

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Maharat Al Istima' Kelas 8 SMP

by Umi Hijriyah, Dkk

Submission date: 13-Feb-2023 05:55PM (UTC+0700)

Submission ID: 2013029047

File name: 15._1352-4605-1-PB.pdf (1.58M)

Word count: 5186

Character count: 31800



Naskah diterima: 23-07-2022

Direvisi: 25-09-2022

Disetujui: 01-10-2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *ANDROID* UNTUK *MAHĀRAT AL ISTIMĀ'* KELAS 8 SMP

Umi Hijriyah¹, Syarifudin Basyar², Koderi³, Erlina⁴, Muhammad Aridan^{*5},
Muhammad Subkhi Hidayatullah⁶

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, Indonesia

Email: ¹umihijriyah@⁷adenintan.ac.id, ²syarifudinbasyar@radenintan.ac.id

³koderi@radenintan.ac.id, ⁴erlina@radenintan.ac.id,

^{*5}muhammadaridan12@gmail.com, ⁶muhammadsubkhi02@gmail.com

Abstract

Arabic as a foreign language in its learning often encounters problems. For example, in the aspect of listening skills. To solve these problems, concrete efforts are needed through the development of learning tools or media that can support this difficult Arabic language learning process. This research belongs to the type of Research and Development (R&D) with the ADDIE model with 5 stages, namely the process to analyze, design products, develop products, test processes, and development evaluation processes. The result of the research is the presence of a learning media product for android-based Arabic language in learning listening skills that can be operated on smartphone for students in grade VIII SMP / MTs. This product has a qualified level of feasibility to be used in learning activities with the results of the feasibility test of 2 types of validation. Namely validation with material expert validators and media expert validators by obtaining an average percentage value of 95% by material experts 95.55% by media experts or in "very feasible" criteria. The results of the assessment of students' responses through the medium group trial obtained 85.57% "very interesting", the large group obtained an assessment of 85.16% with the criteria "very interesting". So the results obtained that the product developed in the study in the form of learning media for listening skills with an android base for students in grade VIII SMP/MTs is very feasible and can be utilized in facilitating Arabic teaching and learning activities, especially aspects of listening skills.

Keywords: Learning Media, Maharah Istima', Android

56

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran maharah istima' berbasis android untuk siswa kelas VIII SMP. Media dikembangkan dengan menggunakan beberapa aplikasi, antara lain: Smart apps creator, adobe photoshop,

Microsoft word, apk builder. Penelitian ini termasuk kedalam jenis *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu *Analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi)*. Hasil penelitian yaitu suatu produk media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk maharah istima' yang dapat dioperasikan pada smartphone, produk berisi pembelajaran maharah istima' bagi peserta didik kelas VIII SMP. Produk ini dinyatakan layak⁴¹ untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan validasi kelayakan media melalui 2 validator. Yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Produk yang dibuat memperoleh nilai rata-rata persentase 95% oleh ahli materi 95.55% oleh ahli media atau dalam kriteria "sangat layak". Adapun hasil penilaian respon peserta didik melalui uji coba kelompok sedang memperoleh 85,57% "sangat menarik". Kemudian uji coba kelompok besar produk dinilai memperoleh penilaian 85,16% berkriteria "sangat menarik". Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media⁴⁵ pembelajaran maharah istima' berbasis android materi untuk siswa kelas VIII SMP yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Maharah Istima', Android

مستخلص البحث

غالبًا ما تواجه اللغة العربية كلفة أجنبية في التعلم مشاكل. على سبيل المثال في جانب مهارات الاستماع. لحل هذه المشكلات، هناك حاجة إلى جهود ملموسة من خلال تطوير أدوات التعلم أو الوسائل القادرة على دعم عملية تعلم اللغة العربية الصعبة هذه. ينتهي هذا البحث إلى نوع البحث والتطوير مع نموذج ADDIE بخمس مراحل، وهي عملية التحليل وتصميم المنتج وتطوير المنتج وعملية الاختبار وعملية تقييم التطوير. نتائج الدراسة هي وجود منتج وسائل تعليمية للغة العربية التي تعمل بنظام أندرويد في تعلم مهارات الاستماع التي يمكن تشغيلها على الهواتف الذكية لطلاب الصف الثامن المدرسة المتوسطة. يتمتع هذا المنتج بمستوى مؤهل من الجدوى لاستخدامه في أنشطة التعلم مع نتائج اختبار الجدوى من نوعين من التحقق من الصحة. أي التحقق من صحة المواد من خلال المدققين الخبراء في المواد والمدققين في وسائل التعليم من خلال الحصول على متوسط قيمة النسبة 95% من قبل خبراء المواد 95.55% بواسطة خبراء الإعلام أو في المعايير "المجدبة للغاية". حصلت نتائج تقييم استجابات الطلاب من خلال اختبار المجموعة المتوسطة على 85.16% "مثمرة جدًا للاهتمام"،

وحصلت المجموعة الكبيرة على تقييم ١٦.٨٥٪ بمعايير "مثمرة جدًا للاهتمام". ثم تبين أن المنتج الذي تم تطويره في البحث في شكل وسائل التعليم لمهارات الاستماع على أساس أندرويد لطلبة الصف الثامن المدرسة المتوسطة كان مجديًا للغاية ويمكن استخدامه في تسهيل أنشطة تعليم وتعلم اللغة العربية، وخاصة جوانب الاستماع مهارات.

