

Pengembangan Media Animasi Mobile Learning Untuk Akselerasi Pemahaman Bahasa Arab Siswa Kelas 1 SD

Reno Wulan, Cucu Atikah, Suhendar

Universitas Sultan Agung Tirtayasa, Indonesia

Corresponding E-mail: renowulan87@gmail.com

Abstract

Arabic is one of the world's languages. Seeing this, the ability to speak Arabic is something that absolutely must be mastered in addition to other skills. But for students in grade 1 SD, learning Arabic is an obstacle because of their limitations in writing and reading. The purpose of this study was to determine the feasibility of mobile learning animation media to accelerate the understanding of Arabic in grade 1 elementary school. The research method used in this study is the research and development (R&D) method with the ADDIE development model developed by William Lee. The results of this study indicate that mobile learning animation media is very valid to be used as a learning medium, according to the results of the validation test conducted by material experts by 94% and the validation test of media experts 88%. The conclusion of this research is that mobile learning animation media in Arabic subjects is very feasible to accelerate the understanding of 1st grade elementary school students.

Keywords: *mobile learning, animation, arabic, kodular, android*

Abstrak

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa dunia. Melihat hal itu maka kemampuan untuk berbahasa Arab adalah sesuatu yang mutlak harus dikuasai di samping keterampilan lain. Tetapi bagi siswa kelas 1 SD, pembelajaran bahasa Arab ini menjadi kendala karena keterbatasan mereka dalam menulis dan membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media animasi mobile learning untuk akselerasi pemahaman Bahasa Arab kelas 1 SD. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh William Lee. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi mobile learning sangat valid untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sesuai dengan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 94% dan uji validasi ahli media 88%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media animasi mobile learning pada mata pelajaran Bahasa Arab sangat layak untuk akselerasi pemahaman siswa kelas 1 SD.

Kata Kunci: *mobile learning, animasi, bahasa arab, kodular, android*

Pendahuluan

Kompetensi abad 21 dikenal yang menuntut kemampuan di empat bidang yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran klasik yakni Teacher Center Learning (Pembelajaran yang Berpusat pada

Guru) sudah tidak lagi relevan digunakan. Pembelajaran yang berpusat pada siswa diteliti oleh Chih-Hung Chen a , Chin-Chung Tsai pada tahun 2021 yang mengungkapkan bahwa metode belajar yang berpusat pada peserta didik akan berdampak lebih besar terhadap pengalaman belajar siswa ¹. Pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada peserta didik dapat dilakukan dengan inovasi-inovasi pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi tangkas dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi-inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat dan merumuskan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan akan melahirkan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa pembelajaran menjadi tidak monoton dan tentu saja berpusat pada siswa. Kegiatan riset dan pengembangan media pembelajaran berguna untuk meminimalisir pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru atau teacher center learning.

Seiring dengan perkembangan zaman, pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini semakin dibutuhkan. Hal tersebut berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Yulia Resti ² dengan penggunaan media dan metode yang tepat serta memperhatikan pengetahuan dan pengalaman guru, waktu dan memanfaatkan lingkungan dan benda-benda terdekat dengan anak, diharapkan dapat mengoptimalkan pengembangan literasi bahasa pada anak usia dini. Upaya untuk mengoptimalkan pengembangan literasi pada naka usia dini diharapkan dapat melahirkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak. Materi pelajaran bahasa arab adalah suatu materi yang menjadi penting di era globalisasi, karena bahasa Arab pada saat ini merupakan bahasa yang sudah mendunia. Pembelajaran Bahasa Arab yang dirasa penting, akan mengalami kendala bagi siswa yang baru memasuki jenjang sekolah dasar. Siswa kelas 1 SD yang berada pada tahap belajar menulis dan membaca, akan merasa kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Arab, karena penulisan dan bacaan yang berbeda dengan tulisan latin. Kesulitan yang kedua dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah terbatasnya sumber informasi Bahasa Arab. Siswa cenderung mendengar dan mengucapkan kosa kata Bahasa Arab sekali dalam sepekan, sehingga pemahamannya lebih lambat dari pada Bahasa Inggris yang sudah lazim mereka gunakan.

¹ Chih Hung Chen and Chin Chung Tsai, 'In-Service Teachers' Conceptions of Mobile Technology-Integrated Instruction: Tendency towards Student-Centered Learning', *Computers and Education*, 170 (2021) <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104224>>.

² Resti Yulia and Delfi Eliza, 'Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini', *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V.1 (2021), 53–60 <<https://doi.org/10.29313/ga>>.

