{max} = Skor maksimal yang terdapat pada instrument

$\sum S$ = Jumlah skor /nilai yang diperoleh

xi = Nilai kelayakan pada tiap aspek dalam instrument

Adapun hasil persentase yang dihasilkan kemudian dikelompokkan berdasarkan skala Likert 5 tingkat

Tabel 2. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Presentase	Standar
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Dari tabel 2 di atas, akan diketahui standar kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan. Jika hasil skor persentase menunjukkan $X > 81\%$, media tersebut dikatakan “Sangat Layak”. Jika hasil skor persentase menunjukkan $61\% < X \leq 80\%$, media dikatakan “Layak”. Jika hasil skor persentase menunjukkan $41\% < X \leq 60\%$, media tersebut dikatakan “Cukup Layak”. Jika hasil skor persentase menunjukkan $21\% < X \leq 40\%$, media tersebut dikatakan “Kurang Layak”. Jika hasil skor persentase menunjukkan $X < 20\%$, media tersebut dikatakan “Sangat Kurang Layak”. Media akan disebarakan jika dari masing-masing ahli validator memberikan penilaian dengan hasil persentase yang masuk pada standar “Layak” atau “Sangat Layak”.

Hasil dan Pembahasan

Angkat penilaian meliputi 3 ahli dan respon siswa. Ahli bahasa yang dimaksud adalah ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun hasil dari setiap angket adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *iSpring Suite* ini disajikan pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Kriteria	Penilaian
1	Aspek Pembelajaran	75%
2	Aspek Substansi Materi	87.50%
	Rata-rata	81.25%

Berdasarkan tabel 3, dapat dikatakan bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi sebesar 81.25 % dengan kategori **Sangat Layak**. Berikut rincian isi pada setiap aspek:

Tabel 4. Aspek Pembelajaran

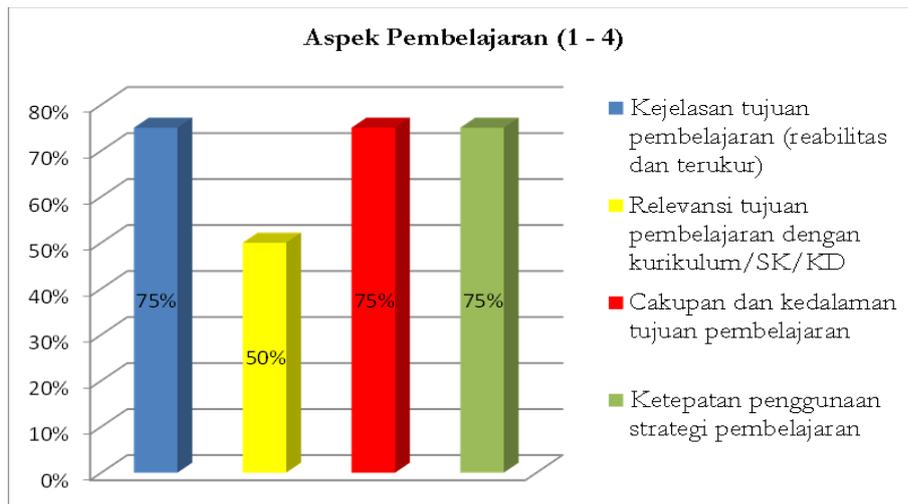
Aspek Pembelajaran	
Kriteria	Penilaian
Kejelasan tujuan pembelajaran (reabilitas dan terukur)	75%
Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD	50%
Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	75%
Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	75%
Interaktivitas	50%
Kontekstualitas	75%
Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan	100%
Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran	100%
Kemudahan untuk dipahami	75%
Sitematika yang runut, logis, dan jelas	75%
Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan	75%
Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	75%
Relevansi dan konsistensi alat evaluasi	75%
Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	75%
Rata-rata	75%

Tabel 5. Aspek Subtansi Materi

Aspek Subtansi Materi	
Kriteria	Penilaian
Kebenaran materi secara teori dan konsep	100%
Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan	100%
Kedalaman materi	75%
Aktualitas	75%
Rata-rata	87.50%

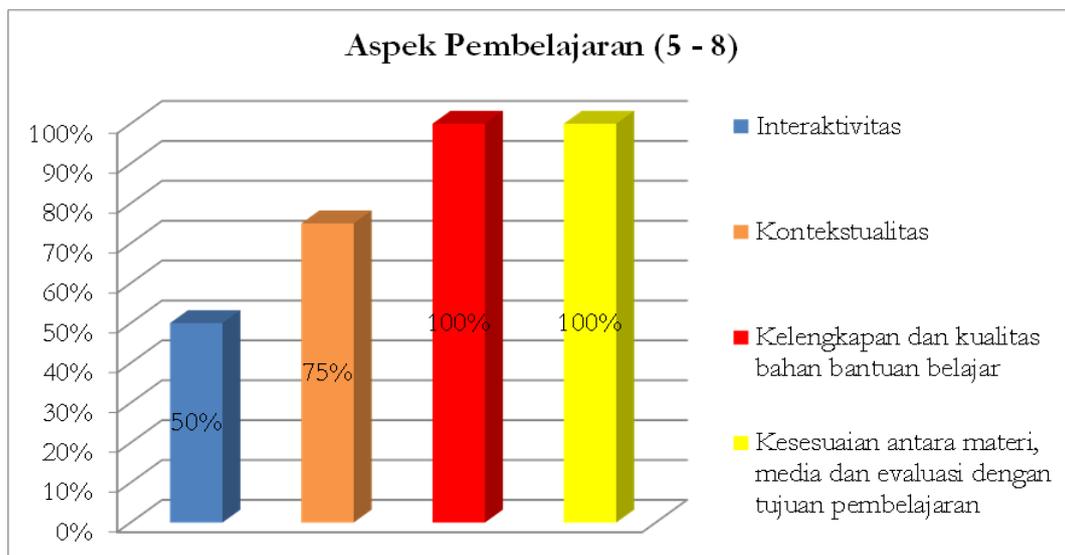
Adapun uraian pada masing-masing aspek, dijelaskan pada bentuk grafik di bawah ini.

