



Aplikasi Android Menggunakan *iSpring Suite* untuk Mengajarkan Kosakata Bahasa Arab bagi Siswa Kelas IV

Developing An Android-Based Arabic Vocabulary Learning Application using *iSpring Suite* for 4th-Grade Students

Berlianda Salsabila Mahadi, Achmad Tohe*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, surel: achmad.tohe.fs@um.ac.id

Paper received: 05-04-2022; revised: 30-10-2023; accepted: 30-11-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite*. Model penelitian ini menggunakan ADDIE dengan modifikasi sesuai dengan kebutuhan. Hasil pengembangan berupa aplikasi bernama AMIRA "Aku Mahir Bahasa Arab" yang memuat empat tema yaitu alamat (*al-unwan*), profesi (*al-mihnah*), anggota keluarga (*afradul usroh*), dan di rumah (*fil baiti*). Materi yang disajikan secara keseluruhan terdiri atas 67 kosakata disertai contoh kalimat dan tata bahasa. Selain itu, terdapat empat ragam game interaktif seperti mencocokkan gambar dan *mufradat*, mencocokkan pelafalan *mufradat* dan gambar, menyusun huruf *mufradat* secara acak, dan mengisi *mufradat* dalam kalimat rumpang, serta latihan soal. Aplikasi ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru, dan pengguna sebesar 91,8 persen. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang diujicobakan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab yang menarik, efektif, dan variative untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran; Android; *iSpring Suite*; kosakata bahasa Arab

Abstract

This study aims to develop an Android-based Arabic vocabulary learning application using *iSpring Suite*. The research model uses ADDIE with modifications according to the needs. The development results in an application called AMIRA "Aku Mahir Bahasa Arab" which contains four themes: address (*al-unwan*), profession (*al-mihnah*), family members (*afradul usroh*), and at home (*fil baiti*). The material presented consists of a total of 67 vocabulary words accompanied by example sentences and grammar. In addition, there were four types of interactive games such as matching pictures and *mufradat*, matching the pronunciation of *mufradat* and pictures, arranging *mufradat* letters randomly, and filling in *mufradat* in incomplete sentences, as well as exercises. This application has met the feasibility requirements with an assessment by media experts, material experts, teachers, and users of 91.8 percent. This number indicates that the tested application is considered suitable for use as an interesting, effective, and varied Arabic vocabulary learning media to increase students' learning interest.

Keywords: learning media; Android; *iSpring Suite*; Arabic vocabulary

1. Pendahuluan

Penguasaan kosakata memiliki peran sangat penting untuk menunjang keberhasilan keterampilan dan kompetensi berbahasa untuk pelajar (Haerazi, 2016: 463). Khususnya pada pembelajaran bahasa Arab yang memiliki empat aspek keterampilan mulai dari keterampilan mendengarkan (*al-istima'*), berbicara (*al kalam*), membaca (*al-qiro'ah*) dan menulis (*al-kitabah*). Keempat keterampilan tersebut tidak akan tercapai tanpa penguasaan kosakata (*mufradat*) yang baik, karena kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (Zulhanan 2014: 76-78). Oleh karena itu,

kosakata (*mufradat*) perlu dilatih agar hasil lebih maksimal guna mencapai empat maharah tersebut.

Murtadho (2008:2) juga menjelaskan bahwa perbendaharaan kosakata (*mufradat*) yang harus dikuasai pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah adalah 300 kosakata disertai dengan ungkapan/idiom yang komunikatif dalam kehidupan peserta didik. Selain memperhatikan kuantitas kosakata yang dimiliki, dalam pembelajaran *mufradat* tidak hanya identik dengan belajar makna kata itu sendiri namun perlu dirangkai dalam sebuah kalimat dan kontekstual menurut gramatika (Wahab, 2015:1). Paparan tersebut sesuai dengan implementasi KMA No. 183 Tahun 2019 secara eksplisit menjelaskan siswa pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah diharapkan mempunyai kompetensi untuk memahami serta menganalisis unsur sosial dan kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sangat sederhana. Oleh sebab itu, kemampuan menghafal, memahami kosakata dan penggunaannya dalam kalimat dapat dipenuhi oleh siswa dalam mempelajari bahasa Arab sejak jenjang paling dasar.

Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Malang terdapat mata pelajaran bahasa Arab yang tentunya tidak terlepas dari pembelajaran kosakata. Konten materi utama yang menjadi pelajaran pertama pada awal semester adalah pokok bahasan *mufradat*. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Arab kelas IV ditemukan permasalahan yakni perbendaharaan kosakata yang dimiliki siswa masih rendah dan sulitnya memahami penggunaannya dalam kalimat dikarenakan materi yang diajarkan bukan sekedar kosakata, tetapi siswa juga menempatkan kosakata tersebut dalam teks bacaan.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru, ada beberapa kendala pada proses pembelajaran daring antara lain: siswa jarang mempraktikkan dan mempelajari kosakata (*mufradat*) ketika di rumah dikarenakan kurangnya pengawasan dari guru secara langsung yang mengakitbatkan mereka kurang termotivasi; minimnya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru; media pembelajaran masih bersifat konvensional yakni berpatokan pada buku cetak dan penggunaan media gambar dalam buku untuk mempelajari dan menghafal kosakata; media terkesan monoton dan kurang variatif, setiap pertemuan proses pembelajaran dilakukan secara asinkronous via *Group WhatsApp*. Belum terdapat media interaktif dan menarik yang disajikan pada masa pandemi untuk siswa, hal tersebut menjadi kekhawatiran guru jika dilakukan secara berkelanjutan akan mengakibatkan siswa merasa tidak tertarik dan bosan dalam mempelajari bahasa Arab. Dari hasil wawancara dan permasalahan di lapangan, perlu adanya sejumlah inovasi dan kreativitas guru dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam KMA no. 183 Tahun 2019, implementasi pembelajaran abad 21 menuntut pendidik dan siswa memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pada era digital ini mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran merupakan tuntutan yang harus disiapkan (Khomarudin, 2020:72).

