

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ARRUZ UNTUK PENGUASAAN NAHWU DI JURUSAN SASTRA ARAB UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Abrar Sulhadi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

sulhadiabror@gmail.com

Abstract: This research is a development research (research and development). The purpose of this research is the development of Arabic learning media for android-based mastery of nahwu, knowing the appropriateness of the media and knowing the increase in nahwu understanding of Arabic Language and Literature Department students of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta by using android application media. To find out the extent of the feasibility of using the media, the writer uses a richter scale with the categories of SB (Very Good), B (Good), C (Fair), KB (Not Good), TB (Not Good). The assessment was carried out by IT experts (deployers) and material experts and 30 students as respondents. Meanwhile, to find out the increased use of this application media the authors use the t test by doing pretest and posttest to 30 respondents. The results of the study based on the pretest and posttest that have been done 1) the use of android-based media applications can improve students' understanding in nahwu lessons 2) the results of different test mean analysis shows that the posttest score is greater than the pretest namely 84.00 and 60.33 with a difference of 23.67. 3) Paired t-test results show a 2-tailed value of 0,000 '0.005 which means that Android-based Arabic learning media can improve the understanding of students of Arabic Language and Literature Department at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Keywords: *media, nahwu learning, android, application*

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development). Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab untuk penguasaan *nahwu* berbasis *android*, mengetahui kelayakan media tersebut serta mengetahui peningkatan pemahaman *nahwu* mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan menggunakan media aplikasi *android*. Untuk mengetahui sejauh mana kelayakan penggunaan media tersebut, penulis menggunakan skala rikter dengan katagori nilai SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), KB (Kurang Baik), TB (Tidak Baik). Penilaian dilakukan oleh ahli IT (deployer) dan ahli materi dan 30 mahasiswa sebagai responden. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan penggunaan media aplikasi ini penulis menggunakan uji t dengan melakukan pretest dan posttest kepada

30 responden. Hasil penelitian berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan 1) penggunaan aplikasi media berbasis *android* dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pelajaran nahwu 2) hasil analisis uji beda Mean menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dari *pretest* yaitu 84.00 dan 60.33 dengan selisih 23.67. 3) hasil uji Paired t-test menunjukkan nilai 2-tailed sebesar $0.000 < 0.005$ yang berarti media pembelajaran Bahasa Arab berbasis *android* dapat meningkatkan pemahaman nahwu mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kata kunci: *media, pembelajaran nahwu, android, aplikasi*

A. Pendahuluan

Ungkapan bijak mengatakan “gambar bernilai seribu kata”, dengan memperlihatkan gambar. Penjelasan guru secara verbal yang bersifat abstrak dapat mudah dipahami oleh murid dan murid akan memperkaya pengetahuannya dengan kehadiran media tersebut.¹

Bahasa merupakan usaha yang tidaklah mudah untuk digeluti terkadang sangat membosankan untuk menghafal beberapa qoidah dalam bahasa itu sendiri, bahkan kadangkala membuat orang frustrasi karena membutuhkan waktu bertahun-tahun. Hal ini disebabkan karena belajar bahasa merupakan upaya untuk membangun konsep baru dalam diri seseorang. Konsep baru itu kadang berbeda sama sekali dengan konsep bahasa ibu, baik dari segi fonologi, morfologi, semantic dan sintaksisnya bisa jadi memiliki kemiripan dengan bahasa ibunya²

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan bahkan merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat.³ pada masa sekarang ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan penting, baik dalam bidang Pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, geografi, agama, dan juga berbagai bidang lainnya.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah cara belajar murid, memperoleh berbagai informasi serta dalam menafsirkan informasi. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi.

Perkembangan system operasi android mulai dari gadget, tablet PC, smartphone dan aplikasi lain yang memiliki system operasi android lainnya. Tentunya dapat mendukung peserta didik memiliki dan menggunakan android dalam kehidupan sehari-

1 Abdul Wahab Rosyid, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang press 2009, h (kata pengantar)

2 Ibid.118

3 Purwo Wilayadi PLS UM, pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.jurnal ilmiah

hari. Penggunaan smartphone sendiri telah populer di dunia dan tidak ketinggalan dengan Indonesia. Dengan adanya smartphone dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia dan banyak memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Namun, belakangan ini smartphone hanya digunakan untuk sosial media saja dan hanya sebagian kecil yang memanfaatkan untuk keperluan belajar.⁴

Pengguna *handphone* saat ini pada kalangan pelajar sudah sangat berkembang pesat, hampir semua pelajar telah menggunakan *handphone*. Seperti *survey* yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi, dari 56 responden hanya 1 responden yang menyatakan tidak memiliki *smartphone* atau tablet. Dan dari ke 55 tersebut, 45 murid menggunakan *handphone* yang berbasis *Android*.⁵ Fenomena ini juga terjadi pada mahasiswa jurusan Sastra Arab⁵, kebanyakan para murid menggunakan *handphone* genggamnya nya untuk membuka aplikasi Facebook, Instagram, Twitter dan Game Online.