Grafik 1. Aspek Pembelajaran (1 - 4)



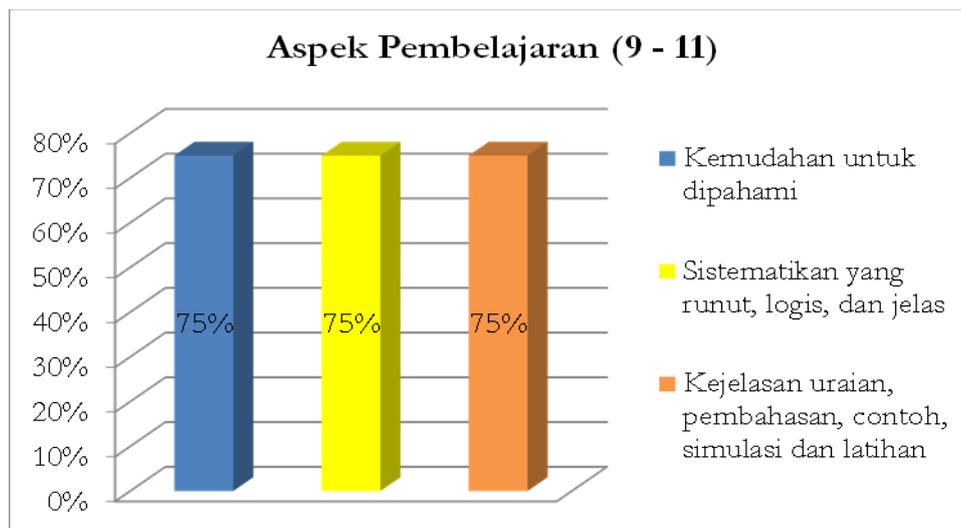
Pada grafik 1. Aspek pembelajaran yang terdiri kejelasan tujuan pembelajaran 75% (layak), relevansi 50% (cukup layak), cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran 75% (layak), dan ketepatan penggunaan strategi pembelajaran 75% (layak).

Grafik 2. Aspek Pembelajaran (5 - 8)



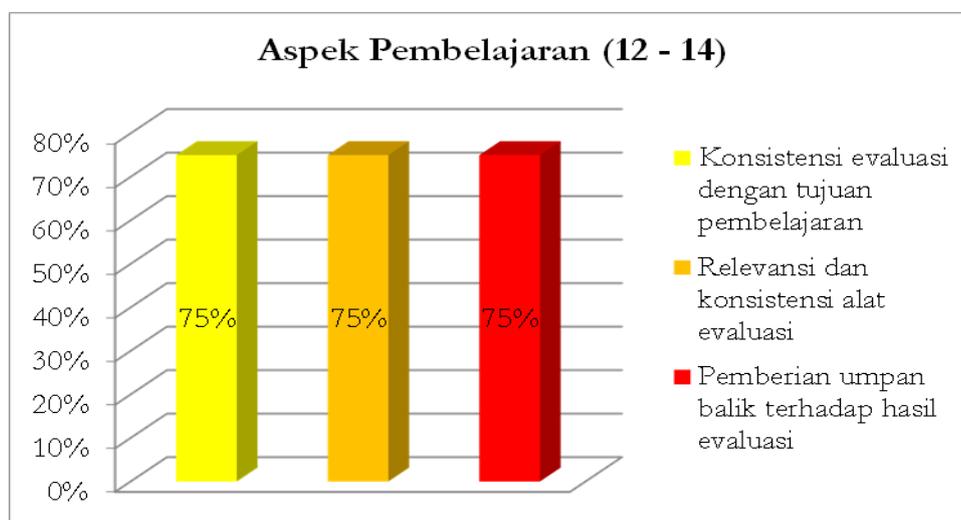
Pada grafik 2. Aspek pembelajaran terdiri dari interaktivitas 50% (cukup layak), kontekstualitas 75% (layak), kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar 100% (sangat layak), kesesuaian antara materi 100% (sangat layak).

Grafik 3. Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran (9 - 11)



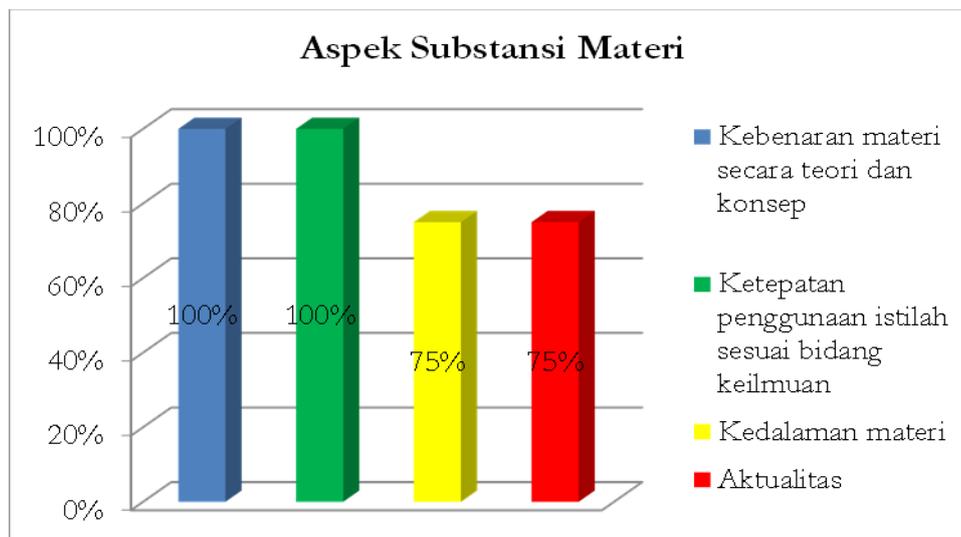
Pada grafik 3. Aspek pembelajaran terdiri dari kemudahan untuk dipahami 75% (layak), sistematika 75% (layak), dan kejelasan uraian pembahasan, contoh, simulasi dan latihan 75% (layak).

Grafik 4. Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran (12 – 14)



Pada grafik 4. Aspek pembelajaran yang terdiri dari konsistensi 75% (layak), relevansi dan konsistensi alat evaluasi 75% (layak), dan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi 75% (layak).