Terdapat tiga peran integrasi teknologi (TIK) dalam pembelajaran menurut Woodbridge (Khomarudin, 2020: 72) antara lain (1) menghadirkan rasa senang dan antusias (efek emosi) kepada siswa; (2) mengembangkan skill siswa dalam penggunaan teknologi; (3) bermanfaat sebagai media pembelajaran dengan berbagai komponen dan utilitasnya. Dari ketiga hal tersebut, apabila teknologi dimanfaatkan dengan baik akan menjadikan pembelajaran lebih efisien, menarik, tidak monoton, dan mudah dalam penyajian materi ajar. Menurut Reutzel & Cooter (Huang, 2015:2) mengemukakan bahwa integrasi teknologi juga memberikan banyak

kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi, termasuk strategi kosakata yang menawarkan kepada siswa latihan kosakata melalui intruksi ketika kita menggunakannya untuk mendengar, berbicara, dan berinteraksi (aplikasi) yang bertujuan melatih kosakata (kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan) dan struktur kalimat.

Rukimin (2015:103) menyatakan teknologi informasi dan komputer mampu mengintegrasikan berbagai media ke dalam model pembelajaran yang disebut multimedia interaktif. Ragam teknologi tersebut dapat mengatasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan berbagai kegunaannya antara lain: mampu belajar secara mandiri, lebih nyaman, dan belajar tanpa kendala eksternal; membantu metodologi pengajaran bahasa Arab sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Yasmar, 2017: 202).

Salah satu perangkat lunak yang dapat mengembangkan multimedia interaktif adalah *iSpring Suite*. *iSpring Suite* merupakan program atau tool yang kompatibel serta mampu diintegrasikan ke dalam *powerpoint* dengan disisipkan gambar, animasi, audio, maupun video serta adanya fitur kuis sebagai evaluasi siswa (Wagino, 2015:21). Kelebihan software *iSpring Suite* untuk pembelajaran kosakata (*mufradat*) antara lain: (1) dapat dijadikan sarana belajar mandiri dan materi kosakata dapat dipelajari secara berulang-ulang; (2) memfasilitasi siswa dengan menggabungkan media audio visual untuk melatih mendengar pelafalan kosakata dan mendapatkan makna kata dengan desain menarik, (3) materi disajikan interaktif, hal ini dapat mengakomodasi respon siswa dalam belajar kosakata, (4) mempermudah dalam membuat kuis kosakata bahasa Arab beserta kalimatnya dengan beragam model pertanyaan/soal, dan (5) dapat dijadikan variasi sarana belajar kosakata untuk meningkatkan motivasi siswa.

iSpring Suite dapat dipublish dalam bentuk HTML5 sehingga dapat dioperasikan pada perangkat android maupun komputer (Dasmo, 2020 :100). Penggunaan media tersebut dipilih oleh peneliti pada perangkat android yakni *smartphone* karena mendukung proses pembelajaran jarak jauh atau secara daring dan diperkuat dari hasil wawancara kepada guru bahwa sebagian besar siswa sudah dapat menggunakan gawai dengan baik, bahkan ada yang sudah mempunyai *smartphone* masing-masing namun tidak semua siswa memiliki laptop. Terdapat kelebihan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran seperti yang diungkapkan Nasution (2016:2) bahwa pembelajaran dengan *m-learning* dapat mempermudah belajar siswa karena praktis dan dapat dibawa kemanapun sehingga tidak terbatas pada ruang, waktu; kemudian melatih daya ingat karena digunakan berulang-ulang, sehingga materi dapat melekat dalam ingatan siswa (Lubis, dkk., 2015 :471).

Pemanfaatan aplikasi *iSpring Suite* telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti terdahulu, antara lain penelitian oleh Ariyanti, dkk. (2020), menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite* 8 dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas X. Selanjutnya penelitian Aisyah & Sulaikho (2021) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan program *iSpring Suite* dikategorikan sangat layak dan mempermudah pemahaman siswa kelas VIII SMP pada mata pelajaran PAI materi sholat jama' dan qashar. Kemudian penelitian Syifa, dkk. (2021), media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis Android yang dikembangkan untuk pembelajaran nahwu dan sharaf di kelas VIII SMP mendapat predikat sangat layak dengan nilai rata-rata dari para ahli sebesar 81,50% dan respon siswa sebesar 73,1%. Dalam penelitian Dasmo, dkk. (2020) menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas X

SMA serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga memberi keefektifan dalam penyampaian materi serta dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dari teori dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, pemanfaatan media interaktif menggunakan *iSpring Suite* berbasis android memiliki pengaruh yang positif dalam pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini peneliti ingin mengujicobakan media dengan adanya modifikasi khususnya untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Berdasarkan paparan latar belakang dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian berikut ini: (1) Bagaimana tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite*, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite* dari penilaian para ahli serta respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan?

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) menghasilkan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite* untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah dan (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android menggunakan *iSpring Suite* untuk siswa kelas IV di MI Nurul Huda Malang.

2. Metode

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah dimodifikasi dengan menambahkan uji validasi pada ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan, agar peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Model tersebut terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) Analisis, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis materi dengan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Arab; 2) perancangan, yaitu tahap perancangan produk yang meliputi perancangan materi dan perancangan media; (3) pengembangan, pada tahap ini terdiri dari 3 langkah penting yaitu: merealisasikan desain produk menjadi sebuah produk nyata berupa prototipe, validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, dan revisi produk. Adapun produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan *iSpring Suite* untuk kelas IV MI; (4) implementasi, yaitu uji coba produk di lapangan (via *online*) secara terbatas terhadap guru bahasa Arab dan siswa kelas IV; dan (5) evaluation (tahap evaluasi), peneliti menggunakan jenis evaluasi formatif.

Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Huda Malang yang bertempat di Jalan Moch Juki No. 1 Mulyorejo, Kota Malang pada September–Oktober 2021. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu dosen Sastra Arab UM sebagai validator ahli media dan validator ahli materi, guru bahasa Arab, dan siswa kelas IV MI Nurul Huda yang berjumlah 17 siswa. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik wawancara dan angket. Instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara dan lembar angket.