Arruz adalah media yang akan penulis ciptakan dan kembangkan digunakan untuk menegmbangkan pembelajaran Bahasa Arab, *Arruz* itu sendiri berasal dari bahasa Arab “*ruzzun*” yang berarti nasi, maksudnya adalah jika orang mengkonsumsi nasi tentu akan menimbulkan efek kenyang, begitupun dengan penggunaan aplikasi *Arruz*. Orang akan merasa memiliki banyak tambahan ilmu pengetahuan di bidang pelajaran Bahasa Arab khususnya ilmu *nahwu*.

Arruz ini merupakan sebuah software yang akan digunakan dalam pembelejaran Bahasa Arab yang memiliki bebreapa fitur-fitur yaitu berupa permainan dengan mengandalkan bank soal dari tingkat pemula sampai dengan expert, fitur lainnya adalah dilengkapi dengan kamus *nahwu* dan *sharaf* yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa mencari kosakata sulit dari penegrtian istilah-istilah kaidah, itu semua disajikan dalam satu aplikasi yang bernama *Arruz*.

B. Landasan Teori

1. Urgensi Media Pembelajaran Berbasis Android

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius*, jika diterjemahkan secara harfiah memiliki makna tengah “perantara” atau pengantar.⁶ Dalam pembelajaran bahasa, salah satu media yang bisa digunakan adalah media *android* yang diaplikasikan ke dalam sebuah smartphone yang berbentuk aplikasi. Nana Suhjana dan Ahamad Rivai (2007) dalam bukunya mengatakan bahwa pemanfaatan media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam: pertama, pengajaran musik literary (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi. Kedua, pengajaran bahasa asing, baik secara *audio* maupun *audio visual*. Ketiga, pengajaran melalui radio. Keempat, paket-

4 Musyaroh, Mega. “pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi android aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran biologi”. Vol 6, Nomor 2 Desember 2017.

5 <http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/> diakses pada 1 Desember 2018

6 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 3

paket belajar untuk berbagai jenis materi, yang memungkinkan murid dapat melatih daya penafsirannya dalam suatu bidang studi.⁷

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *android* yang diterapkan kedalam sebuah aplikasi pengalaman belajar yang diperoleh murid akan semakin bertambah. Murid tidak hanya mendapatkan keterangan berupa kata-kata tapi mendapatkan pengalaman nyata dari visual yang ditampilkan. Amir Hamzah Sulaiman menyebutkan. Bahwa, alat-alat *visual* tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu singkat, tetapi apa yang diterima melalui kata-kata lebih lama dan lebih baik ditingal dalam ingatan.⁸

a. Pengertian Android

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang di disain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet. Sistem operasi *android* bersifat *open source*.⁹ *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam pranti perangkat.

Awal perkembangan *android* mulai naik tajam pada tahun 2007 dimana Google mulai mendaftarkan paten *android* di bidang telepon seluler. Langkah Google ini ternyata mengundang banyak perhatian. Bagaimana tidak, sebuah “Mesin Pencari Raksasa” mulai merambah ke dunia ponsel dengan sistem operasi yang baru. Akhirnya berbagai perusahaan ponsel semakin banyak yang menggunakan *android* dalam sistem operasi ponselnya.¹⁰

Antarmuka pengguna *android* didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi obyek layar. *android* adalah sistem operasi dengan sumber terbuka (Open Source), dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi *Apache*.¹¹

b. Android Dalam Dunia Pendidikan

Android tidak hanya digunakan untuk keperluan hiburan dan pekerjaan. Namun dengan sifatnya yang memiliki basis developer yang besar untuk mengembangkan aplikasi, membuat fungsi *android* menjadi lebih luas dan beragam. *Android* plus pendidikan memungkinkan kita membuat sebuah *collaborative learning*. Yaitu sebuah lingkungan belajar dimana banyak orang yang bergabung mengerjakan suatu pekerjaan bersama-sama, saling memberi feedback sehingga menghasilkan sesuatu

7 Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, cet 7, 2007) hlm 129

8 Amri Sulaiman, *Media Audio Visual*, (Jakarta: PT Gramedia), hlm 18

9 Arif Akbarul Huda, *live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, CV Andi Offset (penerbit Andi), Yogyakarta, 2013, hlm. 3

10 Ciu Bung Seng, *Android: Dasar Pengoperasian, Optimasi sampai Modifikasi*, (Jakarta: Jasakom, 2011), hlm. 2

11 Ciu Bung Seng, *Android ...*, hlm. 3

yang sempurna, di Eropa dan Amerika sudah terbiasa mengerjakan project (riset). Setelah mendapatkan materi dari guru, guru memberi tugas riset yang berhubungan dengan materi tersebut secara kelompok. Karena tiap orang memiliki pandangan yang berbeda, itulah yang akan membuat suatu pembelajaran lebih cepat dimengerti dan menghasilkan suatu yang luar biasa.