Grafik 5. Hasil Penilaian Aspek Subtansi Umum



Pada grafik 5. Aspek substansi umum yang terdiri dari kebenaran materi secara teori dan konsep 100% (sangat layak), ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan 75% (layak), kedalaman materi 75% (layak), dan aktualitas 75% (layak).

b. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media pada produk disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Persentase
1	Aspek Umum	75%
2	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	75%
3	Aspek Komunikasi Visual	61.36%
	Rata - rata	70.45%

Berdasarkan tabel 6, dapat dikatakan bahwa hasil penilaian dari validator ahli media sebesar 70.45% dengan kategori **Layak**. Berikut rincian isi pada setiap aspek:

Tabel 7. Aspek Umum

Aspek Umum	
Kriteria	Penilaian
<u>Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)</u>	75%
<u>Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)</u>	75%
<u>Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)</u>	75%
Rata - rata	75%

Tabel 8. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
No.	Kriteria	Penilaian
1	Efektif dan efisien	75%
2	Reabilitas	75%
3	Maintainable	75%
4	Usabilitas	75%
5	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan	75%
6	Kompatibilitas	75%
7	Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah	75%
8	Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap	75%
9	Reusabilitas	75%
Rata - rata		75%

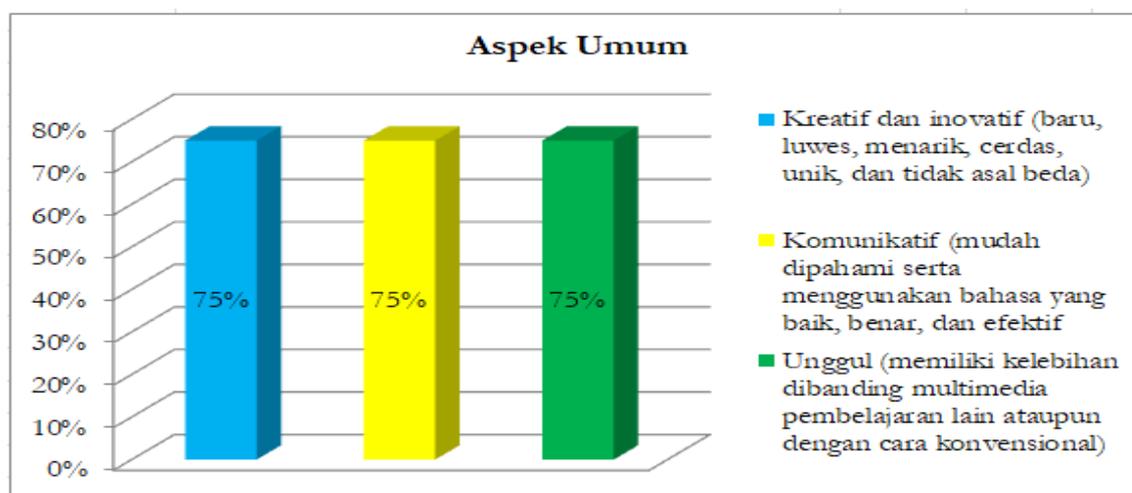
Tabel 9. Aspek Komunikasi Visual

Aspek Komunikasi Visual	
Kriteria	Penilaian
Komunikatif	75%
Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan)	75%
Sederhana: Visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat	50%
Unity	50%

Penggambaran objek dalam bentuk image baik realistik maupun simbolik	50%
Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih	50%
Tipografi yang berfungsi untuk memvisualkan bahasa verbal sehingga mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya	50%
Tata letak : peletakan serta susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur	50%
Unsur visual bergerak (animasi), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar	75%
Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya	50%
Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi, musik, dan sound) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi	75%
Rata – rata	61.36%

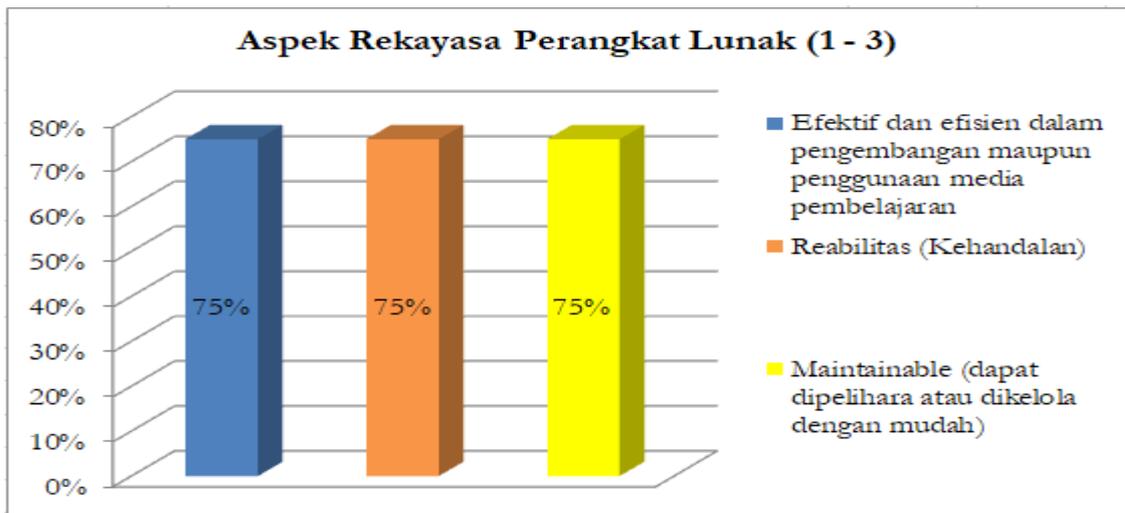
Adapun uraian pada masing-masing aspek, dijelaskan pada bentuk grafik di bawah ini:

Grafik 6. Aspek Umum (1-3)