الكلمة المفتاحية: وسائل التعليم، مهارات الاستماع، أندرويد

PENDAHULUAN

11 Aktivitas berbahasa merupakan kegiatan yang tidak bisa lepas dari manusia, selain berkenaan dengan masalah 11 bahasa, juga berkenaan dengan masalah proses penggunaan Bahasa tersebut. Kegiatan berbahasa bukan hanya berlangsung mekanistik, tetapi juga berlangsung secara mentalistik sehingga kajian berbahasa ini tidak cukup dilihat dengan ilmu linguistik saja, tetapi perlu dilengkapi dengan psikologi yang mengkaji tentang proses-proses mental tak terkecuali pada saat berbahasa Arab.¹

Di Indonesia, pembelajaran bahasa ini telah terakomodir dalam beberapa jenjang pendidikan, dengan penyesuaian 66 capaian pada tiap tingkatannya. Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran bahasa Arab di Indonesia tidak terlepas dari problematika yang ada.²

Adapun terjadi problematika dalam pembelajaran Bahasa arab bisa disebabkan oleh kondisi yang ada dalam Bahasa arab itu sendiri. Problematika 20 dalam pembelajaran bahasa Arab, umumnya dibagi menjadi dua yaitu: 1) Problematika linguistik adalah kesukaran-kesukaran yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh karakter ciri khas Bahasa arab itu sendiri sebagai Bahasa asing. 2) Problematika non linguistik yaitu problem yang diluar problematika tersebut seperti peserta didik yang tidak memiliki dorongan motivasi, materi ajar yang kurang relevan atau bahkan sarana prasarana yang kurang memadai.³ Dengan problema yang ada, tidak sedikit dari siswa merasa kesulitan untuk belajar bahasa Arab. Anggapan tersebut mengarah pada ketidak tertarikannya siswa untuk belajar bahasa Arab,

5

¹ Rahmawati and Febriani, "Investigating the Problems of Learning Arabic for Islamic Universities in the Era of Covid-19 Pandemic."

² Wahida, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Terhadap Problematika Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Di IAIN Pontianak)."

³ Sarip Hidayat, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab."

sehingga dirasa sulit akan tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Arab.⁴

Tujuan pembelajaran bahasa arab ialah mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa itu baik lisan maupun tulisan.⁵ Pembelajaran bahasa Arab yang berhasil ialah apabila siswa sudah menguasai empat keterampilan bahasa secara lisan maupun tulisan.⁶ Empat keterampilan tersebut meliputi menyimak (*maharah al istima'*), berbicara (*maharah al lam*), membaca (*maharah al qiro'ah*), dan menulis (*maharah al kitabah*).⁷ Keempat keterampilan berbahasa ini mempunyai hubungan yang sangat erat, karena salah satu dari keterampilan ini tiada bisa berdiri sendiri tanpa ditunjang oleh keterampilan lainnya.⁸ Oleh karena itu, pendidikan bahasa Arab dilaksanakan secara hierarkis mulai dari keterampilan menyimak hingga keterampilan menulis.

Maharah istima' dapat dicapai dengan membiasakan mendengarkan kata, ataupun kalimat bahasa Arab dengan makraj yang benar, baik langsung dari penutur asli maupun melalui rekaman.⁹ Hakikat dari *Maharah istima'* ialah siswa mampu memahami isi dari pembicaraan, menangkap secara kritis, dan menyimpulkan pokok-pokoknya. Sehingga, *Maharah istima'* merupakan suatu pengalaman belajar yang sangat penting bagi para siswa dalam menunjang *maharah* bahasa Arab untuk dapat berkembang.

Pada kenyataannya, tidak sedikit dari siswa yang kesulitan dan enggan untuk belajar bahasa Arab. Bahasa Arab suatu pembelajaran yang sulit dan membosankan kerap tertanam dalam *mindset* setiap siswa. Sehingga, hal itu berdampak pada kurang optimalnya hasil dari pembelajaran bahasa Arab dan dikatakan masih jauh dari tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Arab.¹⁰

⁴ Islam, "Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Perspektif Siswa Madrasah."

⁵ Astuti, "Inovasi Strategi Pembelajaran Bahasa Arab."

⁶ Putri, Salatiga, and Salatiga, "Pengenangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android"; Albantani and Madkur, "Teaching Arabic in the Era of Industry Revolution 4.0 in Indonesia: Challenges and Opportunities."

⁷ Sadat, "Menalar Perkembangan Kurikulum Bahasa Arab Untuk Madrasah Di Indonesia 1975, 1994, 2004, 2006."

⁸ Izzuddin et al., "The Curriculum Development of Arabic Instruction to Improve Student Writing Skills."

⁹ Nawawi, "Pengenangan Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab (Kajian Epistemologi)"; Hizmatul Himmah and Afif Amrulloh, "Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab Pesantren Mu'adala."

¹⁰ Wahida, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Terhadap Problematika Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Di IAIN Pontianak)."

Untuk itu, sebagai upaya membantu siswa dalam belajar bahasa Arab dirasa pendidik perlu menggunakan strategi, metode, ataupun media pembelajaran yang tepat.¹¹ Dengan media pembelajaran yang tepat, selain dapat mempermudah siswa dalam belajar, siswa juga akan terstimulasi rasa senang pada suatu pembelajaran dengan media yang menyenangkan.¹² Sehingga siswa tidak dapat merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan oleh guru maupun siswa untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.¹³ Di era society 5.0 ini, pendidikan dituntut untuk dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.¹⁴ Dimana pada saat ini, dunia tengah berada pada era teknologi ataupun digitalisasi. Setiap manusia mampu menggenggam dunia melalui *smartphone* ditangannya, tak terkecuali bagi semua siswa. Berkaca dari perkembangan ini, pembelajaran bahasa Arab dirasa perlu memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya.¹⁵ Misalnya, siswa dapat menggunakan *smartphone Android* pribadi mereka untuk belajar bahasa Arab. Dengan gawai pribadi siswa, tentunya siswa akan dapat mudah mengakses pembelajaran bahasa Arab kapan saja, dimana saja, tanpa terikat waktu.¹⁶

Dengan *android*, pembelajaran bahasa Arab dapat disajikan secara digital, dilengkapi audio maupun visual.¹⁷ Media pembelajaran bahasa Arab berbasis android ini telah banyak dikembangkan oleh peneliti - peneliti sebelumnya. Namun, sejauh ini belum ada media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* yang dikembangkan khusus untuk keterampilan mendengar (*maharah istima'*) siswa kelas VIII SMP. Untuk itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* untuk

53

¹¹ Tri Nugroho, Latifatul Inayati, and Zakki Azani, "An Alternative Media of Learning Arabic."