Antusiasme siswa terhadap bahasa arab menjadi sangat kurang, dikarenakan siswa kurang menyukai mata pelajaran bahasa Arab karena dianggap sulit. Adanya minat dan motivasi yang menurun menyebabkan hasil belajar siswa juga menurun. Keadaan lingkungan yang memang tidak mendukung untuk penggunaan bahasa Arab merupakan juga merupakan salah satu hambatan dalam pembelajaran. Lingkungan keluarga, atau sekolah masih belum menjadikan bahasa Arab sebagai bahasa yang lazim digunakan. Hal ini mengakibatkan perlunya media pembelajaran yang mudah diakses dan menarik bagi siswa untuk berlatih secara mandiri di lingkungan keluarga. Media pembelajaran yang bagus, menarik, dan mudah diakses menjadi sakah satu kendala dalam pemahaman bahasa Arab bagi siswa saat ini. Sehingga siswa cenderung mengenal dan mengucapkan bahasa Arab pada jam pembelajaran bahasa Arab saja.

Penelitian tentang pembelajaran bahasa Arab secara bermakna pada anak usia dini oleh Nginayatul Khasanah tahun 2021, menyimpulkan bahwa strategi yang tepat agar dapat meraih kebermaknaan pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini adalah dengan pemilihan materi, media, dan metode yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak Menurut penelitian Nginayatul khasanah, periode belajar pada anak usia dini adalah metode belajar sambil bermain. Selain belajar sambil bermain, metode lainnya yang sesuai adalah bermain dan bernyanyi menggunakan media audio visual dengan benda benda konkret disekitar kita. Pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan materi, metode dan media yang digunakan di TK/TPA dengan usia dan perkembangan anak-anak dapat mempengaruhi kebermaknaan dalam belajar ³.

Penelitian yang dilakukan oleh Nazmi mengenai media animasi menyimpulkan bahwa media animasi dapat digunakan sebagai pilihan media dalam pembelajaran demi mendongkrak minat belajar siswa. Penggunaan media ini bisa membuat suasana kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan sekaligus memudahkan. Dampak akhir dari penggunaan media ini adalah guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih mudah⁴. Adapun penyebab penulis memilih media animasi interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran karena mudah diakses oleh siswa maupun orang tua murid. Penyebab yang kedua adalah semakin maraknya pengguna telepon pintar (*smartphone*) atau

³ Nginayatul Khasanah, 'Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman', *Strategi Mencapai Kebermaknaan Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini*, 11 (2021), 99–114.

⁴ Muhammad Nazmi, *PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGII 2 BANDUNG*, *Jurnal Pendidikan Geografi*, 2017, xvii.

bahkan ada yang memiliki lebih dari satu *smartphone*, oleh karenanya siswa dapat belajar dimana saja dengan mudah. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif media pembelajaran dalam upaya percepatan pada mata pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas 1 SD.

Pengembangan media melalui media yang interaktif untuk bahasa Arab telah diteliti dan dikembangkan di negara tetangga kita yang serumpun dengan kita yaitu Malaysia pada tahun 2019 oleh Noor Azli Mohamed Masrop dan kawan-kawan. Jurnal ini dibuat untuk meneliti tentang permainan atau game yang dibuat dalam pembelajaran bahasa Arab di negara Malaysia. Peneliti menyatakan bahwa permainan dapat menyediakan lingkungan belajar yang kuat, terutama untuk anak-anak. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar game pembelajaran bahasa Arab terbatas pada konten alfabet saja. Presentasi dari game secara keseluruhan kurang berkualitas dalam hal grafis, animasi, warna, dan voice-over. Hal yang dinilai kurang dalam permainan yang sudah ada yaitu dalam proses desain yang sistematis⁵.

Media pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Game Android juga pernah diteliti oleh Mezan el-Khaeri Kesuma dan kawan-kawan pada tahun 2021. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran untuk materi kosa kata (*mufrodah*) merupakan hal yang harus dikembangkan agar pembelajarannya tidak monoton. Hal ini dikarenakan kosa kata (*mufrodah*) merupakan suatu materi yang harus dipahami oleh siswa di dalam pembelajaran bahasa arab⁶.

Penggunaan media animasi ini pernah diteliti juga oleh Muhammad Nazmi pada tahun 2017 di SMA PGII 2 Bandung pada mata pelajaran Geografi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan minat belajar siswa menjadi meningkat dengan menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran. Indikator yang menjadi tolok ukur dalam peningkatan minat siswa adalah aspek perhatian, keterlibatan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa. Media animasi dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik, sehingga dapat memudahkan materi yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami siswa⁷.