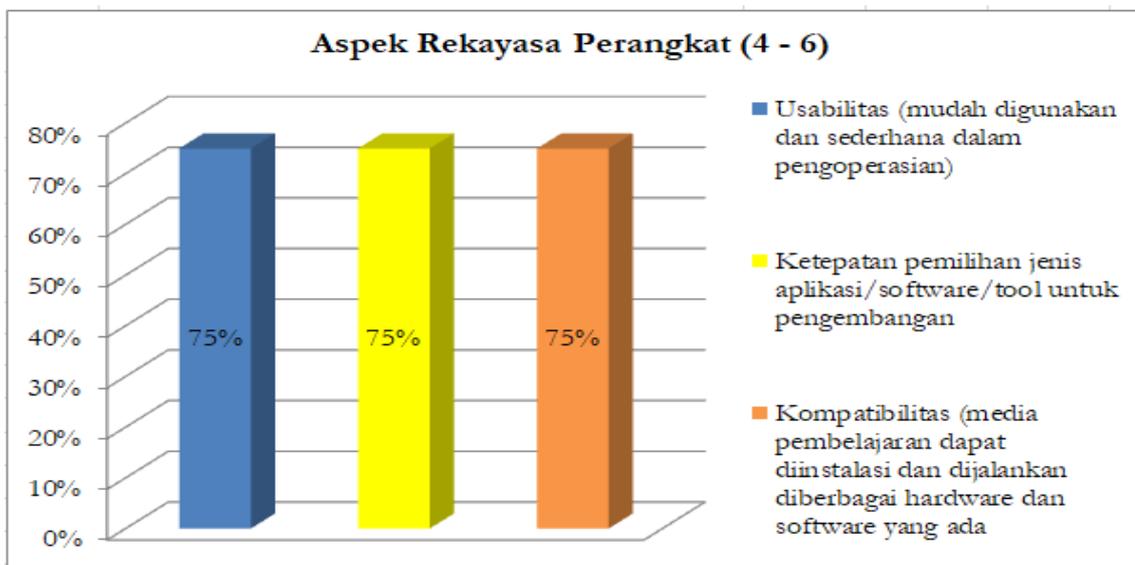
Pada grafik 6. Aspek umum terdiri dari kreatif dan inovatif 75% (layak), komunikatif 75% (layak), dan unggul 75% (layak).

Grafik 7. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (1- 3)



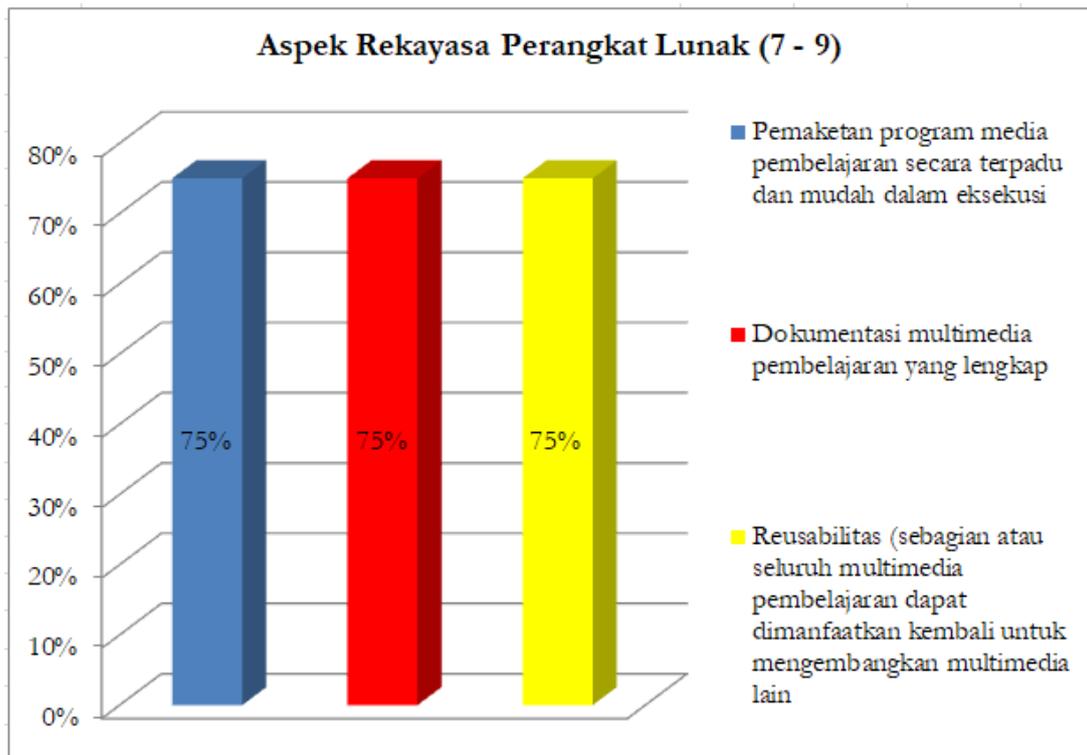
Pada grafik 7. Aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari efektif dan efisien 75% (layak), reabilitas 75% (layak), dan maintainable 75% (layak).

Grafik 8. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (4 – 6)