¹² Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab"; Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufrodat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*.

¹³ Koderi, Aridan, and Muslim, "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs."

¹⁴ DwiYama, "Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0."

¹⁵ Mahmudah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab"; Yahya et al., "Online-Based Arabic Learning Management During the Covid-19 Pandemic Era: Plan, Implementation and Evaluation"; Riqza, "Media Sosial Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Pada Masa Pandemi: Kajian Kualitatif Penggunaan WhatsApp Pada Sekolah Dasar Di Indonesia."

¹⁶ Wan Daud et al., "ARabic-Kafa: Design and Development of Educational Material for Arabic Vocabulary with Augmented Reality Technology."

¹⁷ Koderi, Aridan, and Muslim, "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs."

Umi Hijriyah, Syarifudin Basyar, Koderi, Erlina, Muhammad Aridan, & Muhammad Subkhi Hidayatullah: *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārah Al Istimā' Kelas 8 SMP*

maharah istima' siswa kelas VIII SMP. Pada produk yang peneliti kembangkan ini, media pembelajaran di lengkapi dengan video animasi untuk lebih membantu dan menarik siswa untuk belajar bahasa Arab khususnya *maharah istima'*.

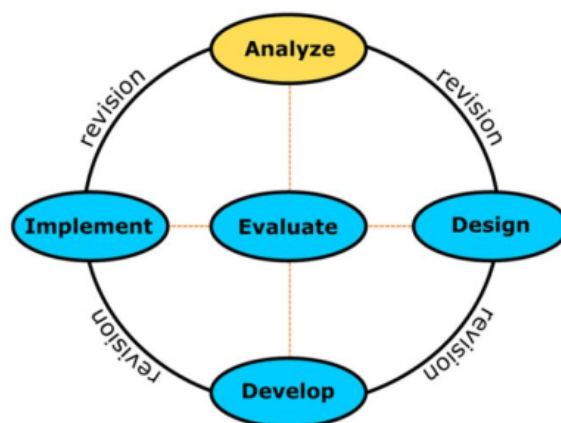
Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini memiliki pertanyaan penelitian yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk *maharah istima'* siswa kelas VIII SMP?. Bagaimana kelayakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk *maharah istima'* siswa kelas VIII SMP?. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran bahasa Arab berbasis android untuk *maharah istima'* siswa kelas VIII SMP?.

33

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development*.¹⁸ Langkah-langkah R & D yang digunakan di adopsi dari ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima fase yaitu; (analysis) analisis, (design) desain, (development) pengembangan, (implementation) implementasi, (evaluation) evaluasi.

Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan ADDIE¹⁹



Fase ke-1, tahap analisis. Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data awal, atau penelitian pendahuluan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, proses pembelajaran bahasa Arab di SMP selama ini menggunakan media buku dan papan tulis.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R and D)*.

¹⁹ Sugiyono, *Metoden Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*.

64

Fase ke-2, tahap desain. Peneliti membuat media pembelajaran bahasa Arab menjadi semenarik mungkin berbasis android dengan menggunakan smart apps creator. Instrumen penilaian yang digunakan yaitu: lembar wawancara, observasi, angket, dan lembar dokumentasi. Latihannya dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada peserta didik.

52

Fase ke-3, tahap pengembangan. Peneliti membuat storyboard, penulisan konten dan perancangan grafis yang diperlukan. Pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media pembelajaran.

Fase ke-4, peneliti akan mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Subjek uji coba pelatihannya yaitu peserta didik kelas VIII di SMP Al - Azhar 1 Bandar Lampung yang berjumlah 35 peserta didik. Kemudian siswa diberikan lembar penilaian berbentuk kuisioner terhadap produk yang dikembangkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan bagi siswa.

Fase ke-5, peneliti melakukan perbaikan atau melengkapi unsur-unsur yang kurang maupun yang perlu diperbaiki dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Data penelitian kelayakan produk data ini didapatkan dari hasil isian angket oleh ahli materi, ahli media, pendidik, dan peserta didik. Data kemudian dianalisis dengan cara: mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel berikut:²⁰

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

19

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

37

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*.

Persentase Kelayakan Tiap Aspek (%)

$$\% = \frac{(\text{Jumlah skor yang diperoleh})}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sample uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.²¹

Skor	Kriteria
0-20% Skor _{max}	Tidak layak
21% Skor _{max} - 40% Skor _{max}	Kurang layak
41% Skor _{max} - 60% Skor _{max}	Cukup layak
61% Skor _{max} - 80% Skor _{max}	Layak
81% Skor _{max} - 100% Skor _{max}	Sangat layak

Pengembangan produk akan berakhir skor penilaian terhadap produk telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi dan kelayakan media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android* pada siswa kelas VIII di SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung dengan kategori "layak atau sangat layak".

