

**PENGEMBANGAN MEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID MATA
PELAJARAN BAHASA ARAB MATERI POKOK *AL-BAYAANATUS SYAKHSHIYYAH*
KELAS X SMA ISLAM SHAFTA SURABAYA**

Yuris Maulana Fahriza Affie

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
yuris.17010024001@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Rusijono, M.Pd

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
rusijono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa mobile learning berbasis android yang layak dan dapat digunakan sesuai kebutuhan belajar peserta didik kelas X di SMA Islam Shafta Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok *Al-Bayaanatus Syakhshiyah*. Model pengembangan DDD-E merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari tahap *Decide* (menetapkan), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), dan *Evaluate* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dengan skala *Likert* yang akan diberikan masing-masing kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui persentase kelayakan media. Berdasarkan hasil angket validasi yang telah dianalisis oleh peneliti, dapat diketahui bahwa persentase tingkat kelayakan dari ahli materi (validasi materi) sejumlah 96% dan dari ahli media (validasi media dan bahan penyerta) dengan nilai rata-rata sejumlah 96%. Kedua hasil tersebut memiliki nilai rata-rata sejumlah 96% yang disesuaikan dengan kriteria tingkat kelayakan yaitu berada direntang skor 81%-100% yang berarti media mobile learning berbasis android dinyatakan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* kelas X SMA Islam Shafta Surabaya.

Kata Kunci: pengembangan, mobile learning berbasis android, bahasa arab

ABSTRACT

This research aims to producing the instructional media products in the form of Android-based mobile learning that is feasible and can be used according to learning needs of tenth grade students in Islamic Senior High School Shafta Surabaya on Arabic subjects, the subject matter of *Al-Bayaanatus Syakhshiyah*. The DDD-E development model is a development model used in this research which consists of the stages of *Decide*, *Design*, *Develop*, and *Evaluate*. The data collection technique used in this research is a questionnaire with a *Likert* scale which will be given to material experts and media experts respectively to determine the percentage of media eligibility. Based on the results of the validation questionnaire that was analyzed by the researcher, it can be

seen that the percentage of the feasibility level from material experts (material validation) is 96% and from media experts (media validation and accompanying materials) with an average value of 96%. Both of these results have an average value of 96% which is adjusted to the eligibility level criteria, which is in the score range 81%-100% which means that Android-based mobile learning media is considered feasible in learning activities in Arabic lessons the subject matter of *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* tenth grade in Islamic Senior High School Shafta Surabaya.

Keywords: development, android-based mobile learning, arabic language

PENDAHULUAN

Di zaman modern yang penuh dengan tantangan saat ini, manusia seolah-olah dituntut untuk dapat menguasai segala aspek kehidupan, salah satunya yaitu dengan mengembangkan teknologi. Teknologi memiliki peran penting dalam peradaban yang serba canggih saat ini sehingga hal tersebut menjadi tuntutan dasar manusia untuk selalu mengembangkan potensi diri dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi akan selalu diperbarui seiring perkembangan manusia, bahkan tak jarang banyak manusia yang mengalami ketergantungan terhadap teknologi karena faktor adanya kebutuhan akan setiap informasi yang ingin didapatkan dari, oleh, dan untuk manusia itu sendiri. Teknologi telah dianggap bagi sebagian manusia sebagai bagian integral dalam menjalani kehidupan yang takkan terpisahkan dalam jangka waktu yang lama, terlebih bagi peserta didik generasi milenial saat ini yang akan menjadi aktor utama dan figur calon pengembang teknologi di masa yang akan datang (Nuryanto, 2012).

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu media. Media atau dalam bahasa latin *medium* yang berarti saluran atau perantara, merupakan segala bentuk alat yang memudahkan terjadinya proses penyampaian pesan atau informasi. Menurut Gagne & Briggs (1979), media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau

wahana fisik yang didalamnya terkandung materi instruksional pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel (2000), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi/pesan dalam pencapaian tujuan pembelajaran untuk memudahkan komunikasi berupa peningkatan hasil belajar. Menurut Winkel (2009:318) dalam Kristanto (2016), media pembelajaran merupakan suatu sarana non-personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.