2. Aplikasi Arruz

Aplikasi *Arruz* merupakan sebuah *software* yang terdapat di *android* yang dirancang untuk media pembelajaran agar dapat memudahkan murid(*user*) dalam memahami pelajaran Bahasa Arab. *Arruz* adalah nama yang penulis pilih untuk sebuah *software* yang akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan uji coba dalam peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada mata pelajaran ilmu *nahwu*, aplikasi ini dibuat dan dikembangkan sendiri oleh penulis sebagai bahan tambahan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan.

Bermula aplikasi ini muncul di benak penulis karena melihat permasalahan-permasalahan pada murid yang kesulitan dalam belajar *nahwu* dan memakan waktu lama, bahkan sampai bertahun-tahun, juga murid sangat kesulitan dalam belajar secara otodidak tanpa didampingi oleh pemandu. Maka dari itu, kehadiran aplikasi ini untuk menjawab problem yang ada sekaligus sebagai pemandu murid dalam mengulang pelajaran lebih khususnya dalam bidang *nahwu*

Arruz asal katanya diambil dari bahasa Arab *ruzzun* yang berarti ‘nasi’. Mengapa diberi nama demikian. Karena penulis beranggapan bahwa, nasi merupakan kebutuhan pokok dalam rantai makanan dan merupakan makanan dasar. Nasi akan terasa sangat enak bila dicampur dengan lauk pauk begitu pula terhadap pembelajar Bahasa Arab terutama di bidang *nahwu*. Ilmu *nahwu* merupakan pokok dari bahasa Arab, bagaimana mungkin orang akan paham dengan bahasa Arab apabila *nahwu* dasar tidak dikuasai, dan *nahwu* akan menjadi indah bila ditambah dengan *saraf*, *balaghah*, *arud*, *tasrif*, dan komponen pendukung di dalam bahasa Arab. Itu semua merupakan lauk pauk dari ilmu *nahwu*.

Aplikasi ini berfungsi untuk mempermudah murid dalam mempelajari kaidah-kaidah bahasa, karena didalam aplikasi ini terdapat bank kamus kaidah *nahwu* dan *saraf* yang merupakan ilmu vital dalam Bahasa Arab serta bermuatn khusus mempelajari bahasa Arab dalam bentuk digital. Sehingga murid akan tertarik dalam belajar sambil bermain.

Aplikasi *Arruz* menyediakan kamus *nahwu* dan *saraf*, yaitu berisi tentang kaidah-kaidah yang terdapat pada *nahwu* dan *sharaf* beserta penjelasannya dan juga contoh-contoh kongkrit yang terdapat dalam kaidah yang dicari, contoh-contoh yang penulis pakai diambil dari syair para penyair, *Alquran* dan juga ungkapan-ungkapan masyhur.

Didalam banyak kitab, memang sangat banyak kita temukan kaidah-kaidah *nahwu* dan *saraf*. Namun, apa yang membedakannya dengan aplikasi yang digunakan.

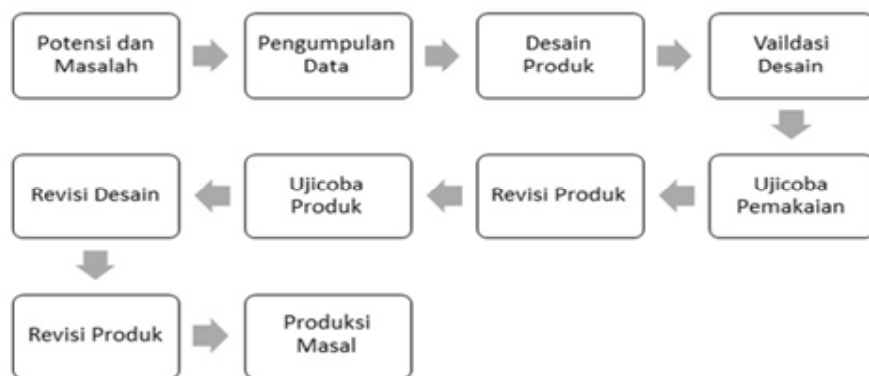
Didalam pembahsan ilmu *nahwu* kaidah-kaidah yang digunakan dalam menerangkan kadang terlihat random (acak) dan sukar untuk dimengerti. Maka dari itu aplikasi ini menawarkan efesiensi waktu dalam memahami dan mencari kata yang sukar dipahami maknanya.

C. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sedangkan Jenis penelitian yang digunakan dalam penyusunan aplikasi ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*.¹² Model penelitian ini bersifat deskriptif, menggariskan tahap-tahap yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran Pendidikan bahasa Arab.

Secara umum, proses *Research and Development* adalah sebagai berikut:²⁶



2. Langkah-langkah Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipilih adalah tim ahli yang memahami dunia pendidikan dan dunia komputer agar mendapatkan penilaian dan masukan yang sesuai sebelum diterapkan di dunia pendidikan. Tim ahli tersebut adalah:

1. Peninjau adalah Dosen Media Pembelajaran.
2. Penilai kualitas adalah Dosen Media Pembelajaran, 1 guru Bahasa Arab dan 1 ahli devloper.
3. Penilai Tampilan untuk Pengguna Akhir (*End User*) adalah 5 murid

b. Jenis Data

Data dalam penelitian ini dapat diklarifikasikan menjadi dua data. Pertama, data kuantitatif yang berupa kritik dan saran dari para ahli, guru dan santri. Kedua,

¹² Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 47

data kuantitatif melalui hasil analisis validasi para ahli, respon dan hasil pretest dan posttest.

Data kuantitatif lalu dikonversikan menjadi data kuantitatif, setelah itu data analisis dengan menggunakan analisis deskriptif, dalam hal ini untuk mendeskripsikan hasil dari validasi, respon siswa dan kesimpulan dari dampak penggunaan media aplikasi android untuk pembelajaran materi nahwu melalui hasil analisis dari uji hipotesis.

c. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka digunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Dokumentasi
4. Angket
5. Tes

d. Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 bagian, yaitu teknik analisis isi dan teknik analisis deskriptif persentase. Teknik analisis isi peneliti gunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan, sedangkan teknik analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengolah data yang dapat dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil analisis data menjadi dasar dalam penyempurnaan penelitian pengembangan ini. Setelah data terkumpul, maka selanjutnya dilakukan proses analisis data (pengolahan data). Berikut proses analisis data tersebut:

1. Analisis deskriptif

Analisis data deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi produk yang telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi serta respon mahasiswa. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif

2. Analisis dan Eksperimen

Bila data berdistribusi normal, untuk menganalisis data yang diperoleh dari lapangan, peneliti menggunakan analisis kuantitatif, yaitu analisis yang menggunakan analisis yang bersifat kuantitatif, berupa alat analisis yang menggunakan model-model seperti matematika, statistik dan ekonometri.¹³ Dalam analisis kuantitatif ini peneliti menggunakan model

¹³ Iqbal Hasaan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bani Aksara, 2004), hlm. 30

statistik. Untuk mengetahui apakah *pretest* dan *posttest* yang sedang diperbandingkan secara signifikan memang berbeda disebabkan oleh perlakuan dalam penelitian tersebut atau sekedar kebetulan belaka, dalam penelitian menggunakan test “t” sebagai teknik analisisnya.¹⁴

D. Hasil dan Pembahasan

1. Penyajian data dan analisis

Evaluasi digunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran bahasa Arab *nahwu* berbasis *android*. Evaluasi yang dilakukan ini adalah proses menyediakan dan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan dilihat dari aspek IT dan aspek maeri.

Data yang diperoleh dari kedua validasi ahli dan juga data hasil angket mahasiswa disajikan dan dianalisis lebih lanjut dari pembahasan berikut:

2. Respon Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Setelah media direvisi berdasarkan masukan penilaian dari validator maka selanjutnya dilakukan uji lapangan. Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga diminta untuk mengisi kuisioner yang telah peneliti siapkan untuk memberi tanggapan terhadap media aplikasi, para mahasiswa memberi skor pada aspek desain dan materi dalam aplikasi. Penilaian mahasiswa pada aspek ini diberikan rentang skor skala lima, untuk setiap indikator dengan keternagan sebagai berikut: 1) tidak baik, 2) kurang, 3) cukup, 4) baik, 5) sangat baik.