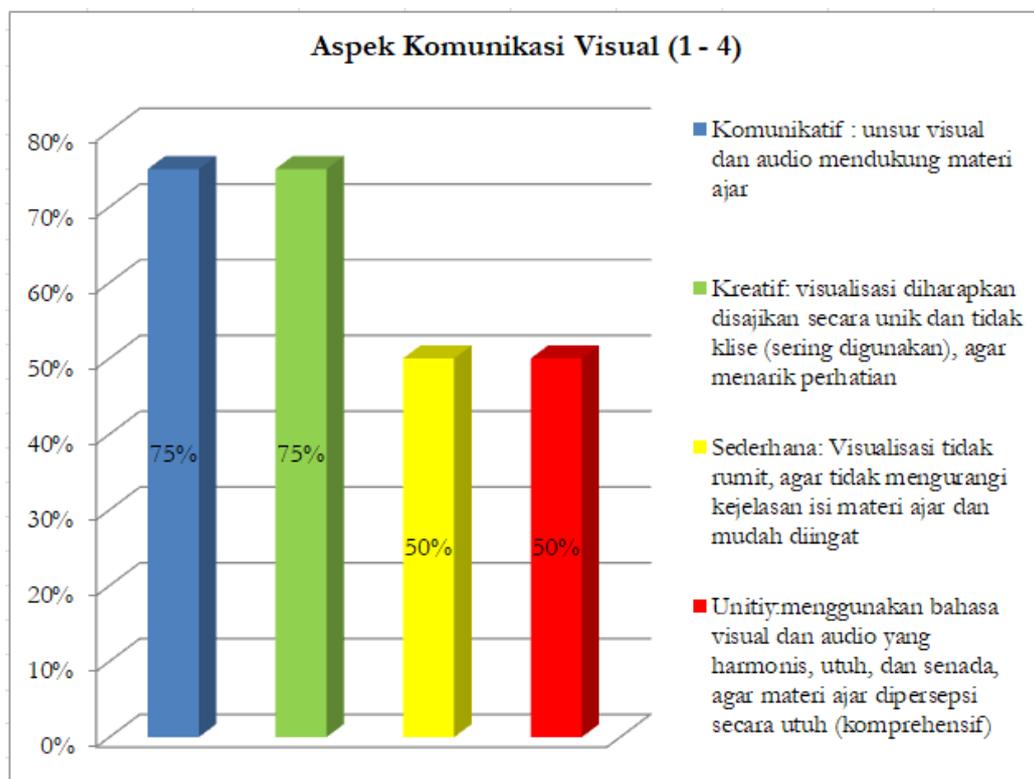
Pada grafik 8. Aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari usabilitas 75% (layak), ketepatan pemilihan jenis aplikasi 75% (layak), kompatibilitas 75% (layak).

Grafik 9. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (7 - 9)



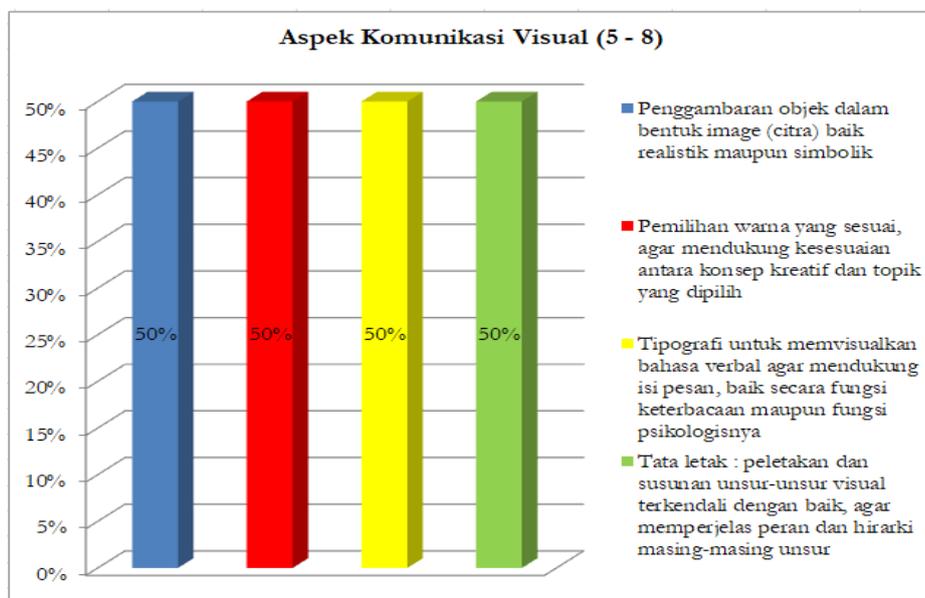
Pada grafik di atas terdiri dari pemaketan program media pembelajaran 75% (layak), dokumentasi multimedia 75% (layak), dan reusabilitas 75% (layak).

Grafik 10. Aspek Komunikasi Visual (1-4)



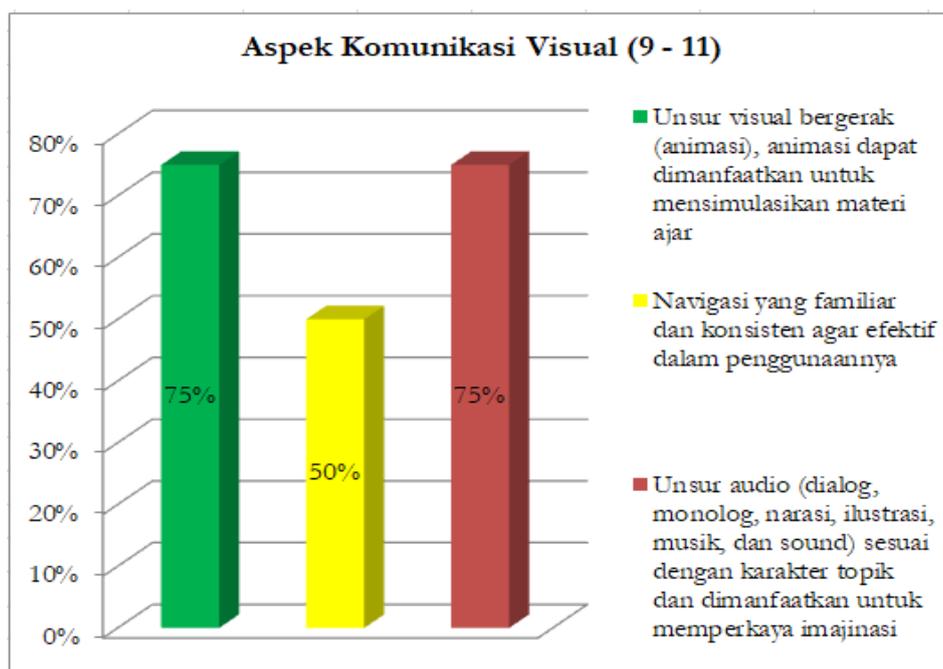
Pada grafik 10. Aspek komunikasi visual terdiri dari komunikatif 75% (layak), kreatif 75% (layak), sederhana 50% (cukup layak), dan unity menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis 50% (cukup layak).

Grafik 11. Aspek Komunikasi Visual (5–8)



Pada grafik 11. Aspek komunikasi visual terdiri dari penggambaran objek dalam bentuk image 50% (cukup layak), pemilihan warna yang sesuai 50% (cukup layak), tipografi 50% (cukup layak), dan tata letak 50% (cukup layak).