Dalam pengertiannya, teknologi pendidikan menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT, 2008) yaitu: *“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”* yang artinya teknologi pendidikan adalah sebuah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat. Berdasarkan pengertian diatas, teknologi pendidikan menjadi sarana untuk mendukung keterlaksanaan proses

pembelajaran yang dapat didesain sesuai kebutuhan belajar dan keadaan lingkungan peserta didik. Desain pembelajaran (*Instructional Design*) juga menjadi fokus dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga hal tersebut dapat mendukung serta menghasilkan suatu rancangan yang dapat dimaksimalkan sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Perkembangan tidak hanya tentang teknologi tapi juga tentang peradaban dan sejarah manusia dari berbagai belahan dunia, salah satunya peradaban dari Timur Tengah. Pendidikan tidak memandang adanya perbedaan dan selalu berupaya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia, salah satunya pendidikan bahasa yaitu bahasa arab. Bahasa arab merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di daerah Timur Tengah, bahkan sampai menyebar ke seluruh penjuru dunia (Aesyah, 2008).

Kemampuan berbahasa memang diperlukan bagi para pendidik, khususnya bagi peserta didik. Pendidik yang memiliki kemampuan berkomunikasi atau menyampaikan materi pembelajaran bahasa dengan baik dapat merangsang potensi peserta didik dalam mengembangkan ketrampilan berbahasanya dengan baik sehingga unsur mengajar dari pendidik kepada peserta didik dapat dikembangkan dengan baik sesuai kemampuan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, salah satu program pendidikan yang membutuhkan perhatian khusus dari perkembangan teknologi itu sendiri yaitu bahasa arab (Ritonga, Nazir & Wahyuni, 2020).

SMA Islam Shafta Surabaya merupakan sekolah yang dipilih oleh peneliti dalam rangka mengembangkan suatu media agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien sesuai tujuan

pembelajaran, terutama pada mata pelajaran bahasa arab. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama bapak Cahyo, guru mata pelajaran bahasa arab di SMA Islam Shafta Surabaya, beliau menjelaskan bahwa materi *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* merupakan materi yang terbilang sulit dipelajari oleh peserta didik, dikarenakan setiap pertemuan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional saja. Banyak materi yang dijelaskan hanya berupa tulisan seperti kosa kata (*mufrodlat*) maupun percakapan (*hiwar*) sehingga menyebabkan peserta didik kurang menguasai keterampilan berbahasanya dengan baik. Perlu diketahui bahwa mata pelajaran bahasa arab cenderung lebih menekankan pengalaman belajar yang dibangun oleh masing-masing peserta didik melalui ketrampilan membaca, mendengar, menghafal, serta mengucap pelafalan bahasa arab. Peserta didik juga merasa bahwa cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru terkesan kurang menarik dan membosankan sehingga peserta didik pun kurang termotivasi untuk mempelajarinya.

Dalam kesehariannya, peserta didik SMA Islam Shafta Surabaya diperbolehkan untuk mengoperasikan ponsel dan laptop ketika diluar jam pelajaran, tetapi hal tersebut masih kurang dimaksimalkan disaat kegiatan pembelajaran. Selain itu, terdapat laboratorium komputer yang juga belum dimanfaatkan secara maksimal untuk membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk membantu guru dalam rangka mempermudah proses belajar peserta didik yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa arab materi *Al-Bayaanatus Syakhshiyah*. Dari permasalahan tersebut diatas, peneliti dan guru sepakat untuk mengembangkan media

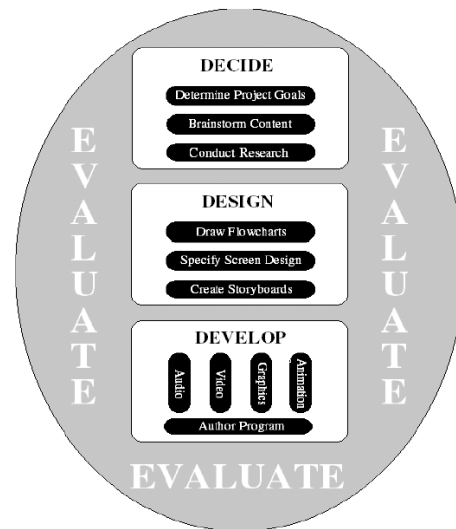
pembelajaran berupa mobile learning berbasis android yang didalamnya terdapat berbagai komponen seperti visual, audio, kuis/latihan, dan sebagainya guna mendukung kegiatan belajar peserta didik baik digunakan secara berkelompok maupun mandiri. Pengertian dari mobile learning sendiri merupakan alat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi perangkat lunak mobile yang dapat diakses setiap saat tanpa terbatas ruang dan waktu (Sadiman, 2010).