Uji coba lapangan dilakukan oleh 30 mahasiswa yang merupakan mahasiswa jurusan bahasa dan sastra arab semester 3 dan 1. Adapun nama mahasiswa tersebut penulis jelaskan dalam lampiran.

a. Penilaian aspek desain mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijga

Item penilaian aspek desain meliputi: 1) tampilan aplikasi menarik, 2) tampilan materi aplikasi sesuai, 3) penggunaan aplikasi mudah dimengeri, 4) ukuran font dan gambar aplikasi mudah dibaca, 5) warna pada aplikasi sesuai, 6) penempatan deskripsi materi membingungkan, 7) aplikasi membantu pembelajaran bahasa Arab

Dari indikator yang telah penulis paparkan, maka hasil pengisian angket oleh responden penulis jelaskan dalam lampiran. Dari data tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban responden. Analisis tersebut menggunakan tehnik penetapan keriterium skala lima berdasarkan gambar kontinum yang menunjukkan letak rata-rata nilai jawaban

14 Anas Sudjono, *Pengantar Statistic Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 263

tersebut. Letak itulah yang dijadikan kriteria kualitasnya. Analisis tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara kontinum hasil rerata skor item 1 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,5				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 1 maka rata-rata 4,5 terletak pada daerah baik

2. Secara kontinum hasil rerata skor item 2 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,2				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 2 maka rata-rata 4,2 terletak pada daerah baik

3. Secara kontinum hasil rerata skor item 3 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,5				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 3 maka rata-rata 4,5 terletak pada daerah baik

4. Secara kontinum hasil rerata skor item 4 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,1				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 4 maka rata-rata 4,1 terletak pada daerah baik

5. Secara kontinum hasil rerata skor item 5 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,0				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 5 maka rata-rata 4,0 terletak pada daerah baik

6. Secara kontinum hasil rerata skor item 6 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,6				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,6 terletak pada daerah baik

7. Secara kontinum hasil rerata skor item 7 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,0				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 7 maka rata-rata 4,0 terletak pada daerah baik.

8. Secara kontinum hasil rerata skor item 8 dari 30 responden dalam penilaian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,7				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 8 maka rata-rata 4,7 terletak pada daerah baik.

Secara kontinum hasil rerata total skor pada 8 item dari 30 responden dalam penelitian aspek desain dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,3				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,3 terletak pada daerah baik. Hal ini menunjukkan respon mahasiswa terhadap desain media pembelajaran bahasa Arab nahwu berbasis android mempunyai skor kriteria baik.

- b. Penilaian Aspek Materi Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijga

Adapun item penilaian dari aspek materi meliputi: 1) kejelasan deskripsi pada setiap kata, 2) penjelasan kaidah mudah dipahami, 3) contoh yang diberikan membantu memahami materi, 4) kaidah yang dijelaskan sesuai dengan contoh, 5) kejelasan deskripsi kaidah, 6) kelengkapan kaidah yang disajikan, 7) aplikasi yang digunakan dapat memudahkan pelajaran bahasa Arab, 8) pembelajaran nahwu menyenangkan dengan aplikasi ini.

Dari data tersebut kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Analisis tersebut menggunakan teknik penetapan kriteria skala lima berdasarkan gambar kontinum yang menunjukkan letak rata-rata nilai jawaban tersebut. Letak itulah dijadikan kriteria kualitatifnya. Analisis tersebut dipaparkan berikut ini:

1. Secara kontinum hasil rerata skor item 1 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,3				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,3 terletak pada daerah baik

2. Secara kontinum hasil rerata skor item 2 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,4				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,4 terletak pada daerah baik

3. Secara kontinum hasil rerata skor item 3 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,2				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,2 terletak pada daerah baik

4. Secara kontinum hasil rerata skor item 4 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,2				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,2 terletak pada daerah baik

5. Secara kontinum hasil rerata skor item 5 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
3,8				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 3,8 terletak pada daerah baik

6. Secara kontinum hasil rerata skor item 6 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,1				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,1 terletak pada daerah baik.

7. Secara kontinum hasil rerata skor item 7 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,4				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,4 terletak pada daerah baik

8. Secara kontinum hasil rerata skor item 8 dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,4				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,4 terletak pada daerah baik. Kesimpulan dari rerata skor yang diperoleh dari data hasil penilaian/ tanggapan mahasiswa dari aspek materi adalah sebagai berikut:

Secara kontinum hasil rerata total skor pada 8 item dari 30 responden dalam penilaian aspek materi dapat digambarkan sebagai berikut:

SB	B	C	KB	TB
5	4	3	2	1
4,2				

Dengan ketentuan SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup KB = Kurang Baik TB = Tidak baik. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari item 6 maka rata-rata 4,2 terletak pada daerah baik. Hal ini menunjukkan respon mahasiswa terhadap materi media pembelajaran nahwu bahasa Arab berbasis android mempunyai skor kriterium baik.