Terdapat dua jenis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu, data numerik dan kualitatif. Data numerik disajikan dalam bentuk angka yang diperoleh dari penilaian melalui angket yang diisi oleh validator ahli media dan materi, guru dan siswa. Sedangkan data kualitatif atau non angka yaitu berupa kata-kata yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru bahasa Arab serta komentar dan saran para ahli validator, guru, dan siswa. Wawancara dilakukan kepada guru bahasa Arab untuk mengetahui kondisi dan proses pembelajaran bahasa Arab di kelas IV, khususnya pembelajaran kosakata. Angket digunakan untuk memperoleh skor kelayakan produk dari tim ahli. Selain itu, angket juga digunakan untuk

mengetahui respon guru dan siswa setelah dilakukan uji coba skala kecil terhadap produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Data yang dianalisis yaitu angket yang berisi nilai kelayakan produk oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Data tersebut berisi tanggapan mengenai produk dengan 5 pilihan skala penilaian, 1=sangat kurang, 2=kurang, 3=cukup, 4=baik, 5=sangat baik. Skor yang diperoleh dari masing-masing ahli kemudian diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Sedangkan untuk jawaban dari angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman. Alternatif jawaban yang digunakan adalah jawaban “Ya” dan “Tidak”, dengan skor tertinggi (jawaban Ya) adalah 1 dan skor terendah (jawaban Tidak) adalah 0 (Sugiyono, 2015: 139). Untuk mencari persentase dalam skala Guttman menggunakan rumus perhitungan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum i$: Jumlah keseluruhan skor ideal per item

100% : Konstanta

Setelah nilai rata-rata diperoleh, langkah selanjutnya mengkonversi hasil persentase menjadi data kualitatif dengan cara dideskripsikan menggunakan pedoman penilaian menurut Arikunto (2011:35) yang disesuaikan dengan kategori kelayakan sebagai berikut: <21% = sangat tidak layak, 21-40% = tidak layak, 41-60% = cukup layak, 61-80% = layak, dan 81-100% = sangat layak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite*

(1) Tahap analisis (Analyze)

Sumber belajar yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu buku ajar bahasa Arab kelas IV MI Kurikulum 2013 Revisi 2019 Edisi Terbaru. Media pembelajaran yang digunakan hanya berpatokan pada buku paket dengan media gambar untuk menghafal dan mempelajari kosakata baru. Pada saat pembelajaran secara daring (*online*) guru hanya menyampaikan materi melalui chat dan *voicenote* untuk melafalkan kosakata (*mufradat*) baru via *WhatsApp* Group kelas, kemudian latihan soal sebagai alat evaluasi menggunakan *Google Form*. Untuk kegiatan pembelajaran pada pokok bahasan *mufradat*, guru meminta siswa untuk mengirimkan *voicenote* pelafalan kosakata beserta terjemahannya yang sudah dihafal. Media penunjang lainnya adalah video pembelajaran yang bersumber dari YouTube. Namun, siswa merasa kurang tertarik dan bosan karena pembelajaran monoton, siswa hanya menonton video serta belajar melalui buku ajar secara berulang-ulang tanpa adanya variasi media pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa problematika yang dialami ada pada keterbatasan perbendaharaan kosakata (*mufradat*) bahasa Arab yang dimiliki

siswa, dikarenakan guru kurang memberi latihan menghafal *mufradat* secara intens pada saat proses pembelajaran daring. Selain itu, siswa merasa kesulitan memahami kalimat bahasa Arab pada teks bacaan. Di dalam buku, terdapat latihan soal dengan perintah untuk menempatkan kosakata dalam sebuah kalimat dengan tujuan agar siswa dapat memahami kalimat secara keseluruhan, namun terdapat beberapa siswa yang masih menjawab salah. Melalui analisis ini, peneliti melakukan evaluasi dengan merumuskan solusi mengembangkan media pembelajaran yang dirasa dapat menghilangkan rasa bosan siswa dan memudahkan siswa memahami kosakata beserta kalimatnya dengan variasi baru pada proses pembelajaran *daring*. Tentunya media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri, kapanpun dan Dimanapun.

(2) Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini, peneliti merancang susunan materi yang akan disajikan pada media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite* mulai dari menentukan tema dan kosakata; merumuskan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran; membuat contoh kalimat; dan menyusun soal latihan. Pemilihan materi ini mengacu pada buku ajar bahasa Arab kelas IV Kurikulum 2013 Revisi 2019 Terbitan Kemenag. Materi yang dipilih terdiri dari 4 bab atau tema (2 bab untuk semester ganjil dan 2 bab untuk semester genap). Untuk bab atau tema pada semester ganjil yaitu alamat (*al-unwan*) dan profesi (*al-mihnah*), kemudian untuk bab atau tema di semester genap pada aplikasi yaitu anggota keluarga (*afrodul usroh*) dan di rumah (*fil baiti*). Tiap bab atau tema terdapat 3 macam pilihan materi antara lain: 1) pengenalan *mufradat* (2) *tarkib* dan (3) contoh penggunaan *mufradat* dalam kalimat. Contoh kalimat yang digunakan disesuaikan pada teks bacaan paragraf yang terdapat di buku ajar kemudian dimodifikasi oleh peneliti menjadi kalimat sederhana. Berikut tabel perumusan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang dimuat dalam media yang dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 1. KI dan KD

Tema	Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
العنوان (Alamat)	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.2 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema العُنْوَانُ الأَرْقَامُ dan penggunaan kata tanya (<i>istifham</i>) مَا
المهنة (Profesi)		3.2 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema المهنة dengan memperhatikan struktur: اسْمُ الضَّمِيرِ – اسْمُ الإِشَارَةِ
أفراد الأسرة (Anggota Keluarga)		3.2 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema أَفْرَادُ الأُسْرَةِ dengan memperhatikan struktur: اسْمُ الإِشَارَةِ – اسْمُ المُفْرَدِ
في البيت (Di Rumah)		3.2 Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata, dan makna) dari teks sangat sederhana terkait tema فِي البَيْتِ

Pembagian materi dapat dijelaskan secara rinci pada tiap tema sebagai berikut:

1) *Al-Unwan* العنوان (Alamat)

Pada tema ini terdapat 18 kosakata meliputi kosakata pengenalan angka 1-10 dalam bahasa Arab dan kosakata jenis kata benda bentuk tunggal terkait alamat (contoh: rumah, sekolah) dan kosakata berupa bilangan angka 1-10. Tata bahasa yang disajikan berupa angka 1-10 dan kata istifham (kata tanya) *مَا* dalam kalimat. Contoh kalimat menggunakan pola *jumlah ismiyyah* yaitu kalimat yang berawalan kata tunjuk seperti *هَذَا – هَذِهِ* dan kata benda seperti *al-madrosatu* (sekolah), *al-mustashfa* (rumah sakit) yang terletak di awal kalimat.