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut diatas, peneliti berupaya memanfaatkan teknologi dengan segala keterbatasannya untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yaitu dengan mengembangkan media mobile learning berbasis android, sehingga permasalahan belajar tersebut dapat teratasi dan membantu kegiatan belajar yang lebih baik.

METODE

Metode atau model pengembangan merupakan suatu pola konseptual-terstruktur yang proses perkembangannya dapat ditingkatkan dari waktu ke waktu melalui berbagai penelitian dan percobaan yang telah dikembangkan sebelumnya dalam rangka meningkatkan fungsi dan kualitas capaian tujuan (Oka, 2017). Dalam pengembangan media mobile learning ini, peneliti menggunakan model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, dan Evaluate*). Model pengembangan ini dipilih karena orientasinya yang cocok dan tepat untuk menghasilkan suatu produk berupa media mobile learning sehingga dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan belajar terutama bagi peserta didik kelas X di SMA Islam Shafta Surabaya pada mata pelajaran bahasa arab materi *Al-Bayaanatus*

Syakhshiyah. Model pengembangan DDD-E berpusat pada setiap tahapannya dengan evaluasi yang dilakukan secara rutin yang bersifat integral atau tidak dapat dipisahkan antara satu tahapan dengan tahapan lainnya sehingga produk yang dikembangkan sepenuhnya akan terancang dengan baik sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Ivers and Barron, 2002).



Gambar 1. Model Pengembangan DDD-E

Adapun tahapan model pengembangan DDD-E yaitu 1) *Decide*, pada tahap ini dilakukan proses analisis kebutuhan yang berkaitan dengan kesenjangan atau permasalahan belajar (kondisi nyata) dan solusi yang akan diberikan (kondisi ideal), 2) *Design*, pada tahap ini dilakukan proses awal rancangan produk media berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya, 3) *Develop*, pada tahap ini dilakukan proses perancangan produk media hasil dari tahapan sebelumnya yaitu berupa media mobile learning berbasis android, dan 4) *Evaluate*, pada tahap ini dilakukan evaluasi oleh pengembang berupa pengaplikasian media yang telah dibuat kepada peserta didik.

Adapun subjek uji coba pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media mobile learning, antara lain sebagai berikut.

1. Uji coba/validasi materi untuk satu orang yang berkompeten dalam bidang bahasa arab yaitu guru mata pelajaran bahasa arab kelas X IPA di SMA Islam Shafta Surabaya dengan batas minimal pendidikan S1.
2. Uji coba/validasi media untuk satu orang yang berkompeten dan berpengalaman dalam bidang media dengan batas minimal pendidikan S2 Teknologi Pendidikan
3. Uji coba/validasi bahan penyerta untuk satu orang yang berkompeten dan berpengalaman dalam bidang media dengan batas minimal pendidikan S2 Teknologi Pendidikan

Analisis data dilakukan untuk mengatur data yang telah dikumpulkan menjadi sebuah informasi dalam bentuk solusi sebuah permasalahan pada penelitian (Arikunto, 2013). Dalam suatu penelitian, dibutuhkan analisis data dalam rangka mengumpulkan data yang kemudian dianalisis untuk didapatkan kesimpulan berupa hasil dari penelitian melalui teknik analisis data. Langkah-langkah dalam menguji coba media ini menjadi tolok ukur keberhasilan suatu media yang sedang dikembangkan. Dalam menentukan kualitas suatu produk, penelitian ini menggunakan skala Likert dengan lima skala jawaban yaitu sangat baik, baik, sedang, kurang baik, dan tidak baik.