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Maharah Istima'* Berbasis *Android*

Pengembangan Media Pembelajaran *Maharah Istima'* berbasis *android* ini terdiri atas beberapa tahapan. Yakni, analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa arab

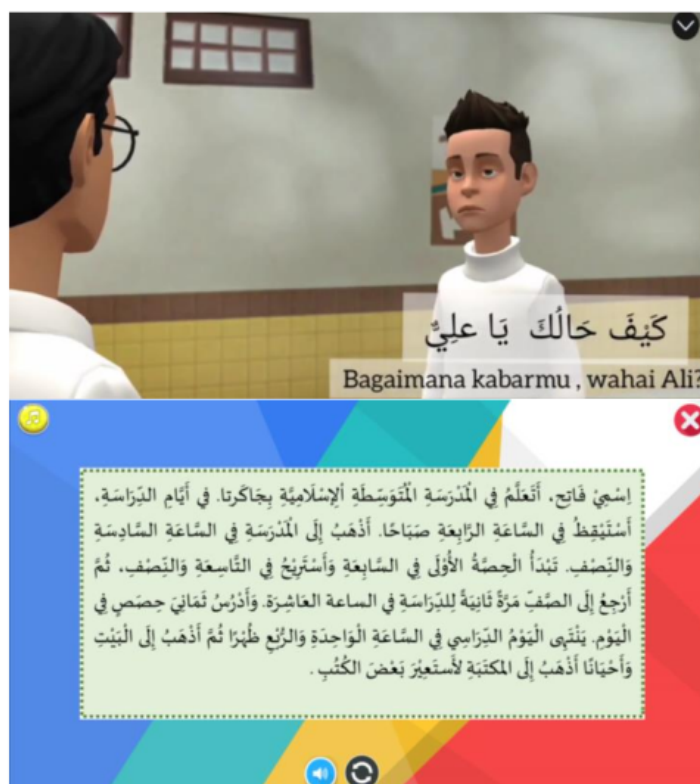
²¹ Sugiyono, *Metoden Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*.

kelas VIII SMP Al – Azhar 1 Bandar Lampung. Mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menemukan beberapa ⁶⁵ masalah dari sekolah, dan ditemukan fakta bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam penguasaan bahasa Arab, khususnya *istima'*, hal demikian terjadi karena siswa kurang tertarik untuk belajar bahasa Arab. Siswa membutuhkan sebuah ⁷⁹ baharuan dalam pembelajaran bahasa Arab agar tidak bosan dan tertarik untuk belajar bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media buku dan papan tulis. Adanya teknologi modern seperti *android* dapat membawa dampak positif terlebih untuk pendidikan namun pemanfaatan teknologi ini dalam pendidikan bahasa Arab masih kurang peserta didik hanya menggunakan fasilitas ⁷² yang ada hanya untuk bermedia sosial sebagai sarana dan hiburan. Dengan adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang memberikan fasilitas pada *android* ini akan lebih baik jika dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya mungkin sebagai sarana media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti melanjutkan untuk mendesain media sesuai dengan kebutuhan.

⁵⁷ Pada tahap desain atau perancangan ini diperlukan beberapa aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android* dengan menggunakan aplikasi *smart apps creator*, kemudian metadata teks dan gambar dilakukan menggunakan software *Microsoft word* dan *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk membuat materi. Selain itu, peneliti juga menggunakan aplikasi *animaker* untuk membuat video animasi pada media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android*. Materi yang dikembangkan dalam produk ini, mencakup 3 bab. Yaitu *al Sā'ah*, *al Yaumiyatunā*, dan *al Hiwāyah*.



Gambar 2. Tampilan Awal Produk



Gambar 3. Tampilan Materi Produk

1 Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk: (1) menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian; (2) menunjukkan bagaimana temuan-temuan itu diperoleh; (3) menginterpretasi/menafsirkan temuan-temuan; (4) mengaitkan hasil temuan penelitian dengan struktur pengetahuan yang telah mapan; dan (5) memunculkan teori-teori baru atau modifikasi teori yang telah ada.

Kelayakan Media Pembelajaran *Maharah Istima'* Berbasis *Android*

Untuk melihat kelayakan Media Pembelajaran *Maharah Istima'* berbasis *android* ini peneliti melibatkan validator materi dan validator media. Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh 2 validator, yakni Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan dilakukan pada tanggal 12 Februari 2022, berikut tabel hasil evaluasi uji perseorangan oleh ahli materi pembelajaran.

No	Indikator Penilaian	Validator I	Validator II	Skor	²² Kategori
1	Kelengkapan Materi	5	5	100%	Sangat Layak
2	Keluasan Materi	5	5	100%	Sangat Layak
3	Kedalaman Materi	4	4	80%	Layak
4	Keakuratan Istilah	4	4	80%	Layak
5	Keakuratan Gambar dan Ilustrasi	5	5	100%	Sangat Layak
6	Kesesuaian Materi dengan Perkembangan Bahasa Arab	5	5	100%	Sangat Layak
7	Penyajian Bersifat Interaktif	5	5	100%	Sangat Layak
8	Menciptakan Kemampuan Bertanya	5	5	100%	Sangat Layak
9	Mendorong Peserta Didik Untuk Belajar Mandiri	5	5	100%	Sangat Layak
10	Evaluasi	4	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		47	48	950%	
Rata-Rata		4,7	4,8	95%	Sangat Layak

Tabel. 1 Display data hasil Uji Kelayakan Validator Materi Pembelajaran

Menurut ahli materi, pada produk media pembelajaran *maharah istima'* berbasis android yang dikembangkan setelah perbaikan sudah sangat layak untuk diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran, karena: 1) Materi yang dibuat sudah sistematis sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi yang sebelumnya ada beberapa yang direvisi. 2) audio pada produk dapat didengar dengan baik, jelas, dan tepat.

Hasil validasi dari kedua ahli materi dengan skor kelayakan dari setiap indikator pada media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android*. Dengan hasil penilaian 100% untuk indikator kelengkapan materi 100%, untuk indikator kelengkapan keluasan materi 100%, untuk indikator kedalaman materi 80%, untuk indikator keakuratan istilah 80%, untuk indikator keakuratan gambar dan ilustrasi 100%, untuk indikator kesesuaian materi

dengan perkembangan bahasa Arab 100%, untuk indikator penyajian bersifat ineteaktif 100%, untuk indikator menciptakan kemampuan bertanya 100%, untuk indikator mendorong peserta didik untuk belajar mandiri 100%, untuk indikator evaluasi 90%. Sehingga rata-rata penilaian untuk seluruh indikator pada media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android* adalah 95% berada pada kategori sangat layak.