Grafik 12. Aspek Komunikasi Visual (9–11)



Pada grafik 12. Aspek komunikasi visual terdiri dari unsur visual bergerak/animasi 75% (layak), navigasi yang familiar 50% (cukup layak) dan unsur audio sesuai dengan karakter 75% (layak).

c. Validasi Ahli Bahasa

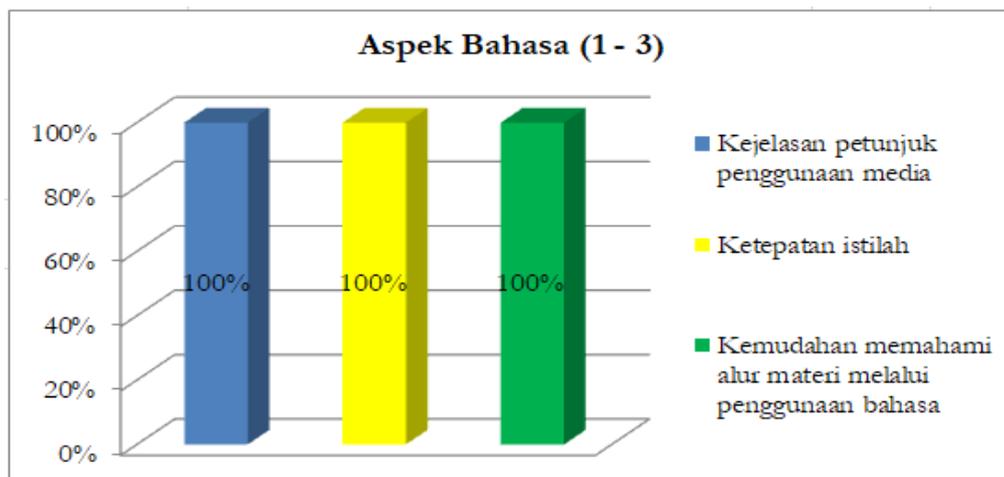
Hasil penilaian validasi ahli bahasa pada produk adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Presentase
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	100%
2.	Ketepatan istilah	100%
3.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	100%
4.	Kesantunan penggunaan bahasa	100%
5.	Ketepatan dialog/ teks wacana dengan materi	100%
6.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	100%
7.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu	100%
8.	Penggunaan EYD	75%
	Rata-rata	96.87%

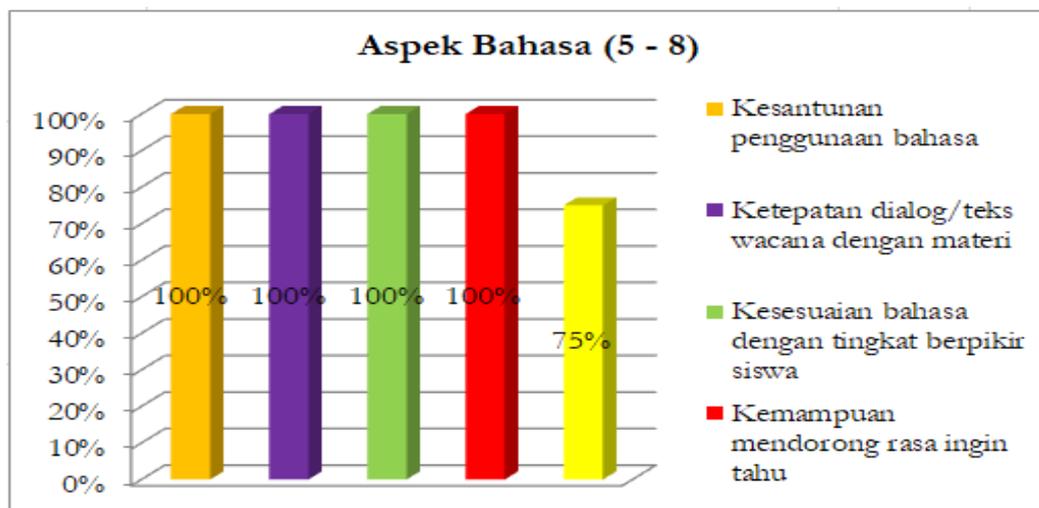
Berdasarkan tabel 10, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penilaian dari validator ahli bahasa sebesar 96.87% dengan kategori **Sangat Layak**. Adapun uraian pada masing-masing aspek, dijelaskan pada bentuk grafik di bawah ini:

Grafik 13. Hasil Validasi Ahli Bahasa (1-3)



Pada grafik 13. Aspek bahasa terdiri dari kejelasan petunjuk penggunaan media 100% (sangat layak), ketepatan istilah 100% (sangat layak), dan kemudahan memahami alur materi 100% (sangat layak).

Grafik 14. Hasil Validasi Ahli Bahasa (5-8)



Pada grafik 14. Aspek bahasa terdiri dari kesantunan bahasa 100% (sangat layak), ketepatan dialog 100% (sangat layak), kesesuaian bahasa 100% (sangat layak), kemampuan mendorong rasa ingin pada siswa 100% (sangat layak), dan penggunaan bahasa sesuai EYD 75% (layak).

d. Respon Siswa

Hasil penilaian respon siswa pada kelas VIII MTs Walisongo Sugihwaras terhadap produk *iSpring Suite* disajikan dalam tabel 6.