⁵ Noor Azli Mohamed Masrop and others, 'Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial', *Creative Education*, 10.12 (2019), 3213–22 <<https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012245>>.

⁶ Mezan el-Khaeri Kesuma and others, '2) RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSA KATA (MUFRODAH) BAHASA ARAB BERBASIS GAME ANDROID.

⁷ Nazmi, XVII.

Kunggulan dari media animasi mobile learning adalah mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan jaringan yang baik. Selain itu, media animasi mobile learning memiliki tampilan yang lebih menarik serta mudah dipahami. Media animasi juga dilengkapi dengan menu-menu yang merangsang siswa untuk belajar tanpa harus didampingi. Media animasi mobile learning dilengkapi juga dengan tampilan yang sesuai dengan materi yang dikembangkan serta tambahan suara untuk membantu siswa membaca tulisan dalam bahasa Arab. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Mukhlisin dan Pasribu yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa dalam pengenalan sarana pengenalan teknologi informasi ketika menggunakan media edukasi berupa animasi⁸.

Media animasi pembelajaran bahasa Arab ini dibuat dengan aplikasi kodular yang merupakan situs web, yang menyediakan tools untuk membuat aplikasi android dengan konsep program *drag-drop programming*⁹.

Hampir semua siswa atau orang tua mempunyai smartphone bahkan memiliki lebih dari satu handphone sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Inilah alasan penulis kenapa memilih media animasi interaktif berbasis android sebagai bagian dari media pembelajaran. Peningkatan penetrasi smartphone di Indonesia diperkirakan mencapai 100 juta pengguna. Ini menempati Indonesia di posisi kelima negara dengan pengguna smartphone terbesar¹⁰. Android saat ini sedang trend untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Nugroho pada tahun 2014¹¹, dan penelitian terkait android sebagai media pembelajaran semakin berkembang. Penelitian Rismayanti yang menggunakan e-modul dengan aplikasi kodular menyatakan bahwa adanya pembelajaran yang menggunakan smartphone berbasis android menjadikan peserta didik lebih tertarik pada konten-konten pembelajaran yang lebih bermanfaat¹².

⁸ Ahmad Mukhlisin and Mansyur Hidayat Pasribu, 'Journal Research and Education Studies', 1.1 (2020), 33–43.

⁹ Nur Cholid and Heni Ambarwati, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BEBASIS ANDROID KODULAR MATERI ZAKAT MATA PELAJARAN FIKIH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DI MADRASAH IBTIDAIYAH', *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 8 (2021), 2013–15 <<https://doi.org/10.21580/wa.v8i2.9530>>.

¹⁰ Yanuar Riezqi Yovanda, 'Pengguna Smartphone Di Indonesia Terbesar Ke-5 Di Dunia' (sindonews.com, 2016).

¹¹ Sugeng Nugroho, 'Pemanfaatan Mobile Learning Game Barisan Dan Deret Geometri Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Sma Kesatrian 1 Semarang', *Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 1 (2014).

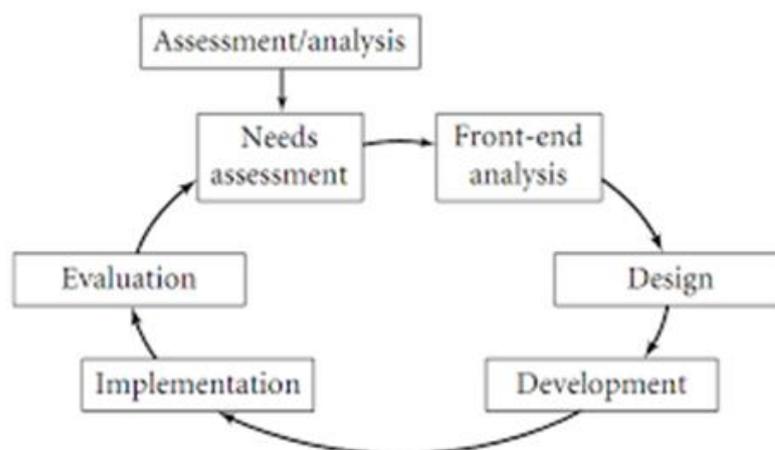
¹² Tristi Ardita Rismayanti and Nurul Anriani Sukirwan, 'Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular Pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06.01 (2022), 859–70.