Selanjutnya, validasi oleh ahli media pada penelitian ini dilakukan 2 validator. Validasi uji perseorangan oleh ahli media dilakukan pada 19 Februari 2022, berikut tabel hasil evaluasi uji perseorangan oleh ahli media:

No	Indikator Penilaian	Validator		Skor	Kategori
		I	II		
1	Tampilan Aplikasi Sederhana	4	5	90%	Sangat Layak
2	Tampilan Aplikasi Menarik	5	5	100%	Sangat Layak
3	Kontras Warna Sesuai dan Materi Terbaca	5	5	100%	Sangat Layak
4	Keakuratan Istilah	4	5	90%	Sangat Layak
5	Tombol Navigasi Berfungsi Dengan Baik	5	5	100%	Sangat Layak
6	Audio Beroperasi Dengan Baik	4	4	80%	Sangat Layak
7	Aplikasi Mudah Digunakan	5	5	100%	Sangat Layak
8	Tidak Ada Gangguan System Pada Aplikasi	5	5	100%	Sangat Layak
9	Aplikasi Tidak Berhenti Secara Tiba-Tiba	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		42	44	860	
Rata-Rata		4,66	4,88	95,55%	Sangat Layak

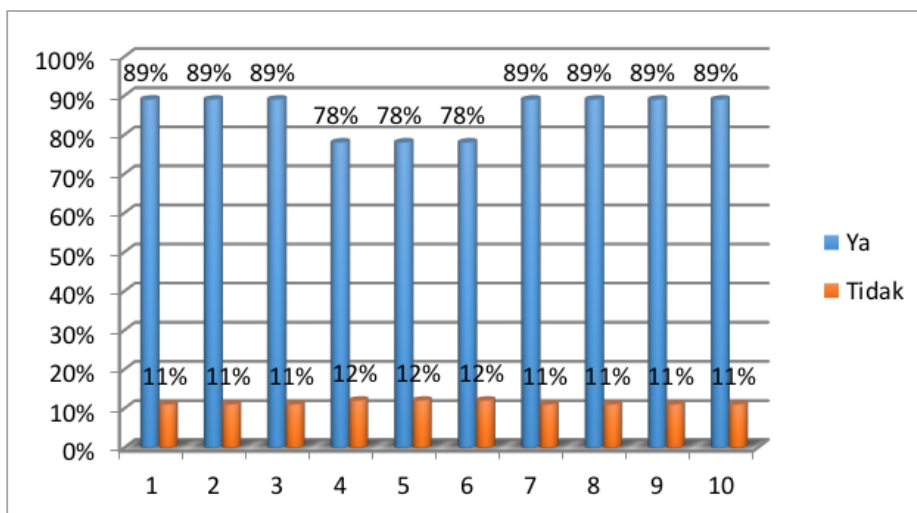
Tabel. 2 Hasil Evaluasi Uji Perseorangan Oleh Ahli Media Pembelajaran

Diperoleh hasil validasi dari kedua ahli media dengan skor kelayakan dari setiap indikator pada media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android*, dengan hasil penilaian 100% untuk indikator tampilan aplikasi sederhana 90%, untuk indikator tampilan aplikasi menarik 100%, untuk

indikator kontras warna sesuai dan materi terbaca 100%, untuk indikator keakuratan istilah 90%, untuk indikator tombol navigasi berfungsi dengan baik 100%, untuk indikator audio beroperasi dengan baik 80%, untuk indikator aplikasi mudah digunakan 100%, untuk indikator tidak ada gangguan system pada aplikasi 100%, untuk indikator aplikasi tidak berhenti secara tiba-tiba 100%. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh indikator media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android* adalah 95,55% berada pada kategori sangat layak.

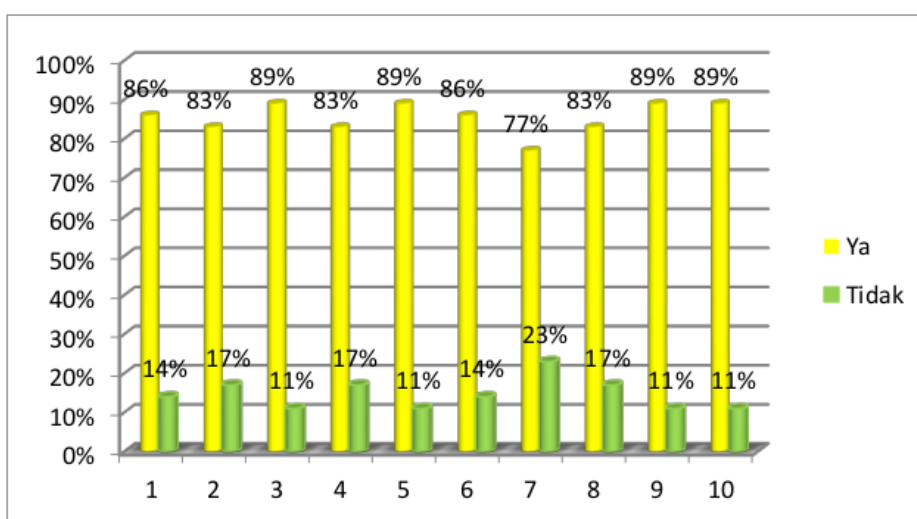
Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Maharah Istima'* Berbasis Android