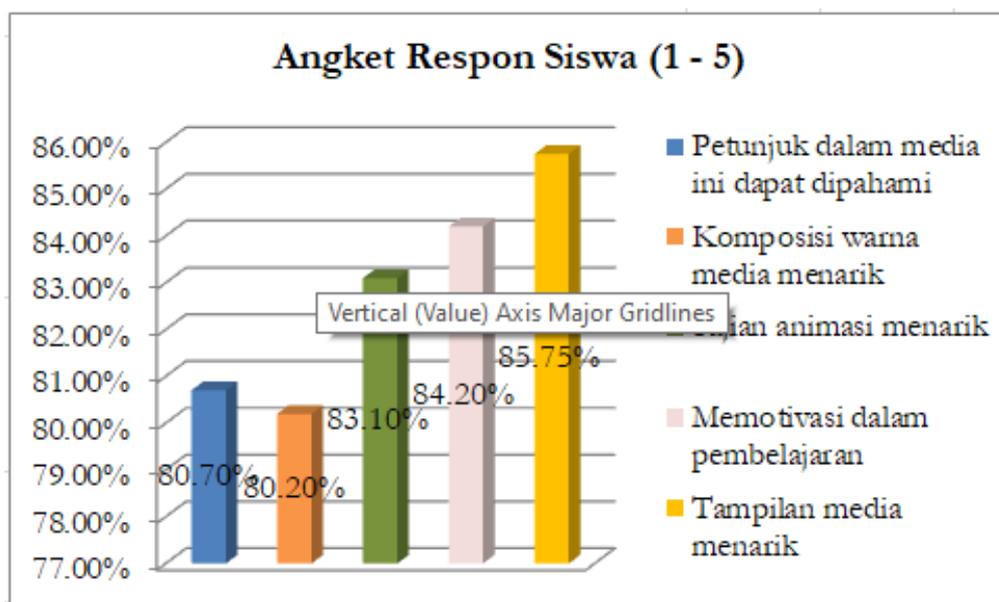
Tabel 11 . Hasil Penilaian Respon Siswa

No.	Aspek	Rata-rata
1.	Petunjuk dalam media ini dapat dipahami	80.7%
2.	Komposisi warna media menarik	80.2%
3.	Sajian animasi menarik	83.1%
4.	Memotivasi dalam pembelajaran	84.2%
5.	Tampilan media menarik	85.75%
6.	Tombol navigasi mudah digunakan	85.3%
7.	Musik pada media pembelajaran ini mengumpulkan	85%

	semangat dalam belajar	
8.	Dengan media pembelajaran ini materi yang dipelajari mudah di ingat	86.6%
9.	Tulisan materi pada media menarik	90%
10.	Evaluasi untuk menambah pengetahuan	87.2%
11.	Media pembelajaran ini membuat siswa mudah mengakses materi dengan tomboI tersedia	88.5%
12.	Media pembelajaran ini membantu dalam memahami materi	88%
13.	Media pembelajaran ini membantu siswa agar tidak bosan dalam belajar	89.2%
14.	Media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi atau bersemangat untuk meningkatkan prestasi belajar	90.2%
15.	Media pembelajaran ini baik untuk diterapkan pada mata pelajaran <i>shorof</i>	91.9%
	Rata - rata	87.19%

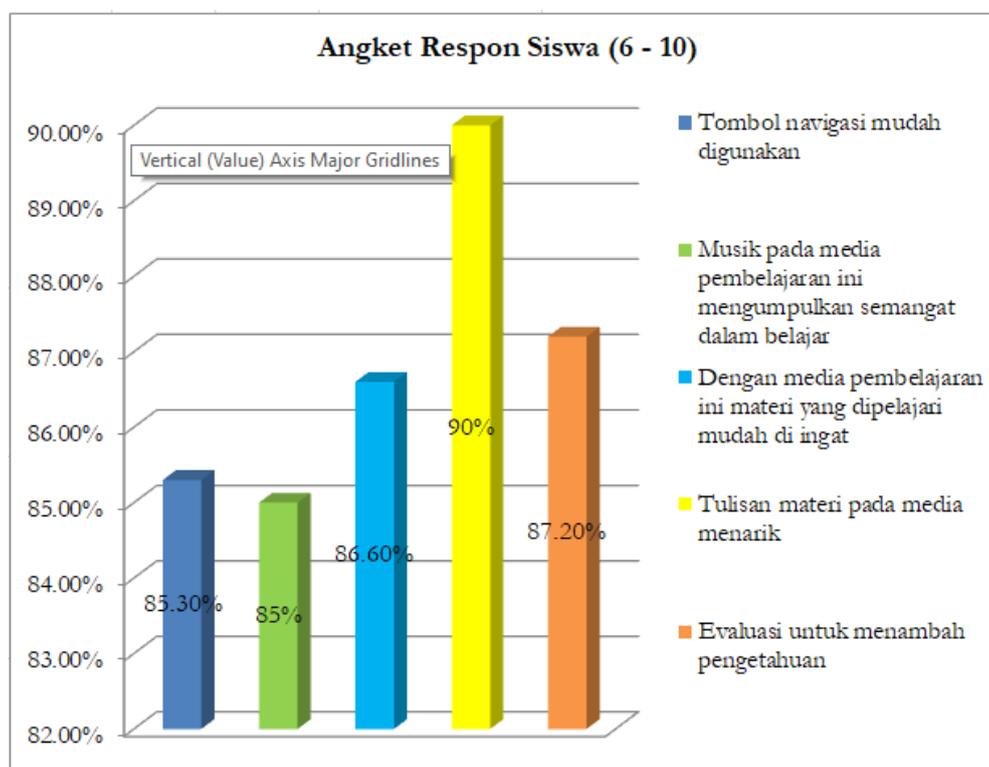
Berdasarkan data di atas, respon siswa menunjukkan nilai 87.19% dengan kategori **Sangat Layak**. Adapun uraian pada masing-masing aspek, dijelaskan pada bentuk grafik di bawah ini:

Grafik 15. Hasil Penilaian Respon Siswa (1-5)