3. Respon Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijga

Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab nahwu berbasis android dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Terhadap aspek desain para mahasiswa memberikan skor rerata 4,3. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari rerata skor item pernyataan dari 30 responden maka rata-rata 4,3 terletak pada daerah baik. Hal ini menunjukkan respon mahasiswa terhadap desain android mempunyai skor kriterium baik.
- Terhadap aspek materi mahasiswa memberikan skor rerata 4,2. Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari total rerata skor item pernyataan dari 30 responden rata-rata 4,2 terletak pada daerah baik. Hal ini menunjukkan respon mahasiswa terhadap materi media pembelajaran nahwu bahasa Arab berbasis android mempunyai skor kriterium baik.

4. Dampak Penggunaan Media Aplikasi *Android* Untuk Penguasaan *Nahwu*

Efektivitas penggunaan media aplikasi *android* dapat diketahui dengan diadakannya *pretest* dan *posttest*. Lalu membandingkan keduanya apakah ada perbedaan hasil selisih yang signifikan atau tidak antara sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran Bahasa Arab materi *nahwu*

Adapun prosedur dalam mengambil data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan data melalui *pretest* tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab.
2. Proses pembelajaran materi *nahwu* dengan menggunakan media *android*.
3. Pengambilan data melalui *posttest* tujuannya untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah diadakan pembelajaran materi *nahwu* dengan menggunakan media aplikasi *android*.

Kalkulasi nilai *pretest* dan *posttest* selama 2 kali perlakuan pembelajaran *nahwu* dengan menggunakan aplikasi *android* penulis uraikan sebagai berikut:

Langkah uji hipotesis dampak penggunaan media aplikasi *android* untuk pembelajaran materi *nahwu*:

a. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis data maka dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menguji normal tidaknya sebaran data dengan mengukur skor hasil prestasi belajar materi *nahwu* sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi *android*. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data *pretest* dan *posttest* berasal dari varian sejenisnya.

Melalui perhitungan dari SPSS menggunakan rumus Shapiro Wilk didapatkan nilai normalitas untuk data hasil tes sesudah pembelajaran materi *nahwu* menggunakan *android* (*posttest*) diperoleh taraf signifikan 0,09, sehingga dapat disimpulkan bahwa data untuk nilai *posttest* berdistribusi normal dan *pretest* dari perhitungan data 0,026, maka disimpulkan data nilai *pretest* berdistribusi normal sebagaimana yang ditampilkan dengan histogram dan grafik dibawah ini:

Table 4.8
Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Pretest	.187	30	.009	.919	30	.026
posttest	.197	30	.004	.901	30	.009

a. Lilliefors Significance Correction

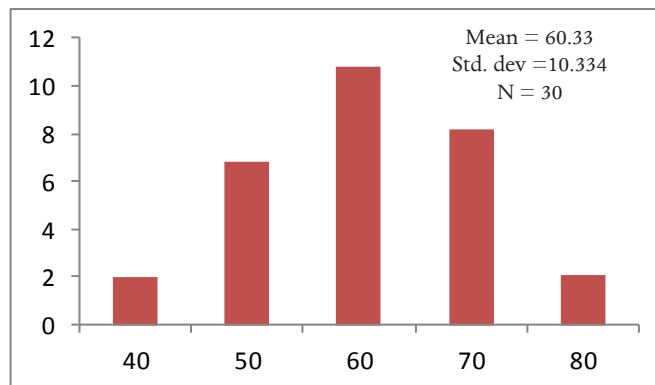
Histogram For kelompok pretest

Diagram.4.5 Histogram Pretest

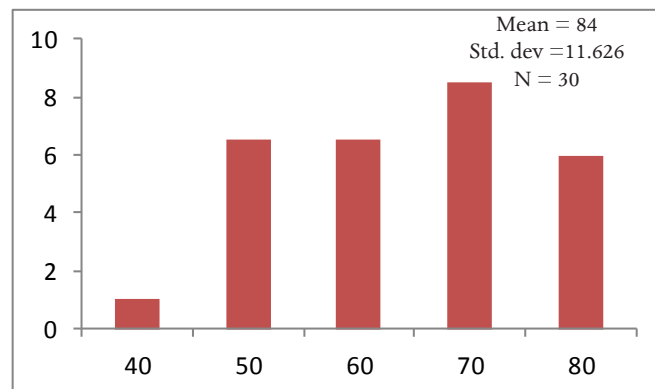
Histogram For kelompok = posttest

Diagram.4.7 Histogram Posttest

b. Uji Homogenitas

Melalui perhitungan statistik dengan bantuan SPSS menggunakan rumus one way anova didapatkan taraf signifikansi sebesar 0,168 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* dan nilai *pretest* bersifat homogeny

Tabel.4.9
Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Levene Statistik	Df1	Df2	Sig
1.951	1	58	.168

2. Uji Hipotesa

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan uji hipotesa yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan media android untuk pembelajaran materi *nahwu* pada semester 1 dan 3 Jurusan Bahasa dan sastra Arab dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*.