Langkah pertama dalam pengambilan data respon siswa ini dimulai dengan uji skala sedang dan dilanjutkan dengan uji skala besar untuk lebih mendalami hasil dari kemenarikan dan kelayakan produk. Pada tahap ujicoba, terdiri atas 10 pernyataan dengan penilaian menggunakan skala *guntmant* yaitu 'Ya' atau 'Tidak'. Berikut indikator pernyataan pada angket uji coba: 1) Tampilan aplikasi pembelajaran ini menarik; 2) Aplikasi pembelajaran ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar bahasa arab; 3) Dengan menggunakan aplikasi ini dapat membuat belajar bahasa arab tidak membosankan; 4) Aplikasi ini mendukung saya untuk menguasai pembelajaran bahasa arab, khususnya mufradat; 5) Dengan adanya ilustrasi gambar dan audio dapat mempermudah saya belajar bahasa Arab; 6) Materi yang disajikan dalam aplikasi ini mudah saya pahami; 7) Aplikasi ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji *maharah istima'* saya; 8) Dalam aplikasi ini terdapat contoh kalimat yang dapat membantu saya dalam belajar bahasa Arab; 9) Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini sederhana dan mudah dimengerti; 10) Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dipahami. Berikut hasil uji coba kelompok sedang, dengan jumlah 9 siswa sebagai responden:



Grafik 1. Hasil Uji Coba Kelompok Sedang

Berdasarkan grafik 1 diatas, diperoleh hasil uji coba kelompok sedang dengan rata - rata nilai persentase 85,57% berada dalama kriteria “sangat menarik”. Dengan begitu produk yang dikembangkan oleh peneliti menarik atau layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran pada *maharah istima'* di kelas VIII SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung.



Grafik 2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

74

Berdasarkan grafik 1 diatas, diperoleh hasil uji coba kelompok besar dengan rata - rata nilai persentase 85,16% % berada dalama kriteria “sangat

menarik". Dengan begitu produk yang dikembangkan oleh peneliti menarik atau layak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran pada *maharah istima'* kelas VIII SMP Al Azhar 1 Bandar Lampung.

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi. Pada tahap penilaian media pembelajaran *maharah istima'* dilihat dari aspek materi, aspek penulisan soal serta aspek isi media. Adapun hasil penilaian respon peserta didik terhadap uji coba kelompok sedang memperoleh 85,57%. Kemudian uji coba kelompok besar memperoleh penilaian 85,16% berkeriteria "sangat layak". Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* untuk *maharah istima'* kelas VIII MTs yang telah diuji kelayakan dan melalui tahap uji coba. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* sangat layak dan menarik untuk dalam pembelajaran *maharah istima'*.

Penutup

Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *android* untuk *maharah istima'* dikembangkan dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (*analysis, desain, development, implementation, evaluation*). Kelayakan media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android* berada pada kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian oleh para validator ahli, dieproleh skor persentase 95% oleh ahli materi, 95,55% oleh ahli media, sehingga media pembelajaran *maharah istima'* berbasis *android* sudah layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Rekapitulasi angket respon siswa pada kelompok sedang diperoleh hasil persentase 85,57% berkeriteria "sangat menarik". Pada kelompok besar diperoleh hasil persentase 85,16% berkeriteria "sangat menarik". Produk ini dikemas dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui *smartphone* sehingga siswa dapat memperlajarinya dimanapun dan kapanpun, baik secara mandiri maupun dibawah bimbingan guru.

Daftar Pustaka

- Albantani, Azkia Muharom, and Ahmad Madkur. "Teaching Arabic in the Era of Industrial Revolution 4.0 in Indonesia: Challenges and Opportunities." *ASEAN Journal of Community Engagement* 3, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.7454/ajce.v3i2.1063>.
- Astuti, Widi (Sekolah Tinggi Agama Islam Masjid Syuhada Yogyakarta). "Inovasi Strategi Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2018): 69-85.
- Dwiyama, Fajri. "Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0."

Umi Hijriyah, Syarifudin Basyar, Koderi, Erlina, Muhammad Aridan, & Muhammad Subkhi Hidayatullah: *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 SMP*

- Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2021): 25.
- Hijriyah, Umi. *Analisis Pembelajaran Mufradat Dan Struktur Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah*. Edited by Syarief. 1st ed. Bandar Lampung: CV. Gemilang, 2018.
- Hizmatul Himmah, Ro'fat, and Muhammad Afif Amrulloh. "Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab Pesantren Mu'adalah." *Jurnal Al Bayan* 9, no. 2 (2017): 234.
- Islam, Asep Muhammad Saepul. "Faktor Demotivasi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Perspektif Siswa Madrasah." *ARABIYAT: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 2, no. 1 (2015): 1–16. <https://doi.org/10.15408/a.v2i1.1511>.
- Izzuddin, Asep Maulana, Titin Nurhayati Ma'mun, and Hashim Saleh Mannaa. "The Curriculum Development of Arabic Instruction to Improve Student's Writing Skills." *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 9 (2020): 4261–72. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080952>.
- Koderi, Koderi, Muhammad Aridan, and Ahmad Bukhari Muslim. "Pengembangan Mobile Learning Untuk Penguasaan Mufrodad Siswa MTs." *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 265. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>.
- Mahmudah, Siti. "Media Pembelajaran Bahasa Arab." *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab* 20, no. 01 (2018): 129. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1131>.
- Nawawi, Muhzin. "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Bahasa Arab (Kajian Epistimologi)." *An-Nâbighoh* 19, no. 1 (2017): 86–105.
- Putri, Wakhidati Nurrohmah, Iain Salatiga, and Iain Salatiga. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berwawasan Sains Berbasis Mobile Android." *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature* 3, no. 2 (2019): 163–79.
- Rahmawati, and Suci Ramadhanti Febriani. "Investigating the Problems of Learning Arabic for Islamic Universities in the Era of Covid-19 Pandemic." *International Journal of Language Education* 5, no. 4 (2021): 324–36. <https://doi.org/10.26858/IJOLE.V5I4.19732>.
- Riqza, Meidina Sahara. "Media Sosial Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Pada Masa Pandemi: Kajian Kualitatif Penggunaan WhatsApp Pada Sekolah Dasar Di Indonesia." *Journal of Arabic Studies* 2, no. 1 (2020): 78.
- Sadat, Anwar. "Menalar Perkembangan Kurikulum Bahasa Arab Untuk Madrasah Di Indonesia 1975, 1984, 1994, 2004, 2006." *Fitrah Jurnal Studi Pendidikan* 5, no. 1 (2014): 18–35.
- Sarip Hidayat, Nandang. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab." *Jurnal*