Pembelajaran dengan mobile learning tidak akan sepenuhnya dimulai dari tempat belajar, tetapi penggunaan model ini akan lebih disesuaikan dengan lingkungan belajar berbantuan komputer yang tidak tersedia. Oleh karena itu, agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, perlu menggabungkan pembelajaran mobile dengan pembelajaran lainnya, sehingga pembelajaran mobile merupakan suplemen.¹³ Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan untuk memahami siswanya, tidak memanjakan mereka dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa ada upaya untuk belajar dari mereka atau menyajikan informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung sulit dicerna oleh siswa¹⁴. Kedudukan seorang guru seyogyanya tidak tergantikan, tetapi dengan media pembelajaran yang mudah diakses dan menyenangkan, diharapkan dapat menambah pemahaman bahasa Arab siswa kelas 1 SD.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh William Lee (2004). Ada lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi¹⁵. Prosedur pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Tahap Penelitian Model ADDIE



¹³ Bambang Warsita, 'MOBILE LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN INOVATIF', *Jurnal Teknodik*, 2018, 062–073 <<https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>>.

¹⁴ Artawan, *Media Animasi* (Jakarta: Yrama Widya, 2010).

¹⁵ D. L. A Lee, W. W. & Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*. (California: Pfeiffer, 2004).

Langkah pertama dalam model pengembangan ini adalah analisis, yaitu peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengamati pembelajaran mata pelajaran bahasa Arab dan pemberian angket kepada guru bahasa Arab kelas I SD Al Fityan School Tangerang. Analisis yang akan dilakukan peneliti adalah analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum dan materi yang digunakan di kelas 1 SD. Selanjutnya, analisis materi digunakan untuk memastikan bahwa materi yang akan dimasukkan dalam platform mobile learning didasarkan pada silabus mata pelajaran bahasa Arab.

Tingkat *kedua* dalam model ADDIE adalah desain atau pengaturan. Perencanaan pembuatan media pembelajaran berbasis mobile learning berupa representasi antarmuka berupa storyboard untuk media animasi bahasa Arab. Pembuatan storyboard ini, menjadi gambaran awal dalam perancangan media animasi mobile learning. Tujuan dari pembuatan desain media animasi berbasis mobile learning ini adalah agar media tersebut dibuat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna dalam hal ini adalah mahasiswa. Dalam perencanaan media ini dilakukan dengan menentukan deskripsi keseluruhan aplikasi mobile learning untuk disuguhkan dengan bentuk aplikasi. Setelah penyusunan desain media pembelajaran ini selesai, langkah selanjutnya adalah merancang instrumen untuk menganalisis media pembelajaran yang akan kita kembangkan.

Langkah *ketiga* adalah pengembangan. Pada tahap ini dibuat produk media pembelajaran berbasis mobile learning untuk mata pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi codular berdasarkan konsep produk yang telah dicoba pada tahap perencanaan. Setelah media pembelajaran jadi berupa produk jadi, dilakukan review oleh pembimbing terlebih dahulu. divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan dengan maksud untuk mengetahui tingkat epektifitas dan efisiensi media pembelajaran sebelum diujicobakan pada guru dan siswa.

Langkah *keempat* adalah implementasi. Setelah media pembelajaran dengan platform mobile learning berupa produk yang telah dinyatakan bagus atau layak digunakan dalam penelitian oleh ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah uji coba kepada guru dan siswa kelas 1 SD Al- Fityan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui tanggapan pengajar dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran animasi bahasa arab berbasis mobile learning, dan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berdasarkan evaluasi oleh pengajar dan peserta didik.

Pada tahap *kelima* merupakan evaluasi yaitu tahap penilaian oleh pengguna media pembelajaran yaitu guru dan siswa. Setelah tahap penilaian media pembelajaran dilaksanakan oleh guru dan siswa, data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data yang telah dianalisis dapat disimpulkan dari media pembelajaran ditinjau dari kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi media pembelajaran terdiri dari dua ahli (ahli media dan ahli materi). Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan sebelum media diujicobakan kepada pengguna, dalam hal ini guru dan kelompok besar siswa. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 26 siswa kelas 1D SD Al Fityan School Tangerang. Sedangkan uji coba kelompok besar diberikan kepada seluruh siswa kelas 1 SD Al Fityan School Tangerang sebanyak 106 orang.

Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar wawancara, validasi media, validasi materi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis validitas mobile learning. Untuk menganalisis validitas media animasi mobile learning terdiri dari validitas ahli media dan validitas ahli materi. Analisis validitas mobile learning untuk ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert. Validator memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat valid (5), valid (4), cukup valid (3), kurang valid (2) dan tidak valid (1)¹⁶.