Skala Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Kurang baik	2

Tidak baik	1
------------	---

Tabel 1. Indikator penilaian angket (Sugiyono, 2013) dengan modifikasi

Adapun rumus pengukuran hasil penilaian angket yaitu sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

p = Angka persentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah skor tertinggi

(Arikunto, 2010)

Pengembangan media mobile learning ini memiliki beberapa tahapan pada desain uji coba terhadap media, antara lain sebagai berikut. 1) Peneliti berkonsultasi kepada ahli materi terkait materi yang akan disajikan ke dalam media mobile learning, 2) Setelah mendapat masukan dan saran dari ahli materi, peneliti menyusun (*input*) materi ke dalam media mobile learning, 3) Media mobile learning yang telah dikembangkan akan dikonsultasikan kepada ahli media untuk mendapatkan masukan, saran, dan revisi, 4) Peneliti mengembangkan bahan penyerta sebagai bahan pendukung media mobile learning yang dikonsultasikan kepada ahli media untuk mendapatkan masukan, saran, dan revisi, dan 5) Setelah media mobile learning dan bahan penyerta mendapat saran dan revisi, maka data yang telah diperoleh akan dikumpulkan untuk dilanjutkan ke tahap analisis data sehingga diperoleh tingkat kualitas kelayakan, baik itu dari materi, media, dan bahan penyerta.

Setelah mendapatkan data hasil masukan dan revisi dari para ahli, langkah selanjutnya yaitu menentukan nilai

persentase atau kelayakan dengan cara membagi jumlah frekuensi jawaban dengan jumlah frekuensi tertinggi lalu dikalikan 100%. Setelah diketahui hasil angka persentase yang didapatkan, maka angka tersebut dapat digunakan sebagai penilaian kualitatif berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Tabel 2. Kriteria tingkat kelayakan
Arikunto (2013) dengan modifikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa mobile learning berbasis android dengan menggunakan pendekatan model pengembangan DDD-E. Pembuatan media mobile learning berbasis android ini menggunakan aplikasi *iSpring Suite*, dan *APK Builder*. Adapun tahapan-tahapan pada model pengembangan DDD-E diantaranya yaitu *Decide* (menetapkan), *Design* (merancang), *Develop* (mengembangkan), dan *Evaluate* (evaluasi). Berikut penjelasannya.

1. *Decide*

Pada tahap *Decide*, peneliti melakukan observasi dengan menganalisis seluruh kebutuhan yang diperlukan sehingga diharapkan informasi yang telah dikumpulkan dapat menjadi solusi

dalam mengatasi kesenjangan atau permasalahan belajar di SMA Islam Shafta Surabaya.

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
 - 1). Setelah diberikan penjelasan, peserta didik mampu memahami teks bahasa arab, baik melalui audio maupun visualisasi pada media mobile learning dengan baik.
 - 2). Setelah diberikan penjelasan, peserta didik mampu mengetahui arti dari setiap kosa kata bahasa arab yang ada di materi kosa kata dan percakapan, baik melalui audio maupun visualisasi pada media dengan baik.

b. Menetapkan tema media

Adapun tema program media mobile learning berbasis android mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* yaitu dengan menggunakan metode *Drill and Practice* (latihan dan praktik).

c. Mengembangkan kemampuan bersyarat dan sumber daya

Kemampuan bersyarat yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik kelas X jurusan IPA di SMA Islam Shafta Surabaya dalam mengoperasikan perangkat smartphome android secara baik, juga dengan adanya sumber daya yang dibutuhkan berupa perangkat smartphome android yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik sehingga ketika peserta didik mengoperasikan media mobile

learning berbasis android dapat menunjang kegiatan pembelajaran secara aktif dan maksimal.