Umi Hijriyah, Syarifudin Basyar, Koderi, Erlina, Muhammad Aridan, & Muhammad Subkhi Hidayatullah: *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 SMP*

- Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2018): 83.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R and D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Metoden Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Edited by Sofia Yustiyanti Suryandari. Bandung: CV. Alfabeta, 2019.
- Tri Nugroho, Bagas, Nurul Latifatul Inayati, and Mohammad Zakki Azani. "An Alternative Media of Learning Arabic." *ISEEDU: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices* 4, no. 1 (2020): 1-9. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/iseedu.v4i1.14316>.
- Wahida, Besse. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus Terhadap Problematika Metodologis Pembelajaran Bahasa Arab Di IAIN Pontianak)." *Jurnal Al-Astar STAI Mempawah* 7, no. 1 (2017): 43-64.
- Wan Daud, Wan Ab Aziz, Mohammad Taufiq Abdul Ghani, Ahmad Abdul Rahman, Mohd Akashah Bin Mohamad Yusof, and Ahmad Zaki Amiruddin. "ARabic-Kafa: Design and Development of Educational Material for Arabic Vocabulary with Augmented Reality Technology." *Journal of Language and Linguistic Studies* 17, no. 4 (2021): 1760-72. <https://doi.org/10.52462/jlls.128>.
- Yahya, Muhyidin, Maftuhati Maftuhati, Abdul Hayyi Mustofa, and Zakiyah Arifa. "Online-Based Arabic Learning Management During the Covid-19 Pandemic Era: Plan, Implementation and Evaluation." *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* 9, no. 1 (2021): 85-98. <https://doi.org/10.23971/altarib.v9i1.2505>.

Umi Hijriyah, Syarifudin Basyar, Koderi, Erlina, Muhammad Aridan, & Muhammad Subkhi Hidayatullah: *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 SMP*

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Maharat Al Istima' Kelas 8 SMP

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Submitted to Universitas Muria Kudus 1%

Student Paper
- 2 journal.stiba.ac.id 1%

Internet Source
- 3 Akbar Handoko, Bambang Sri Anggoro, M. Marzuki, Putri Nuragustin. "Pengembangan Modul Pembuatan Ecobrick Sampah Plastik Sebagai Sarana Pengembangan Diri Berbasis Ecopreneurship Di SMA Kelas X", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2021 1%

Publication
- 4 Mahdiya Fitri Lubis, Andang Sunarto, Ahmad Walid. "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ETNOSAINS MATERI PEMANASAN GLOBAL UNTUK MELATIH KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA SMP", Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, 2021 1%

Publication
- 5 produccioncientificaluz.org

Internet Source

1 %

6

Tioya Nurdiansyah, Suhud, Akip Suhendar.
"Penerapan Game Edukasi Smart Kids
Bahasa Arab Berbasis Android
Menggunakan Unity3d",
ProTekInfo(Pengembangan Riset dan
Observasi Teknik Informatika), 2022

Publication

1 %

7

Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi
Swasta Indonesia

Student Paper

<1 %

8

Submitted to Regis University

Student Paper

<1 %

9

eprints.unram.ac.id

Internet Source

<1 %

10

jurnal.unissula.ac.id

Internet Source

<1 %

11

fr.scribd.com

Internet Source

<1 %

12

ABDAL CHAQIL HARIMI. "PEMBELAJARAN
MAHARAH BAHASA ARAB BERBASIS
INKLUSIF", Tarling : Journal of Language
Education, 2018

Publication

<1 %

13

journal.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

repository.uinsu.ac.id

14

Internet Source

<1 %

15

Abdul Aziz Fakhruddin, Mochammad Firdaus, Lailatul Mauludiyah. "Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students", Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, 2021

Publication

<1 %

16

Mahyudin Ritonga, Hendro Widodo, Munirah Munirah, Talqis Nurdianto. "Arabic language learning reconstruction as a response to strengthen Al-Islam studies at higher education", International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE), 2021

Publication

<1 %

17

journal.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

18

journal.universitاسbumigora.ac.id

Internet Source

<1 %

19

online-journal.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

20

Submitted to Universitas Putera Batam

Student Paper

<1 %

21

library.iainnumetrolampung.ac.id

Internet Source

<1 %

22

Meylani Anisa, Reyna Nadya Putri, Yonika Regina, Dadan Nugraha. "Pengembangan Media Tiktok pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar",
Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1 %

23

Submitted to Universitas Negeri Manado

Student Paper

<1 %

24

ejournal.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

25

ejournal.staimnglawak.ac.id

Internet Source

<1 %

26

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

27

www.frontiersin.org

Internet Source

<1 %

28

sinta3.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

29

jurnal.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1 %

30

www.journal.imla.or.id

Internet Source

<1 %

31

Gusnidar Gusnidar, Netriwati Netriwati, Fredi Ganda Putra. "Implementasi Strategi Pembelajaran Konflik Kognitif Berbantuan Software Wingeom Dalam Meningkatkan

<1 %

Kemampuan Pemecahan Masalah
Matematis", Jurnal Edukasi Matematika dan
Sains, 2018