2) *Al-Mihnah* المهنة (Profesi)

Pada tema ini terdapat 21 kosakata terkait nama pekerjaan atau profesi baik untuk laki dan perempuan. Kosakata profesi yang digunakan termasuk kategori kata benda bentuk tunggal. Tata bahasa yang disajikan berupa *isim isyarah* (kata tunjuk) dan *isim dhommir* (kata ganti). Contoh kalimat pada tema ini menggunakan pola *jumlah ismiyyah* yaitu kalimat yang berawalan kata tunjuk seperti *هَذَا – هَذِهِ* dan kata ganti seperti *هُوَ* dan *هِيَ*.

3) *Afrodul Usroh* أفراد الأسرة (Anggota Keluarga)

Pada tema ini terdapat 10 kosakata anggota keluarga. Kosakata tersebut juga termasuk kategori kata benda bentuk tunggal seperti *abun*, *ummun*, *ammun*. Tata bahasa yang disajikan berupa *isim isyarah* (kata tunjuk) dan *isim dhommir* (kata ganti). Contoh kalimat pada tema ini menggunakan pola *jumlah ismiyyah* yaitu kalimat yang berawalan kata tunjuk seperti *هَذَا – هَذِهِ* dan kata ganti seperti *هُوَ* dan *هِيَ*.

4) *Fil Baiti* في البيت (Di Rumah)

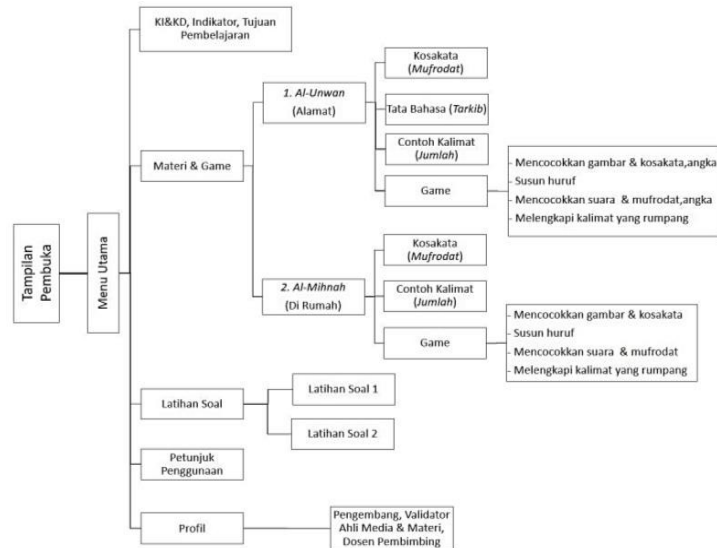
Pada tema ini terdapat 17 kosakata tentang kegiatan sehari-hari yang dilakukan di rumah berupa kata kerja, seperti *yaknusu* (menyapu) dan *yatbakhu* (memasak), dan lain-lain, kemudian kosakata bagian-bagian rumah beserta isinya yang termasuk kata benda bentuk tunggal, seperti *matbakhun* (dapur) dan *atbaaqun* (piring-piring), dan lain-lain. Tata bahasa yang disajikan pada tema ini tidak tersedia karena disesuaikan dengan isi materi pada buku ajar sehingga penggunaan kosakata langsung pada teks bacaan. Contoh kalimat pada tema ini mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan di rumah, pola kalimat yang digunakan yakni *jumlah ismiyyah* yaitu kalimat yang berawalan nama orang seperti *فَاطِمَةُ ، أَحْمَدُ* dan anggota keluarga seperti *أبي ، أمي*.

Selain penyusunan materi di atas, peneliti juga membuat latihan soal sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Pada bagian ini, masing-masing tema terdapat latihan soal yang memuat 15 soal (10 soal pilihan ganda dan 5 soal melengkapi kalimat rumpang). Ragam aktivitas latihan soal antara lain: mencocokkan gambar dengan kosakata (*mufradat*), mencocokkan audio pelafalan kosakata (*mufradat*) dengan gambar, dan mengisi kalimat yang rumpang dilengkapi dengan adanya gambar untuk mengilustrasikan kalimat pada soal tersebut. Tiap soal diberi batas waktu pengerjaan, sehingga membuat siswa terpacu menjawab soal dengan cepat dan mengasah daya ingat siswa terkait materi yang telah dipelajari. Untuk memudahkan mengerjakan latihan soal, produk ini juga menyajikan *game*/permainan agar siswa bisa belajar sambil bermain.

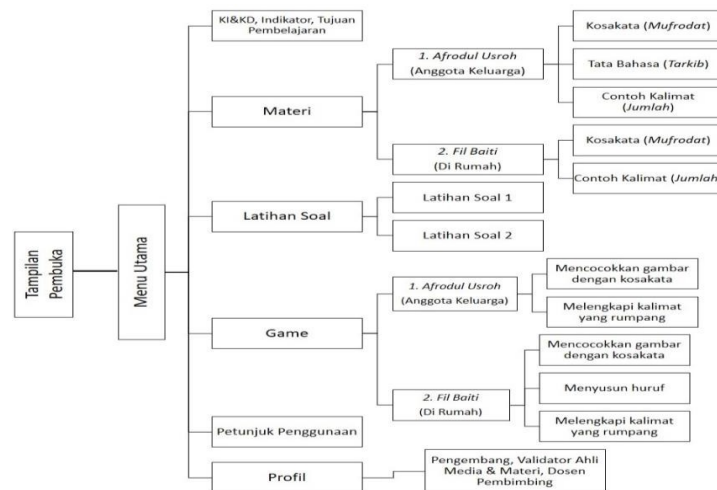
Pada tahap perancangan media, kegiatan yang dilakukan yaitu merancang pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite*. Produk yang dibuat dalam bentuk aplikasi bernama AMIRA yakni singkatan dari “Aku

Mahir Bahasa Arab” untuk pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa kelas IV MI. Terdapat langkah-langkah dalam merancang produk ini yaitu:

(1) membuat *flowchart* (bagan alur) yang bertujuan untuk memperjelas rancangan awal produk dan mempermudah penyusunan alur navigasi pada media yang dikembangkan. Berikut *flowchart* media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis Android menggunakan *iSpring Suite*:



Gambar 1. *Flowchart* aplikasi AMIRA 1

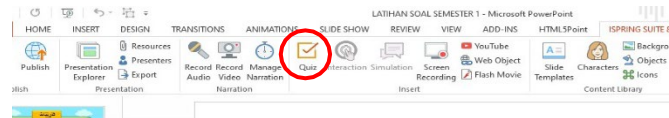


Gambar 2. *Flowchart* aplikasi AMIRA 2

(2) Menyiapkan komponen yang dibutuhkan media berupa teks, gambar, animasi, dan audio. Untuk media visualnya berupa gambar, animasi dan icon tombol navigasi yang *download* dari internet yaitu *google search* dan juga pada pada situs web lainnya seperti *vecteezy*, *freepng*, *freepik*. Kemudian dari media audio berupa instrument musik pengiring (*background*) mp3 yang diambil dari internet dan rekaman suara narator secara manual menggunakan *smartphone*;

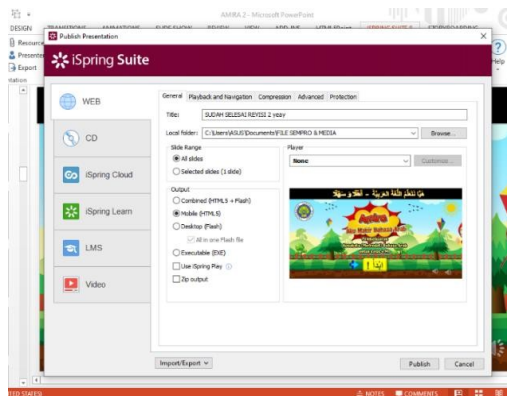
(3) Membuat *storyboard* yang bertujuan untuk membuat tampilan tata letak (*layout*), gambar *background* yang tepat dan menarik serta rencana yang baik menempatkan unsur-unsur media yang sudah disiapkan sebelumnya sesuai dengan tema materi, orientasi slide menggunakan

mode *landscape* menyesuaikan ukuran layar *smartphone* dengan ukuran lebar 14,1 inch dan tinggi 7,5 inch; (4) Pemograman, yakni mengemas atau mengintegrasikan semua komponen terdiri atas bahan materi dan asset media ke dalam screen *powerpoint*. Agar menjadi media yang interaktif dan menarik maka diperlukan pengaturan *hyperlink* pada *powerpoint* untuk mengatur tombol navigasi agar memudahkan pengguna menuju ke halaman tertentu. Kemudian penggunaan *animation* dan *trigger* pada *powerpoint* berfungsi untuk memicu animasi bergerak (*motion graphic*) secara otomatis dengan mengklik tombol berupa objek; (5) Menyusun latihan soal interaktif menggunakan fitur *quiz* pada *iSpring Suite 8*, berikut tampilan pilihan fitur *quiz* pada menu bar *iSpring Suite 8*:

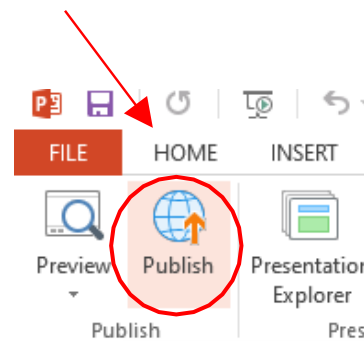


Gambar 3. Menu Quiz pada *iSpring Suite 8*

(6) Setelah pembuatan media *powerpoint* jadi, media yang awalnya berformat *pptx*. ini *dipublish* menjadi format HTML5 menggunakan *iSpring Suite*, kemudian dikonversi menjadi format aplikasi (*apk*) menggunakan software *website 2 apk builder* agar bisa diakses melalui *smartphone* berbasis android. Berikut tampilan file *powerpoint* *dipublish* ke bentuk format HTML5 pada *iSpring Suite*:



Gambar 4. Menu Publish di *iSpring Suite*



Gambar 5. Proses publish menjadi file HTML5

(3) Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini terdiri dari 3 langkah penting: hasil produk, validasi produk oleh tim ahli, dan revisi produk. Berikut rincian hasil rangkaian ketiga langkah tersebut.

(a) Hasil produk

Peneliti merealisasikan *storyboard* yang telah dibuat menjadi produk jadi. Pengembangan media kosakata bahasa Arab berbasis android sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Hasil produk telah dibagi menjadi 2 yaitu aplikasi AMIRA 1 berisi materi semester ganjil yang terdapat dua pilihan tema yaitu alamat (*al-unwan*) dan profesi (*al-mihnah*), sedangkan untuk aplikasi AMIRA 2 berisi materi semester genap yang terdapat dua pilihan tema yaitu anggota keluarga (*afrodul usroh*) dan di rumah (*fil baiti*). File aplikasi (*apk*) ini dapat dikirim via *email*, *Whatsapp* ataupun *google drive* lalu siswa dan guru mengunduh aplikasi tersebut. Aplikasi dapat dijalankan secara *offline*. Berikut tampilan dan isi dari produk yang dikembangkan:

1) Logo atau Icon Aplikasi



Gambar 6. Logo Aplikasi AMIRA “Aku Mahir Bahasa Arab”

2) Halaman Pembuka

Saat pertama kali membuka aplikasi maka akan muncul halaman pembuka yang berisi judul aplikasi, kata sambutan pada bagian atas, logo UM, karakter kartun berbicara, jenjang sekolah dan kelas, dan tombol *ibda'* untuk memulai belajar pada aplikasi. Audio pada halaman ini berupa *instrument* lagu dan suara *dubbing* sebagai kata sambutan. Berikut tampilan halaman pembuka aplikasi:



Gambar 7. Halaman pembuka aplikasi

3) Menu Utama

Setelah menekan tombol mulai (*ibda'*) selanjutnya menuju ke halaman menu utama yang terdiri dari 6 pilihan submenu, antara lain: KI& KD indikator dan tujuan pembelajaran, materi, game, latihan soal, petunjuk penggunaan media, dan profil (Gambar 8).



Gambar 8. Tampilan menu



Gambar 9. Halaman KI&KD

4) Halaman KI&KD, indikator, dan tujuan pembelajaran

Pada halaman ini KI dan KD mengacu pada buku ajar siswa yaitu buku bahasa Arab kelas IV Kurikulum 2013 Revisi 2019 Edisi Terbaru (Gambar 9).