Pengujian tingkat efektivitas menggunakan rumus uji-t dengan SPSS. Hasil pengelolaan data menggunakan program SPSS ditampilkan tabel sebagai berikut:

Tabel. 4. 10
Hasil Uji-t

	Mean	N	Sid Deviatin	Sid. Error Mean
pair 1 pretest	60.33	30	10.334	1.887
posttest	84.00	30	11.626	2.123

Tabel statistik deskriptif dari data di atas menunjukan bahwa rata-rata nilai posttest sesudah menggunakan produk media aplikasi *android* 84.00 dengan standar deviasi 11.626. Nilai rata-rata sebelum menggunakan produk media aplikasi *android* sebesar 60.33 dengan standar deviasi 10.334

Berdasarkan hasil perhitungan melalui SPSS. Menunjukan terjadi peningkatan prestasi belajar mahasiswa setelah menggunakan produk media aplikasi *android* dibandingkan sebelum menggunakan produk media aplikasi yang mempunyai rata-rata sebesar 60.33 dan sesudah menggunakan media aplikasi *android* menjadi 84.00 selanjutnya angka korelasi antara kedua variasi nilai sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi *android* adalah sebagai berikut:

Tabel. 4. 11
Kolerasi Signifikasi Pretest Posttest

	N	Corelation	Sig
Pair 1 pretest prostest	30	.563	.001

Tabel korelasi menunjukan bahwa angka korelasi antara kedua variabel nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk media aplikasi *android* adalah 0.563 yang berarti kedua variasi tersebut memiliki hubungan yang erat.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat signifikan penggunaan media aplikasi *android* berdasarkan hipotesa awal tesis ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 4. 12
Paired Samples Test

	Paired Diffrensess					T	Df	Sig.2tabel
	mean	S i d Deviation	Sid Error mean	95% confidence Interval of the Differenses				
				Lower	upper			
Pretest								
posttest	-23.667	10.334	1.887	-27.525	-19.808	-12.544	29	.000

Tabel uji t berpasangan terdiri dari atas 3 bagian penting pertama menunjukan bahwa nilai rata-rata peningkatan prestasi belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan produk media aplikasi *android* adalah -23.667 dengan standar deviasi 10.334. Kedua pada tabel tersebut menunjukan bahwa interval konvedensi 95% nilai rata-rata (sesudah dan sebelum menggunakan produk media aplikasi *android*) yaitu

antara -27.525-19.808. Ketiga bagian yang menunjukkan t hitung sebesar -12.544 dengan 2-tailed 0.000

Pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample T-Test berdasarkan nilai signifikan dengan SPSS adalah:

- a. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar penggunaan media aplikasi *android* dalam pembelajaran bahasa Arab nahwu mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- b. Sebaliknya, jika nilai sig2 (2-tailed) < 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* yang artinya tidak ada perbedaan hasil belajar penggunaan, media aplikasi *android* dalam pembelajaran bahasa Arab *nahwu* mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Berdasarkan output hasil tersebut maka dapat diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, karena nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa *nahwu* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Analisis data

Setelah melakukan uji pra syarat dan uji hipotesa terhadap media aplikasi *android* untuk pembelajaran materi ilmu *nahwu* maka diperoleh data sebagai berikut:

- a. Data nilai *posttest* berdistribusi normal dengan taraf signifikan 0.026 sedangkan nilai *pretest* berdistribusi normal dengan taraf signifikan 0.009
- b. Data nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogeny dengan taraf signifikan, jadi keduanya mempunyai karakter yang sama 0.168
- c. Terdapat perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi *android* untuk pembelajaran materi ilmu *nahwu* sebelum menggunakan aplikasi *android* untuk pembelajaran bahasa Arab ilmu *nahwu* rata-rata mahasiswa 60.33 dan sesudah menggunakan media aplikasi *android* untuk pembelajaran bahasa Arab ilmu *Nhawu* rata-rata prestasi belajar mahasiswa menjadi 84.00, jadi perbedaannya sangat signifikan dengan selisih 23.67
- d. Hipotesa diterima dibuktikan dengan adanya nilai t hitung lebih besar dari sig 2 tailed $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$
- e. Ada beberapa kelebihan media aplikasi *android* untuk pembelajaran bahasa arab ilmu *nahwu* diantaranya adalah proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, menghemat waktu, mempermudah untuk mencari kata sulit yang dibantu mesin pencari aplikasi *android* tanpa membongkar buku dan membawa

buku tebal kemana saja, serta dapat dibuka dengan mudah melalui handphone *android* mahasiswa dan lebih menyenangkan dalam belajar memahami kaidah *nahwu*.