Publication

32 Submitted to Institut Agama Islam Negeri
Curup <1 %
Student Paper

33 Wahyu Nindi Sayekti, Syafruddin Syarif,
Mardiana Ahmad, Ety Nurkhayati, Siti
Suciati. "Media Edukasi Tanda Bahaya
Kehamilan Berbasis Android Untuk
Meningkatkan Pengetahuan Ibu Hamil",
Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan, 2020
Publication

34 adoc.tips <1 %
Internet Source

35 takey.com <1 %
Internet Source

36 ejournal.mandalanursa.org <1 %
Internet Source

37 repository.radenfatah.ac.id <1 %
Internet Source

38 repository.um.ac.id <1 %
Internet Source

39 educasia.or.id <1 %
Internet Source

40 fr.slideshare.net <1 %
Internet Source

-
- 41 journal2.um.ac.id Internet Source <1 %
-
- 42 lemlitlampung.wordpress.com Internet Source <1 %
-
- 43 Ahmad Busthomy MZ, Imam Syafi'i. "The Development of Learning Media of Islamic Education Based on Flipbook in Covid-19 Pandemic at Elementary School", Halaqa: Islamic Education Journal, 2021
Publication <1 %
-
- 44 Christina Sabdarini, Asep Sukenda Egok, Aswarliansyah Aswarliansyah. "Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication <1 %
-
- 45 Cici Romayanti, Agus Sundaryono, Dewi Handayani. "PENGEMBANGAN E-MODUL KIMIA BERBASIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DENGAN MENGGUNAKAN KVISOFT FLIPBOOK MAKER", Alotrop, 2020
Publication <1 %
-
- 46 Novemby Karisma Putri, Yuberti Yuberti, Uswatun Hasanah. "Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites materi hukum Newton pada gerak benda", Physics and Science Education Journal (PSEJ), 2021
Publication <1 %
-

47 Panji Ardiansyah, Ospa Pea Yuanita Meishanti. "Pengembangan Media Whiteboard Animation Berbasis Reading, Questioning, and Answering (RQA) Materi Sistem Peredaran Darah", BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2021
Publication <1 %

48 e-journal.staima-alhikam.ac.id
Internet Source <1 %

49 eprints.uty.ac.id
Internet Source <1 %

50 journals.ums.ac.id
Internet Source <1 %

51 jurnal.uindatokarama.ac.id
Internet Source <1 %

52 www.padamu.net
Internet Source <1 %

53 Bagas Tri Nugroho, Nurul Latifatul Inayati, Mohammad Zakki Azani. "AN ALTERNATIVE MEDIA OF LEARNING ARABIC LANGUAGE", Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices, 2020
Publication <1 %

54 Faiqotul Himmah, Siti Sulaikho. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah <1 %

55

Nani Nurcahyani. "PENGEMBANGAN MEDIA "DESKRIPSI CERDAS" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAJIKAN TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

<1 %

56

Nuryadi Nuryadi. "Pengembangan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2019

Publication

<1 %

57

Sri Suryanti, Deni Sutaji. "Pengembangan Teori Ring Mobile Application (Terima App): Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan aksesibilitas pembelajaran Teori Ring", DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2019

Publication

<1 %

58

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1 %

59

Submitted to Universitas Mataram

Student Paper

<1 %

60

Yohanes Suhendi Pangestu, Danang Setyadi. "Pengembangan Media

<1 %

Pembelajaran Aplikasi Android Pytha Fun
untuk Teorema Pythagoras SMP", Jurnal
Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika,
2020

Publication

61	ahmadbinhanbal.wordpress.com Internet Source	<1 %
62	ejournal.unuja.ac.id Internet Source	<1 %
63	journal.iain-samarinda.ac.id Internet Source	<1 %
64	journal.umgo.ac.id Internet Source	<1 %
65	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
66	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
67	nurafifah14.blogspot.com Internet Source	<1 %
68	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
69	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
70	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
71	www.grafiati.com Internet Source	<1 %

72

zonakomunikasi.blogspot.com

Internet Source

<1 %

73

Ahmad Veygid, Heny Setyawati.
"PENGEMBANGAN MICROBLOG
BERBANTUAN INSTAGRAM PADA MATERI
SEL KELAS XI IPA DI MAN 3 JEMBER", BIO-
EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2022

Publication

<1 %

74

Arry Patriasurya Azhar, Zaenab Fuji Rahayu.
"Pengembangan Media Pembelajaran Flash
Berbasis Joyfull Learning bagi Siswa Kelas IV
SD", JURNAL PENDIDIKAN DASAR
NUSANTARA, 2021

Publication

<1 %

75

Devita Amanda, Rina Agustina, Nego
Linuhung. "PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ANDROID STUDIO PADA
MATERI TURUNAN", EMTEKA: Jurnal
Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

76

Evi Suci Ramdhani, Irwan Baadilah.
"PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL
BERBASIS GOOGLE SLIDE MATERI OPERASI
HITUNG BILANGAN BULAT UNTUK
SEKOLAH DASAR", AKSIOMA: Jurnal
Program Studi Pendidikan Matematika,
2022

Publication

<1 %

77

Khairatul Ummah. "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Reading, Questioning, And Answering (RQA) Materi Virus Kelas X", Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P), 2021

Publication

<1 %

78

ejournal.iainmadura.ac.id

Internet Source

<1 %

79

www.arabicquantum.com

Internet Source

<1 %

80

Catur Andiyanto, Santhy Hawanti, Kuntoro Kuntoro. "Pengembangan E-Modul Pengayaan Materi Debat Berbasis Software Sigil untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA di Purbalingga", Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 2021

Publication

<1 %

81

Ibrahim Ibrahim, Linda Sekar Utami, N .W. S. Darmayanti. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME FISIKA ASIK (GASIK) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VIII MATERI POKOK CAHAYA DAN SIFAT- SIFAT CAHAYA", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2018

Publication

<1 %

82

idoc.pub

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On