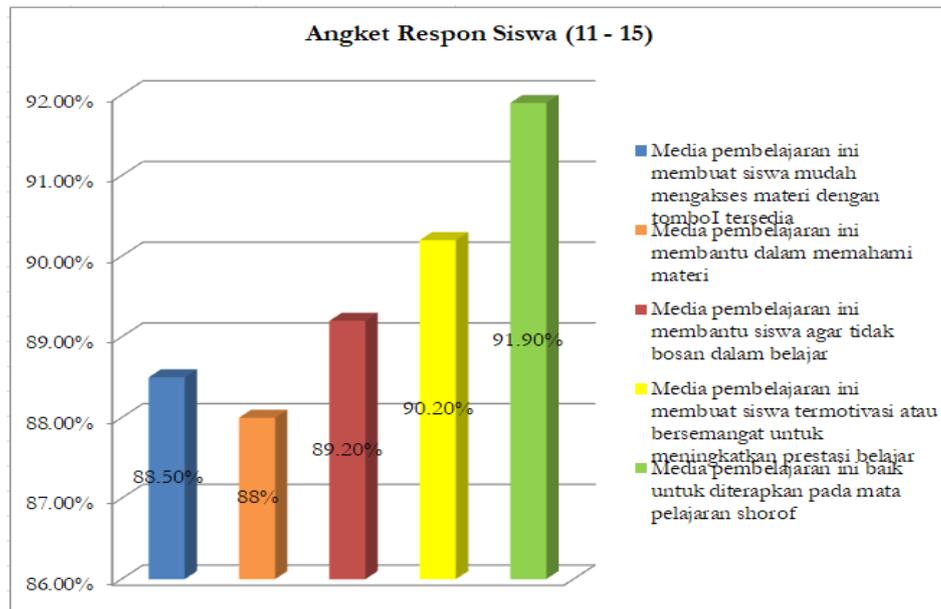
Pada grafik 15. Angket respon siswa terdiri dari petunjuk dalam media mudah di pahami 80,70% (layak), komposisi warna media menarik 80,20% (layak), animasi menarik 83, 10%(sangat layak), media memotivasi siswa dalam belajar 84,20% (sangat layak), dan tampilan media menarik 85,75% (sangat layak).

Grafik 16. Hasil Penilaian Respon Siswa (6–10)



Pada grafik 16. Angket respon siswa terdiri dari tombol navigasi mudah digunakan 83,30% (sangat layak), musik pada media menumbuhkan semangat belajar 85% (sangat layak), media ini membantu siswa dalam mengingat materi 86,60% (sangat layak), tulisan materi menarik 90% (sangat layak), dan adanya evaluasi untuk menambah pengetahuan 87,20% (sangat layak).

Grafik 17. Hasil Penilaian Respon Siswa (11-15)



Pada grafik 17. Angket respon siswa terdiri dari media ini membuat siswa mudah mengakses materi 88,50% (sangat layak), media pembelajaran ini membantu dalam memahami materi 88% (sangat layak), media ini membantu siswa agar tidak bosan 89,20% (sangat layak), media ini membuat siswa termotivasi 90,20% (sangat layak), dan media pembelajaran baik untuk diterapkan pada mata pelajaran shorof 91,90% (sangat layak).

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis android ini dinyatakan Sangat Layak untuk diaplikasikan menjadi media pembelajaran *shorof* pada kelas VIII MTs Walisongo Sugihwaras. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli materi yaitu 81.25% (**Sangat Layak**), hasil validasi ahli media yaitu 70.45% (**Layak**), hasil validasi ahli bahasa yaitu 96.87% (**Sangat Layak**), dan angket respon siswa menunjukkan nilai 87.19% (**Sangat Layak**). Dari masing-masing hasil penilaian tersebut, maka diperoleh hasil presentase dengan jumlah 83.94% (**Sangat Layak**).

Daftar Pustaka

- Abidin, Zainal, 'Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran', *Jurnal Edcomtech*, 1.April (2016), 9–20
- Cecep Kustandi, M P, and M S Dr. Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan*

- Masyrakat* (Prenada Media, 2020)
- Daeng, Intan Truvena Maria, N.N Mewengkang, and Edmon R Kalesaran, 'Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado', *E-Jurnal Acta Diurna*, VI (2017), 1–15
- Dasmo, Ade Puji Lestari, and Mashudi Alamsyah, 'Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9', *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2020, pp. 99–102
- Falahudin, Iwan, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaismara*, 1.Desember (2014), 104–17
- Farida, Ai, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani, and Yulia Saputri, 'Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 8.Januari (2021), 1701–10
- Iswanto, Rahmat, 'Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi', *Jurnal Arabiyatuna*, 1 (2017), 140–52
- Kurniawan, Dian, and Sinta Verawati Dewi, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan', *Jurnal Silwangi*, 3 (2017), 214–19
- Kusnadi, 'Metode Gramatikal Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 1.November (2019), 8–13
- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah, 'Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI', *Jurnal Media Infotama*, 14.Februari (2018), 15–20
- Lestari, Nurdiyah, 'Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan LKM Bioteknologi Menggunakan Model PBL Bagi Mahasiswa', *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12.September (2018), 56–65
- Maknuni, Jauharil, 'Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19', *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 2.September (2020), 94–106
- Mandias, Green Ferry, 'Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat', *Cogito Smart Journal*, 3.Juni (2017), 83–90
- Muchtar, M. Ilham, 'Metode Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Al-Maraji*, 1.Juni (2017), 13–24

- Mufid A.R, Ahmad, *Mudahnya Belajar Ilmu Shorof*, 2014
- Nur, Jabal, 'Pendekatan Landasan Dan Model Pembelajaran Bahasa Arab', *Jurnal Systems*, 6.November (2013), 204–12
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Misykat*, 3.Juni (2018), 171–87
- Purnama, Sigit, and Adhi Setiyawan, 'Pengembangan Game Wazan Berbasis Android', *Al Athfal*, 1.Desember (2015), 9–19
- Saat, Sulaiman, 'Faktor - Faktor Determinan Dalam Pendidikan', *Jurnal Al - Ta'dib*, 8.Juli-Desember (2015), 17
- Sobon, Kosmas, Jelvi M Mangundap, and Stief Walewangko, 'Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado', *Jurnal Autentik*, 3.Juli (2019), 25–33
- Suardi, Moh, *Belajar Dan Pembelajaran*, 2018
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Re&D*, 2019
- Suryani, Nunuk, Ahmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 2018
- Tadjuddin, Andi Fajriwati, 'Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab', *Al- Maraji'*, 1.Juni (2017), 25–37
- Ubaidillah, 'Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online : Blended Learning Dalam Istima ' i', *Al-Ittijah*, 12.1 (2020), 45–54
- Wekke, Ismail Suardi, *Model Pembelajaran Bahasa Arab*, 2014
- Zaenuddin, Rodliyah, 'Pembelajaran Nahwu / Shorof Dan Implikasinya Terhadap Membaca Dan Memahami Literatur Bahasa Arab Kontemporer Pada Santri Pesantren Majelis Tarbiyatul Muhtadi-Ien (MTM) Desa Kempek Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon', *Jurnal Holistik*, 13.Juni (2012), 95–120