5) Halaman Pilihan Tema

Pada halaman ini siswa akan diberi pilihan sesuai dengan tema yang ingin dipelajari dengan cara klik tombol “mulai” kemudian akan menuju halaman bab/tema yang sudah dipilih. Berikut tampilannya:



Gambar 10. Halaman Pilihan Tema

6) Halaman per Bab atau Tema

Setelah menekan tombol mulai pada halaman pilihan tema, selanjutnya akan masuk pada halaman tiap bab nya. Pada halaman tersebut tersedia 3 pilihan sub materi yang akan dipelajari siswa terdiri dari: kosakata (*mufradat*), tata bahasa (*tarkib*), dan contoh kalimat (*jumlaturun*). Berikut tampilan pada tema profesi (*al-mihnah*):



Gambar 11. Tampilan per Tema

7) Materi Kosakata (*Mufradat*)

Pada materi kosakata ini memuat banyak gambar diselipkan dengan audio sesuai dengan tema yang dipilih. Cara pengoperasian pada halaman kosakata yaitu ketika mengklik gambar atau tombol *play*, maka akan keluar audio pelafalan kosakata. Berikut tampilan materi kosakata (*mufradat*) untuk tema *al-mihnah* (Gambar 12).

8) Contoh Kalimat (*Jumlah*)

Setelah mempelajari materi kosakata, lanjut pada mempelajari penggunaan kosakata pada kalimat. Pada contoh kalimat ini juga memuat beberapa gambar yang didesain dan disesuaikan untuk mengilustrasikan kalimat yang dicontohkan. Untuk mendengarkan suara pelafalan kalimat, klik tombol dengan simbol “*play*” yang tersedia pada slide. Berikut tampilannya pada tema *al-mihnah* (Gambar 13).



Gambar 12. Materi *Mufradat*



Gambar 13. Materi Contoh kalimat (*jumlah*)

9) Tata Bahasa (*Tarkib*)

Tarkib pada aplikasi ini terdiri dari penjelasan dan penggunaan *isim isyarah* (kata tunjuk) dan *dhommir munfashil* (kata ganti) dalam kalimat pada tema *al-mihnah* (profesi), penggunaan *isim isyarah* (kata tunjuk) dan *isim mufrad* (kata bentuk tunggal) dalam kalimat

pada tema anggota keluarga (*afradul usrah*). Berikut penjelasan tarkib *dhommir munfashil* dan kalimatnya pada tema profesi (*al-mihnah*):



Gambar 14. Materi Tata Bahasa (Tarkib)

10) Game

Terdapat berbagai macam aktivitas permainan pada bagian ini. Sebelum memulai tersedia petunjuk untuk memainkannya. Perbedaan menu game dan latihan soal adalah pada sistem penilaian atau skornya, pada latihan soal terdapat hasil berupa nilai, sedangkan pada game bukan berupa hasil nilai melainkan adanya umpan balik setelah menjawab soal berupa respon jawaban benar dengan audio dan visualisasi yang beragam seperti: gambar centang, bintang, koin, atau tulisan "*ijaabatun sohiiah*" kemudian respon salah ditandai dengan audio dan tulisan "*ijaabatun khooti'ah*" serta gambar silang. Berikut tampilan varian game beserta petunjuk gamenya:

- Mencocokkan gambar dengan *mufradat*

Pada game ini terdapat beberapa pasangan gambar dan *mufradat* yang disusun secara acak, cara mencocokkannya dengan dengan klik gambar kemudian diteruskan klik *mufradat* yang sesuai dengan pasangannya, jika benar maka gambar dan tulisan *mufradat* otomatis menghilang. Game ini terdapat batas waktu bermain dengan durasi 1 menit setiap rondonya. Jika waktu sudah habis maka akan ada perintah untuk mengulang kembali permainan dengan tulisan "*marrotan ukhro*" atau bisa memilih jenis game lainnya sesuai keinginan pengguna. Game ini bertujuan untuk melatih ketangkasan berpikir siswa dalam mencocokkan mufradat dan gambar dengan cepat.



Gambar 15. Game mencocokkan gambar dan *mufradat*



Gambar 16. Game menyusun huruf *hijaiyah*

- Menyusun huruf hijaiyah menjadi *mufradat*

Pada game menyusun huruf ini tersedia huruf hijaiyah yang disusun secara acak. Cara kerja dari game ini, pengguna mengklik huruf secara urut untuk ditempatkan pada bidang kotak di bawahnya menjadi kosakata (*mufradat*) sesuai dengan gambar yang tersedia. Contoh pada Gambar 16 terdapat gambar sopir(*saa'iqun*), maka huruf awal yang dipilih س dan begitu seterusnya. Jika huruf yang dipilih salah maka otomatis muncul respon jawaban dengan audio dan tulisan “*ijaabatun khooti'ah*”, jika benar yakni “*ijaabatun shohiihah*”.

- Mencocokkan gambar dengan suara pelafalan *mufradat*

Pada game mencocokkan suara pelafalan *mufradat* dengan gambar ini pengguna mengklik tombol play untuk mendengarkan audio kosakata kemudian memilih salah satu gambar yang sesuai dengan *mufradat* yang didengar. Jika menjawab benar maka muncul gambar centang hijau dan audio berbunyi “*ijaabatun shohiihah*”, sebaliknya jika menjawab salah maka keluar gambar silang dan audio berbunyi “*ijaabatun khooti'ah*”



Gambar 17. Game mencocokkan gambar dengan audio pelafalan *mufradat*

- Mengisi kata pada kalimat yang rumpang

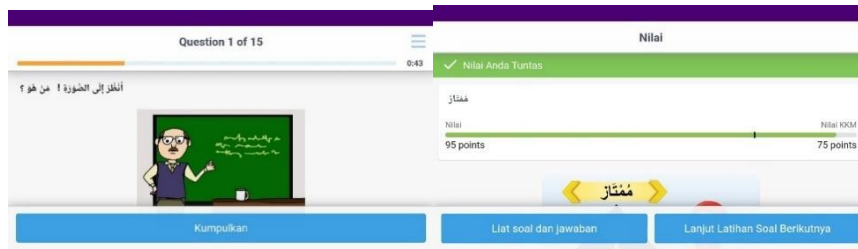
Cara bermainnya pengguna mengklik salah satu jawaban yang tepat untuk mengisi kata pada kalimat yang rumpang. Jika menjawab benar akan otomatis muncul gambar bintang sebagai poin dan audio berbunyi “*ijabaatun shohiihah*”, apabila menjawab salah maka otomatis Muncul respon jawaban berupa audio dan tulisan “*ijaabatun khooti'ah*”.