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala likert tersebut maka akan dihitung dengan presentasi rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi skor

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, maka media pembelajaran yang sedang dikembangkan dikategorikan ke dalam tabel sebagai berikut

¹⁶ N. Sudjana, *Metode Statistika Edisi Keenam. Bandung*, Keenam (Bandung: PT. Tarsito, 2006).

Tabel 1.Kategori penilaian validasi mobile learning

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100%	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ sangat tidak perlu revisi
2	61 – 80 %	Baik	Layak/valid/ tidak perlu revisi
3	41 – 60%	Cukup Baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu revisi
4	21 – 40%	Kurang Baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu Revisi

Tabel 1 diatas merupakan tabel yang dapat menentukan validitas media yang dibuat melalui penilaian validator. Jika nilai yang diperoleh berkisar 81-100% maka kualifikasinya sangat baik, dan media sangat layak dan tidak perlu direvisi. Untuk tingkat ketercapaian 61-80%, kualifikasinya baik, dan mediana layak dan tidak perlu direvisi. Untuk tingkat pencapaian 41-60%, kualifikasinya cukup baik sehingga media tidak layak dan perlu direvisi. Untuk tingkat kualifikasi 21-40% kualifikasi kurang baik sehingga media tidak layak dan perlu direvisi.

Berikut kisi-kisi instrumen ahli media yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran bahasa Arab. Acuan penyusunan instrumen didasarkan pada aspek-aspek yang diadopsi dari teori. dari Levie dan Lentz¹⁷. Berikut kisi-kisi Instrumen untuk ahli media:

¹⁷ Arsyad Azhar, 'Azhar Arsyad, Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya', 2.2 (2003), 156.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen ahli media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item
1	Fungsi Media Pembelajaran	Fungsi Atensi	1	1
		Fungsi Afektif	1	2
		Fungsi Kognitif	1	3
		Fungsi Kompensatoris	1	4
2	Kualitas Teknis	Keterbacaan Media Pembelajaran	1	5
		Kemudahan Penggunaan	1	6
		Kualitas Pengolahan Program	1	7
		Kualitas Dokumentasi	1	8
3	Desain dan Tampilan	Keseragaman Tombol atau Icon	2	9,10
		Kesesuaian Warna	1	11
		Kesesuaian Bahasa	1	12
		Kesesuaian Desain dan Tampilan	1	13
		Tata Tulis	1	14
		Ketersediaan Petunjuk	1	15
JUMLAH			15	

Kisi-kisi instrumen berdasarkan tabel 2 terdiri dari 3 aspek yaitu fungsi media pembelajaran, kualitas teknis, dan desain dan tampilan. Fungsi media pembelajaran dan kualitas teknis terdiri dari 4 indikator dengan 4 soal, sedangkan desain dan tampilan terdiri dari 6 indikator dengan 7 soal.

Grid berikutnya adalah grid instrumen ahli materi. Tujuan diberikan kepada ahli materi dan guru bahasa Arab di Sekolah Al-Fityan Tangerang untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media dari segi materi. Kuesioner penilaian untuk para ahli disusun berdasarkan teori Walker dan Hess¹⁸. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli materi:

¹⁸ Azhar.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen ahli materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item
1	Kualitas Isi	Ketepatan materi ajar	1	1
		Kesesuaian materi ajar	1	2
		Kelengkapan materi ajar	1	3
		Keseimbangan materi ajar	1	4
		Menarik minat/ Perhatian siswa/ Atensi	1	5
2	Kualitas Instruksional	Memberikan kesempatan belajar	1	6
		Memberikan bantuan untuk belajar	1	7
		Kualitas Motivasi	1	8
		Memberi dampak bagi siswa	1	9
		Kualitas tes dan penilaiannya	2	10, 11
		Fleksibilitas instruksional	1	12
		Memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	2	13, 14
JUMLAH		14		

Kisi ahli materi berdasarkan tabel 3 terdiri dari 2 aspek yaitu kualitas isi dan kualitas instruksional. Kualitas isi terdiri dari 5 indikator dengan 5 pertanyaan, sedangkan kualitas pembelajaran terdiri dari kualitas pembelajaran terdiri dari 7 indikator dengan 9 pertanyaan.