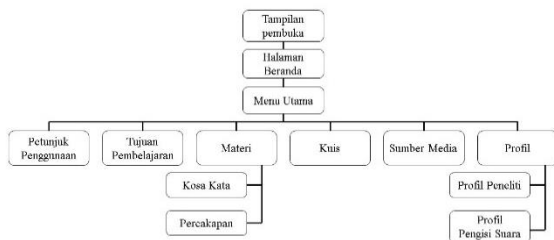
2. Design

Pada tahap *Design*, peneliti membuat rancangan media yang telah disesuaikan dengan kebutuhan materi, media dan tujuan pembelajaran.

a. Menentukan pedoman konten

Pedoman konten berisikan sasaran dan syarat media. Sasaran media mobile learning ini ditujukan untuk peserta didik kelas X jurusan IPA di SMA Islam Shafta Surabaya. Adapun syarat konten dan isi yang disajikan dalam media mobile learning meliputi teks, gambar, audio, dan animasi. Isi materi pembelajaran yang disajikan dalam media mobile learning yaitu berupa kosa kata dan percakapan bahasa arab bertemakan *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* atau biodata dengan tambahan audio dari penutur asli di masing-masing materi secara jelas dan lengkap.

b. Merancang *flowchart*



Gambar 2. Flowchart

c. Merancang tampilan media

Media yang dirancang memiliki tampilan sebagai berikut.

- 1). Tampilan halaman awal media yaitu berupa logo instansi.

- 2). Judul program ditampilkan dihalaman utama dibagian tengah disertai gambar dan logo instansi.

- 3). Pilihan menu berada di bagian menu utama yang terdiri dari menu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, kuis/latihan soal, sumber media, dan profil.

- 4). Dalam petunjuk penggunaan, penyajian ikon-ikon media menggunakan gambar yang konsisten untuk mempermudah peserta didik dalam mengoperasikan media mobile learning.

- 5). Menu materi dibagi menjadi 2 yaitu materi kosa kata dan percakapan yang didalamnya masing-masing ditambahkan audio pembelajaran.

- 6). Menu kuis/latihan yang didalamnya berisikan 10 soal yang terdiri dari 3 soal kosa kata, 3 soal percakapan, dan 4 soal audio pembelajaran materi *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* bahasa arab.

- 7). Menu profil dibagi menjadi 2 yaitu profil peneliti dan profil pengisi suara.

- 8). Ikon navigasi diletakkan dibagian atas tampilan layar media.

d. Merancang storyboard

Storyboard digunakan sebagai bahan pendukung dalam mengembangkan media mobile

learning, terutama informasi terkait urutan konten yang akan disajikan.

3. *Develop*

Pada tahap *Develop*, peneliti melanjutkan proses pembuatan media dengan mengembangkan komponen-komponen yang ada didalamnya sesuai kebutuhan belajar untuk peserta didik kelas X jurusan IPA SMA Islam Shafta Surabaya yang meliputi teks, gambar, audio, dan animasi. Setelah itu, seluruh komponen tersebut dijadikan satu fungsi dalam bentuk aplikasi menggunakan bantuan aplikasi *iSpring Suite* dan *APK Builder* sehingga terciptalah media mobile learning berbasis android.



Gambar 3. Mobile Learning Berbasis Android Bahasa Arab *Al-Bayaanatus Syakhshiyah*

Setelah itu, peneliti melakukan kegiatan berupa validasi materi kepada ahli materi dan validasi media kepada ahli media. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas atau kelayakan dari suatu produk media sehingga menjadi tolok ukur apakah media tersebut dapat meningkatkan minat dan pemahaman

peserta didik atau tidak. Produk yang telah dikembangkan juga mendapat revisi dari masing-masing validator menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik. Adapun data yang diperoleh setelah peneliti melakukan kegiatan validasi produk yaitu sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan seseorang yang mempunyai keahlian mendalam tentang materi ajar yang dikembangkan dalam media mobile learning yaitu terdiri dari satu ahli materi/guru mata pelajaran Bahasa Arab yang menyandang gelar pendidikan minimal S1. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji validasi kepada ahli materi terkait nilai kelayakan materi adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100$$

$$P = 96\%$$

Dari hasil tersebut, diperoleh nilai persentase sejumlah 96% untuk uji coba atau validasi materi kepada ahli materi. Jika mengacu pada kriteria tingkat kelayakan pada rentang skor 81% - 100%, maka dapat diambil kesimpulan bahwa materi *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* mata pelajaran Bahasa Arab kelas X termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang mempunyai