- f. Adapun kekurangan media aplikasi *android* untuk pembelajaran bahasa Arab ilmu *nahwu* diantaranya adalah mediahanya dapat diakses di *smartphone android* dan *ios* saja tidak dapat diakses melalui PC. Harus ada jaringan internet untuk mendownload aplikasi.
- g. Adapun kendala dalam pemanfaatan media aplikasi *andorid Arruz* untuk pembelajaran bahasa Arab ilmu *nahwu* apabila *smartphone* mahasiswa berukuran mini akan merasa kesulitan untuk membaca penjelasan kaidah *nahwu* yang panjang.
- h. Melalui pengamatan ketika diadakan pembelajaran menggunakan aplikasi *android* dilihat para mahasiswa tampak senang, semangat dan termotivasi untuk belajar kaidah *nahwu* lebih dalam. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media aplikasi *android Arruz* sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran *nahwu* serta dapat meningkatkan penguasaan dalam mengetahui kaidah *nahwu* dalam membaca tulisan Arab gundul.

E. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Arruz* untuk penguasaan *nahwu* maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian pengembangan (research and devloment) model brog and gall yang media ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu: 1) melihat potensi masalah 2). Melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, studi literature, analisi karakteristik mahasiswa 3) menyusun produk awal, 4) mengevaluasi produk berdasarkan masukan ahli, 5) melakukan uji coba lapangan. Pengembangan media pembelajaran *nahwu* menggunakan aplikasi *Arruz* merupakan aplikasi yang berupa kamus digital yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari kata yang dicari dengan efisensi waktu yang hemat, tampilan awal dari aplikasi yang dibuat merupaka baiground serta logo *Arruz* dan papan ketik untuk mencari kata yang diinginkan, screen kedua berupa tampilan hasil dari mesin pencari kata, serta penjelasannya dan contoh yang lengkap dalam setiap penggunaan kata dalam kaidah bahasa Arab
2. Produk ini terbukti layak dengan dasar validasi oleh 2 ahli dibidangnya yaitu ahli deplover dan ahli materi serta 30 respon mahasiswa. Adapun responden 30 respon mahasiswa terhadap kualits media yang dikembangkan terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek desain dan aspek materi. Untuk aspek desain diketahui bahwa respon mahasiswa dengan total skor 4,3 atau dengan katagori baik. Sedangkan untuk aspek materi total rerata skor 4,2 dengan katagori baik.

3. Penelitian nahwu dengan aplikasi *android* menunjukkan data uji coba dengan pretest dan posttest kepada 30 mahasiswa Jurusan Sastra Arab Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar penggunaan media aplikasi *Arruz* dalam penerapan ilmu *nahwu* dengan hasil sig.(2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,005, maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar dari sebelum penggunaan media aplikasi dengan diketahui rata-rata sebelum penggunaan media aplikasi bahasa Arab berbasis *android* dengan menggunakan aplikasi *Arruz* sebesar 60,33 dan setelah penggunaan media aplikasi bahasa Arab berbasis *android* dengan aplikasi *Arruz* sebesar 84.00

Dengan demikian pembelajaran bahasa Arab ilmu *nahwu* yang berjudul *Arruz* direspon dengan positif oleh mahasiswa Jurusan Sastra Arab dan validator ahli serta dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kaidah ilmu *nahwu* mahasiswa sehingga media ini layak dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab

Daftar Pustaka

- Abdul Wahab Rosyid, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang press 2009, h (kata pengantar)
- Purwo Wilayadi PLS UM, pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.jurnal ilmiah
- Musyaroh, Mega. "pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi android aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran biologi". Vol 6, Nomor 2 Desember 2017.
- <http://lembing.com/data-pengguna-smartphone-dan-social-media-2015/> diakses pada 1 Desember 2018
- Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan, (Departemen Pendidikan Nasional, 2008),
- Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D, (Bandung,:Alfabeta 2008
- Sutrisno Hadi. Metode Penelitian Jilid I (yogyakarta: Andi Offset, 1993)
- Sugiyono, metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2012), cet. Ket-15
- Anas Sudjono, Pengantar Statistika Pendidikan, (Jakarta, Rajawali Pers, 2010)
- Iqbal Hasaan, Analisa Data Penelitian dengan Statistika, (Jakarta: PT Bani Aksara, 2004),
- Anas Sudjono, Pengantar Statistika Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003),