Instrumen selanjutnya adalah penilaian respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari tingkat kepuasan siswa sebagai pengguna. Instrumen angket ini ditujukan untuk pengguna yaitu guru dan siswa kelas 1 SD Al-Fityan School Tangerang. Kisi-kisi instrumen angket penilaian untuk pengguna diadopsi dari teori Sudjana, Rivai, serta Kemp dan Dayton¹⁹. Kisi-kisi instrumen penilaian untuk siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

¹⁹ Azhar.

Tabel. 4. Kisi-kisi respon penilaian siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Item
1	Kebermanfaatan	Meningkatkan motivasi belajar siswa	1	1
		Mempertegas bahan ajar	1	2
		Menambah variasi metode mengajar	1	3
		Proses belajar menjadi variatif	1	4
		Membantu guru dalam mengajar	1	5
		Ketertarikan guru menggunakan media	1	6
2	Desain dan Tampilan	Kesesuaian warna	1	7
		Kualitas gambar	1	8
		Kesesuaian bahasa	1	9
		Keseragaman tombol/icon	1	10
		Kualitas teks	1	11

Kisi-kisi respon siswa berdasarkan tabel di atas dibagi menjadi dua aspek yaitu kegunaan, desain dan tampilan. Aspek usability terdiri dari 6 indikator dengan 6 soal, sedangkan design and display terdiri dari 5 indikator dengan 5 soal. Untuk instrumen ini, siswa dibantu oleh wali kelas dalam mengisinya, agar memudahkan pemahaman terhadap soal-soal yang diberikan.

Instrumen selanjutnya adalah respon penilaian guru yang diterapkan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas produk dilihat dari tingkat kepuasan guru sebagai pengguna. Angket ini adalah instrumen yang ditujukan kepada guru bahasa Arab. Kisi instrumen kuesioner diadopsi dari teori Hujair²⁰. Kisi-kisi instrumen respon guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

²⁰ Dkk Juniar, Anna., ‘Pengaruh Penerapan Media E-Learning Berbasis Weblog Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid’, *Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, Vol. 5, No (2013).

Tabel 5. Kisi-kisi respon penilaian guru

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No. Butir
1	Kebermanfaatan	Memberikan pedoman guru	1	1
		Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran	2	2,3
		Memberikan kerangka sistematis mengajar	1	4
		Proses belajar menjadi variatif	1	5
		Membantu guru dalam mengajar	1	6
		Meningkatkan kualitas pengajaran	1	7
		2	Desain dan Tampilan	Kesesuaian warna
Kualitas gambar	1			9
Kesesuaian warna	1			10
Kesesuaian bahasa	1			11
Keseragaman tombol/icon	1			12
Kualitas teks	1			13

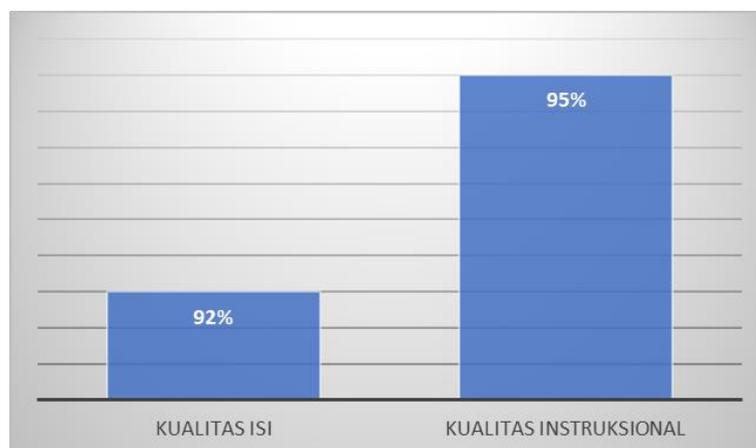
Kisi-kisi respon guru berdasarkan tabel 5 terdiri dari dua aspek yaitu kemanfaatan, desain dan tampilan. Aspek usability terdiri dari 6 indikator yang terdiri dari 7 pertanyaan. Aspek desain dan tampilan terdiri dari 6 aspek dengan 6 pertanyaan.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, dilakukan wawancara terhadap guru dan siswa untuk mengetahui lebih dalam terkait pembelajaran Bahasa Arab yang sudah dilaksanakan selama ini, dan harapan yang diinginkan untuk pembelajaran selanjutnya. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi terkait pembelajaran di kelas 1 SD. Kegiatan wawancara dan observasi ini ditujukan untuk melihat media pembelajaran yang tepat dan dibutuhkan oleh siswa. Hasil dari wawancara dan observasi kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa arab di kelas membutuhkan media yang disenangi oleh anak-anak. Media pembelajaran yang diberikan kepada siswa adalah media animasi mobile learning yang disusun dengan menggunakan aplikasi kodular. Pemilihan mobile learning sebagai platform media ini dikarenakan kemudahan akses oleh siswa dan orang tua sebagai pengguna aplikasi tersebut. Aplikasi mobile learning yang dapat diakses oleh gawai berbentuk animasi kosa kata bahasa Arab yang berisi tema keluarga, hewan, angka, warna, dan anggota tubuh. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan evaluasi pemahaman siswa dengan adanya quiz pada media ini agar dapat menambah pemahaman bahasa Arab.