Gambar 18. Game melengkapi kalimat yang rumpang

- Latihan Soal

Pada bagian ini, total soal pada aplikasi berjumlah 60 soal yang di mana masing-masing tema terdapat latihan soal yang terdiri dari 15 soal (10 soal pilihan ganda dan 5 soal melengkapi kalimat rumpang). Tiap pengerjaan soal diberi waktu 1 menit dan mengisi kalimat rumpang diberi waktu 1 menit 30 detik untuk menjawab. *Feedback* atau umpan balik dari pemberian jawaban salah atau benar akan muncul setelah mengerjakan tiap soal berupa suara dan tulisan *shohih/khoto*. Setelah selesai mengerjakan soal, nilai atau skor langsung keluar. Siswa juga dapat melihat nilainya apakah di atas KKM atau tidak. Setelah melihat nilai siswa dapat melihat kembali soal beserta koreksi jawaban benar pada tiap soal dengan mengklik tombol “*lihat soal dan jawaban soal*”. Berikut tampilannya:



Gambar 19. Latihan Soal

11) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan ini menjelaskan fungsi dari tiap tombol navigasi yang bermacam-macam bentuk objeknya untuk memandu pengguna ketika menjalankan aplikasi. Berikut tampilannya:



Gambar 20. Petunjuk Penggunaan Aplikasi

12) Halaman Profil

Pada halaman ini memuat data identitas profil pengembang. Berikut tampilan halaman profil.



Gambar 21. Tampilan Profil

13) Validasi Produk

Sebelum produk diuji cobakan ke lapangan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini bertujuan agar produk yang dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses validasi terdapat 2 jenis data yang diperoleh melalui angket, yaitu data numerik dan data kualitatif. Berikut data hasil validasi para ahli.

a) Validasi Ahli Media

Data hasil validasi diperoleh melalui angket penilaian produk terdiri atas 26 butir soal. Butir-butir soal pada angket ini merupakan adaptasi dari instrumen angket validasi ahli media milik Fitri (2017), Surjono (2017: 79-89), dan olahan peneliti sendiri yang terbagi menjadi 3 aspek penilaian antara lain: (1) desain tampilan, (2) pemrograman media, (3) kesesuaian kebutuhan dan kompetensi siswa. Dari ketiga aspek penilaian tersebut dapat direkapitulasi menjadi bentuk persentase pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil penilaian validasi ahli media

Aspek	No. Butir	Skor		Persentase
		Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	
Desain Tampilan	1-12	46	60	76,7 %
Pemograman Media	13-21	43	45	95%
Kesesuaian kebutuhan dan kompetensi Siswa	22-26	23	25	92%
Σ Rata-Rata		112	130	86,2%

Tabel hasil rekapitulasi dari angket validasi media menunjukkan bahwa total presentase dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari penilaian ahli media adalah 86,2% dengan kategori sangat layak dan dapat digunakan di sekolah maupun di rumah, namun perlu dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli media. Adapun untuk data kualitatif, ahli media memberi komentar dan saran sebagai masukan untuk perbaikan produk, yaitu peneliti perlu menambahkan cover produk yang berisi judul dan logo UM, menambahkan profil pembimbing dan validator pada halaman profil, memperbaiki kesalahan penulisan, memperhatikan panjang pendek audio, dan menyesuaikan besar kecilnya gambar pada soal agar jawaban bisa terlihat.

b) Validasi Ahli Materi

Selain validasi oleh ahli media, produk juga divalidasi oleh ahli materi. Terdapat 15 butir soal pada angket ini yang merupakan adaptasi dari instrumen angket ahli materi milik Agustin (2015), Surjono (2017: 79-89), Hartiyani & Ghufron (2020: 281), dan olahan peneliti sendiri yang terbagi menjadi 4 aspek penilaian yaitu: akurasi materi, penyajian materi, manfaat media (aplikasi), dan bahasa. Hasil penilaian dari ke 4 aspek tersebut dapat direkapitulasi menjadi bentuk persentase pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil penilaian validasi ahli materi

No	Aspek	No. Butir	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Akurasi Materi	1,2,3	14	15	93%
2.	Penyajian Materi Kesesuaian	4,5,6,7,8,9	29	30	96,7%
3.	Kebutuhan dan Kompetensi siswa	10,11,12	14	15	93%
4.	Bahasa	13,14,15	11	15	73,3%
Σ Rata-Rata			68	75	90,6%





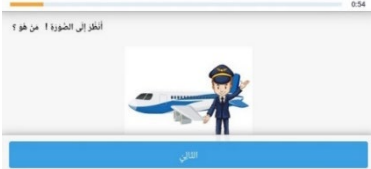

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari angket validasi materi menunjukkan total presentase dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah 90,6%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media dikategorikan sangat layak dan dapat digunakan di sekolah maupun di rumah secara mandiri, namun perlu dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi. Adapun untuk data kualitatif, ahli materi memberi komentar dan saran untuk perbaikan produk, yaitu: 1) penulisan lafadz pada bagian respon jawaban salah di game perlu diperbaiki; 2) penulisan di+kata kerja penulisannya disambung, sedangkan di+tempat penulisannya dipisah; 3) Respon jawaban yang berbahasa Inggris supaya diganti dengan bahasa Arab; 4) beberapa penulisan perintah soal pada latihan soal diperbaiki lagi; dan 5) perintah *game* mencocokkan gambar dengan kosakata supaya diperjelas lagi.

c) Revisi Produk


Sebelum produk diimplementasikan pada proses pembelajaran, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada produk terlebih dahulu. Perbaikan dilakukan berdasarkan data kualitatif berupa komentar dan saran yang diperoleh dari proses validasi ahli media dan ahli

materi. Tujuan dari perbaikan produk ini adalah agar media yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dan memiliki kualitas serta fungsi yang sesuai dengan kebutuhan yang ada di kelas. Berikut tabel hasil revisi:

Tabel 4. Hasil revisi media

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	 <p>Logo UM belum ditambahkan pada halaman pembuka</p>	 <p>Logo UM sudah ditambahkan pada pojok kiri atas pada halaman pembuka</p>
2	<p>Pada halaman profil hanya terdapat profil pengembang saja</p> 	 <p>Pada halaman profil ditambahkan profil validator ahli dan dosen pembimbing</p>
3.	Panjang pendek audio perlu perbaikan	Panjang pendek durasi audio sudah direvisi
4.	Tulisan jalan mawar yg error	Tulisan jalan mawar
5.	Gambar pada soal terlalu besar	Gambar diperkecil dan pilihan jawaban Terlihat
		