keahlian mendalam tentang media pembelajaran yaitu terdiri dari satu ahli media/dosen jurusan Teknologi Pendidikan yang menyandang gelar pendidikan minimal S2. Ahli media menaungi validasi media dan validasi bahan penyerta. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji validasi media kepada ahli media, nilai persentase yang didapatkan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100$$

$$P = 95\%$$

Sedangkan data yang diperoleh dari hasil uji validasi bahan penyerta kepada ahli media, nilai persentase yang didapatkan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$P = \frac{34}{35} \times 100$$

$$P = 97\%$$

Dari hasil tersebut, diperoleh nilai persentase sejumlah 95% untuk uji validasi media dan 97% untuk uji validasi bahan penyerta, sehingga rata-rata yang didapatkan adalah 96%. Apabila mengacu pada kriteria tingkat kelayakan pada rentang skor 81%-100%, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media mobile learning berbasis android termasuk dalam kategori sangat baik.

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Materi	96%	Sangat baik
Media	95%	Sangat baik
Bahan Penyerta	97%	Sangat baik

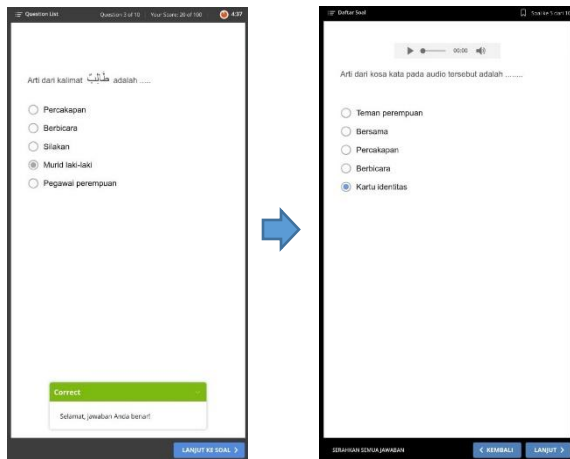
Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Produk

c. Revisi Desain

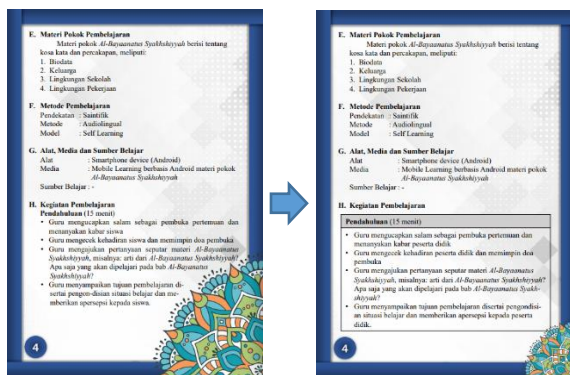
Pada tahapan ini dilakukan revisi terhadap isi materi dan desain media yang telah diberi saran dan masukan oleh para ahli melalui angket. Berikut hasil revisi media mobile learning dan bahan penyerta.



Gambar 4. Tampilan mobile learning sebelum dan setelah revisi dari ahli materi



Gambar 5. Tampilan mobile learning sebelum dan setelah revisi dari ahli media



Gambar 6. Tampilan bahan penyerta sebelum dan setelah revisi dari ahli media

4. Evaluate

Pada tahap *Evaluate*, peneliti melakukan evaluasi secara berkala dan rutin pada setiap tahapannya, tidak hanya pada tahap evaluasi saja tetapi mencakup semua tahapan mulai dari awal hingga akhir tahap pengembangan. Pada tahap *Decide*, evaluasi dilakukan untuk menyesuaikan antara tujuan pembelajaran, tema media, kemampuan bersyarat, dan sumber daya. Pada tahap *Design*, evaluasi dilakukan untuk menyesuaikan antara pedoman konten, *flowchart* (diagram alur), tampilan

media, dan storyboard media. Sedangkan pada tahap *Develop*, evaluasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media terkait validasi yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan.

Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan menggunakan DDD-E telah dilaksanakan secara runtut dan media mobile learning yang dikembangkan telah memenuhi aspek-aspek kelayakan, baik dari aspek isi materi, aspek kualitas teknis, dan aspek edukasi. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media mobile learning berbasis android dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* kelas X SMA Islam Shafta Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan penelitian diatas tentang pengembangan media mobile learning berbasis android mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* kelas X SMA Islam Shafta Surabaya ini telah dilaksanakan uji kelayakan. Adapun persentase hasil analisis data yang didapatkan dari ahli materi yaitu sejumlah 96%, sedangkan persentase hasil analisis data yang diperoleh dari ahli media (hasil validasi media dan bahan penyerta) yaitu dengan rata-rata sejumlah 96%. Adapun rata-rata persentase hasil analisis data yang diperoleh

keseluruhan pada penelitian ini yaitu sejumlah 96%. Dengan hasil tersebut yang mengacu pada kriteria tingkat kelayakan termasuk pada rentang skor 81%-100% yang berarti sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa media mobile learning berbasis android mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* kelas X SMA Islam Shafta Surabaya layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Terdapat beberapa saran terhadap media yang telah dikembangkan, antara lain sebagai berikut.

1. Saran bagi Pemanfaatan

Dengan adanya media mobile learning yang telah dikembangkan ini, diharapkan agar guru dapat memaksimalkan pengoperasian media mobile learning ini pada mata pelajaran Bahasa Arab materi pokok *Al-Bayaanatus Syakhshiyah* sehingga proses pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan peserta didik lebih antusias dalam menerima materi pembelajaran, terutama dalam kondisi pandemi saat ini yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara online.

2. Saran bagi Pengembangan Lain

Pengembangan media mobile learning yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan media sesuai kebutuhan belajar peserta didik dengan menyesuaikan teknologi dan kondisi di lingkungan sekitar sehingga terciptalah media yang lebih inovatif dan lebih efisien.

3. Saran bagi Peneliti Lain

Sebagai upaya inovasi, diharapkan agar peneliti lain selalu mengembangkan media sesuai kebutuhan belajar peserta didik disertai karakteristik media yang akan dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang lebih canggih di masa yang akan datang.

4. Saran bagi Sekolah/Lembaga

Dengan adanya media mobile learning ini, diharapkan agar dipergunakan semaksimal mungkin untuk membantu proses pembelajaran. Apabila media mobile learning ini ingin digunakan di sekolah lain, maka dibutuhkan identifikasi ulang terkait analisis kebutuhan seperti karakteristi materi, karakteristik media, kondisi lingkungan, dan fasilitas/sarpras sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesyah, Nur. 2008. *Eropa Modern*. Semarang: Alprin.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2019). Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan Program Appy Pie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 209-217.
- Azmi, Muhammad. 2016. Pengembangan Mobile Learning Sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Masa Depan.

- Jurnal In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret.*
- Gagne, Robert M., dan Briggs, Leslie J. 1979. *Principles of Instructional Design*. New York: Florida State University.
- Ivers, K. S., and Barron, A. E. 2002. *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing*. United States of America: Teacher Ideas Press.
- Januszewski, A., and Molenda, M. 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Khan, Ibnu Fadzil., & Khotimah, K. (2018). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Tentang Struktur Dan Fungsi Sel Sistem Penyusun Jaringan Reproduksi Pelajaran Biologi Kelas XI Di Sma Negeri 3 Bojonegoro. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mustaji. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Newby, T., Stepich, D., Lehman, J., & Russel, J. (2000). *Instructional technology for teaching and learning*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Nuryanto, Hery. 2012. *Sejarah Perkembangan Teknologi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Oka, Gede Putu Arya. 2017. *Model Konseptual Pengembangan Produk Pembelajaran: Beserta Teknik Evaluasi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- PPP, Tim. 2018. *Pedoman PPP UNESA 2018*. Surabaya: LPPPM UNESA
- Rusijono, dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ritonga, M., Nazir, Alwis., dan Wahyuni, Sri. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. dan Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*. Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Warsita, B. 2018. Mobile Learning sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif. *Jurnal Teknodik Pustekkom Departemen Pendidikan Nasional*, 14(1), pp.062-073.
- Wekke, Ismail Suardi. 2014. *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yunan, Aswin. 2017. *Terampil Bahasa Arab 1 untuk Kelas X Madrasah Aliyah*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.