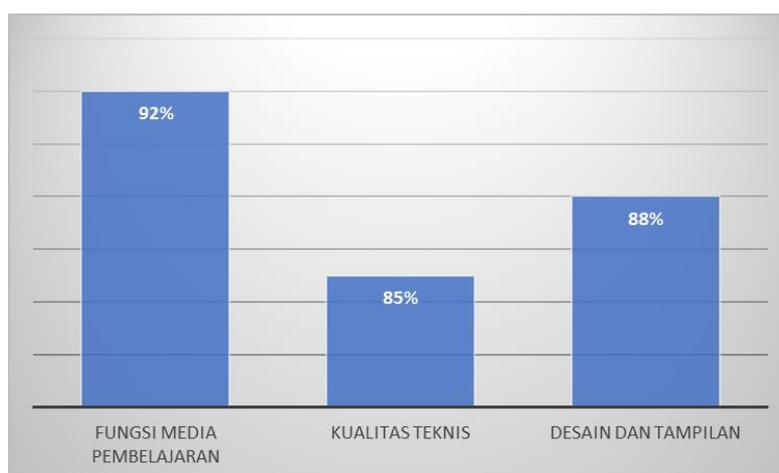
Media animasi mobile learning yang telah dibuat oleh peneliti, akan diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari validator ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Grafik 1. Validasi Ahli Materi



Pada grafik 1, menggambarkan hasil akhir yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebesar 92% untuk kualitas isi dan 95% untuk kualitas instruksional. Penilaian ini adalah penilaian akhir setelah sebelumnya dievaluasi dan diperbaiki berdasarkan masukan dari ahli materi. Hasil akhir dari validator ahli materi sebesar 94% dan dapat disimpulkan bahwa media animasi tersebut sangat layak.

Grafik 2. Validasi Ahli Media



Pada grafik 2. menggambarkan hasil akhir dari validator ahli media. Aspek fungsi media mendapatkan nilai 92%, kualitas teknis 85%, dan untuk desain dan tampilan mendapatkan nilai 88%. Penilaian ini didapat setelah melalui proses perbaikan terkait tampilan dan profil yang belum dicantumkan pada media pembelajaran. Hasil akhir dari

validator ahli media sebesar 88% dan dapat disimpulkan bahwa media animasi tersebut sangat layak.

Kesimpulan dari kedua grafik diatas bahwa media animasi mobile learning sudah sangat layak dan dapat diujikan kepada kelas terbatas. Siswa dan guru secara terbatas mencoba media pembelajaran kemudian mengisi angket terkait penggunaan media pembelajaran. Media animasi diujikan pada siswa dan guru bahasa Arab kelas 1 SD Al fityan School Tangerang pada bulan April 2022.

Pemberian angket kepada pengguna media pembelajaran untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran berbasis mobile learning yang dikembangkan. Kuesioner dibuat dengan menggunakan skala penilaian. Angket yang digunakan ada dua jenis respon, yaitu angket respon siswa, dan angket respon guru. Hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran animasi mobile learning adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tabel Respon Guru dan Siswa

No.	Aspek	Guru	Siswa
1	Kebermanfaatan	91%	88%
2	Desain dan Tampilan	87%	91%

Tabel 6, memperlihatkan hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Respon guru terhadap aspek kebermanfaatan menunjukkan hasil 91% lebih tinggi dari pada aspek desain dan tampilan yang menunjukkan angka 87%. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran adalah 88% untuk aspek kebermanfaatan dan 91% untuk desain dan tampilan. Hasil keseluruhan nilai respon dari guru dan siswa terhadap kebermanfaatan adalah 90% sedangkan dari desain dan tampilan sebesar 89%.

Hasil dari proses penelitian ini berlangsung pada masa new normal yaitu masa peralihan dan masa pandemi ke kebiasaan baru. Kondisi ini memberikan gambaran yang berbeda jika dilakukan pada masa pandemi atau masa normal. Karena keterbatasan waktu penelitian sehingga data yang didapat disesuaikan dengan kondisi yang ada pada saat penelitian ini berlangsung.

Kesimpulan dari keseluruhan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran animasi mobile learning ini sangat layak. Media animasi yang dibuat mendapat respon yang sangat baik dari guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis angket validasi dan tanggapan pengguna dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan memiliki kualitas yang valid, untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas 1 SD.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media animasi mobile learning pada mata pelajaran bahasa Arab kelas 1 SD menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Produk yang berhasil dikembangkan dalam pengembangan ini adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran di kelas dan pembelajaran mandiri, dengan memanfaatkan smartphone berbasis Android dan telah teruji kompatibel dengan berbagai versi Android dengan spesifikasi layar antara 6-7 inci. Aplikasi ini berisi fitur-fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan yaitu fitur petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran berupa kuis untuk siswa.

Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran bahasa arab untuk kelas 1 SD telah diuji kelayakannya oleh ahli materi, diperoleh rata-rata keseluruhan 94% dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil pengujian oleh ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 88% dalam kategori “Sangat Layak”. Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat cocok digunakan untuk mata pelajaran bahasa arab kelas 1 SD

Daftar Pustaka

- A Lee, W. W. & Owens, D. L., *Multimedia-Based Instructional Design*. (California: Pfeiffer, 2004)
- Artawan, *Media Animasi* (Jakarta: Yrama Widya, 2010)
- Azhar, Arsyad, ‘Azhar Arsyad, Bahasa Arab Dan Metode Pengajarannya’, 2.2 (2003), 156
- Chen, Chih Hung, and Chin Chung Tsai, ‘In-Service Teachers’ Conceptions of Mobile Technology-Integrated Instruction: Tendency towards Student-Centered Learning’, *Computers and Education*, 170 (2021)
<<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104224>>
- Cholid, Nur, and Heni Ambarwati, ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BEBASIS ANDROID KODULAR MATERI ZAKAT MATA PELAJARAN

FIKIH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DI MADRASAH

IBTIDAIYAH', *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 8 (2021), 2013–15

<<https://doi.org/10.21580/wa.v8i2.9530>>

el-Khaeri Kesuma, Mezan, Guntur Cahaya Kesuma, Dani Saputra, and Uin Raden Intan

Lampung,)2) *RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSA KATA*

(MUFRODAT) BAHASA ARAB BERBASIS GAME ANDROID

Juniar, Anna., Dkk, 'Pengaruh Penerapan Media E-Learning Berbasis Weblog Dengan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) Terhadap

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid', *Pendidikan*

Pascasarjana UNIMED, Vol. 5, No (2013)

Khasanah, Nginayatul, 'Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman', *Strategi Mencapai*

Kebermaknaan Pembelajaran Bahasa Arab Pada Anak Usia Dini, 11 (2021), 99–114

Masrop, Noor Azli Mohamed, Hafawati Ishak, Ghazali Zainuddin, Siti Rosilawati Ramlan,

Muhammad Sabri Sahrir, and Harwati Hashim, 'Digital Games Based Language

Learning for Arabic Literacy Remedial', *Creative Education*, 10.12 (2019), 3213–22

<<https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012245>>

Mukhlisin, Ahmad, and Mansyur Hidayat Pasribu, 'Journal Research and Education

Studies', 1.1 (2020), 33–43

Nazmi, Muhammad, *PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN*

MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

DI SMA PGII 2 BANDUNG, *Jurnal Pendidikan Geografi*, 2017, xvii

Nugroho, Sugeng, 'Pemanfaatan Mobile Learning Game Barisan Dan Deret Geometri

Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Sma Kesatrian 1

Semarang', *Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, I (2014)

Rismayanti, Tristi Ardita, and Nurul Anriani Sukirwan, 'Pengembangan E-Modul Berbantu

Kodular Pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Matematis Siswa SMP', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06.01 (2022),

859–70

Sudjana, N., *Metode Statistika Edisi Keenam. Bandung*, Keenam (Bandung: PT. Tarsito, 2006)

Warsita, Bambang, 'MOBILE LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN

YANG EFEKTIF DAN INOVATIF', *Jurnal Teknodik*, 2018, 062–073

<<https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>>

Yovanda, Yanuar Riezqi, 'Pengguna Smartphone Di Indonesia Terbesar Ke-5 Di Dunia' (sindonews.com, 2016)

Yulia, Resti, and Delfi Eliza, 'Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini', *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V.1 (2021), 53–60 <<https://doi.org/10.29313/ga>>