Tabel 5. Hasil revisi materi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	<p>Penulisan respon jawaban salah pada game lafadz “حَطِيئَةٌ” perlu direvisi</p> 	<p>Lafadz diubah menjadi “خَاطِئَةٌ”</p> 
2.	<p>Penulisan imbuhan di- untuk kata tempat dan kata kerja perlu perbaikan</p>	<p>Penulisan imbuhan di- untuk kata tempat dan kata kerja sudah direvisi</p>
3.	<p>Respon jawaban nomor 10 pada latihan soal tema afrodul usroh masih berbahasa Inggris</p>	<p>Respon jawaban diubah ke bahasa Arab beserta artinya</p>
	 Your answer is correct!  Your answer is incorrect!	 Benar صحيح  Salah خطأ

Tabel 5. Hasil revisi materi (Lanjutan)

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
4.	Penulisan koma terbalik	Penulisan koma menggunakan shift+K (koma untuk tulisan arab)
5.	Penulisan إبتدأ perlu direvisi tanpa <i>ra'sul ain</i> (ع)	Penulisan diubah menjadi إبتدأ
6.	Penulisan perintah soal sebelum direvisi	Penulisan perintah soal sesudah revisi
7.	Penulisan perintah soal sebelum revisi	Penulisan perintah soal sesudah revisi
8.	Petunjuk game sebelum diperjelas perintahnya	Petunjuk game sesudah diperjelas perintahnya
		

Setelah seluruh proses revisi produk ini selesai, maka produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah siap untuk diujicobakan secara terbatas kepada guru bahasa Arab dan siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

14) Tahap Implementasi (Implementation)

Implementasi terdiri dari dua tahapan, yaitu uji coba produk oleh guru bahasa Arab dan uji coba terbatas oleh siswa kelas IV MI Nurul Huda Malang. Berikut rincian hasil implementasi dari produk yang dikembangkan oleh peneliti:

a) Uji coba produk oleh guru bahasa Arab

Uji coba produk dilaksanakan pada September 2021 dengan mengirimkan file aplikasi AMIRA yang sudah divalidasi ke WhatsApp guru bahasa Arab kelas IV MI Nurul Huda. Adapun pada uji coba ini menghasilkan data numerik dan kualitatif. Data numerik ini berasal dari skor yang diperoleh dari angket tertutup terdiri dari 15 butir soal. Instrumen soal angket ini diambil dari penelitian Ryandini (2020) yang telah diolah oleh peneliti sendiri. Penilaian angket terbagi menjadi 5 aspek penilaian antara lain: (1) akurasi materi, (2) desain tampilan, (3) kemudahan penggunaan, (4) kebutuhan dan kompetensi siswa, dan (5) manfaat aplikasi. Berikut data numerik hasil penilaian guru yang sudah direkapitulasi secara rinci berdasarkan tiap aspek penilaian:

Tabel 6. Hasil penilaian guru bahasa Arab

No	Aspek	No. Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Akurasi Materi	1,2	10	10	100%
2.	Desain Tampilan	3,4,5,6	19	20	95%
3.	Kemudahan Penggunaan	7,8,9	15	15	100%

Tabel 6. Hasil penilaian guru bahasa Arab (Lanjutan)

No	Aspek	No. Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
4.	Kesesuaian Kebutuhan dan Kompetensi Siswa	10-13	19	20	95%
5	Manfaat Media (Aplikasi)	14,15	14	15	93%
Σ Rata-Rata			72	75	96%

Tabel hasil penilaian guru di atas menunjukkan bahwa total presentase dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari penilaian guru sebesar 96%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media dikategorikan sangat layak digunakan di sekolah maupun di rumah secara mandiri. Sedangkan untuk data kualitatif berasal dari angket terbuka berupa saran dan komentar dari guru pada kolom yang sudah tersedia. Berikut masukan dan saran dari guru terhadap aplikasi AMIRA:

Tabel 7. Data kualitatif uji coba guru bahasa Arab

Komentar	Saran
1. Untuk Aplikasi AMIRA 1 sudah baik dan bagus	1. Untuk AMIRA 1 perlu ditambah agar tampilannya mode landscape
2. Untuk Aplikasi AMIRA 2 sudah baik sekali	2. Untuk AMIRA 2 mungkin perlu ditambah sedikit materi di semester 2 nya tentang cerita berbahasa Indonesia

b) Uji Coba Terbatas

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk di lapangan yang dilakukan di MI Nurul Huda Malang pada tanggal 28 September-1 Oktober 2021. Pertemuan pertama tanggal 28 September 2021, peneliti mengumpulkan sebanyak 17 siswa kelas IV untuk mengadakan sosialisasi cara penggunaan produk aplikasi AMIRA “Aku Mahir Bahasa Arab” serta simulasi penggunaan aplikasi oleh seluruh siswa secara bergantian memakai 3 *smartphone* peneliti dan 1 *smartphone* guru bahasa Arab. Pengenalan aplikasi ini dilakukan di sekolah secara tatap muka namun siswa yang masuk hanya 50% dari keseluruhan siswa disesuaikan dengan kebijakan sekolah akibat pandemi COVID-19.

Pada hari berikutnya tanggal 29-30 September 2021 peneliti mengirim file aplikasi AMIRA di grup kelas via WhatsApp. Kemudian masing-masing siswa mengunduh dan mencoba aplikasi di rumah secara mandiri. Selanjutnya pada tanggal 1 Oktober 2021, peneliti memperoleh data numerik dari angket respon siswa terdiri atas 15 pernyataan. Tiap butir-butir pernyataan ini merupakan adaptasi dari instrumen angket respon siswa milik Agustin (2015) dan Ryandini (2020) yang diolah kembali oleh peneliti sendiri. Angket penilaian respon siswa terbagi menjadi 3 aspek, antara lain: (1) kesan pengguna, (2) kemudahan penggunaan, (3) kesesuaian kebutuhan dan kompetensi siswa. Berikut data hasil uji coba siswa dari angket respon siswa setelah perhitungan menggunakan rumus dan direkapitulasi berdasarkan tiap aspek:

Tabel 8. Hasil penilaian respon siswa

No	Aspek	No. Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
1.	Kesan Pengguna	1-5	81	85	95,2%
2.	Kemudahan Penggunaan	6-10	82	85	96,4%
3.	Kesesuaian Kebutuhan dan Kompetensi Siswa	11-15	78	85	91,7%
Σ Rata-Rata			241	255	94,5%

Berdasarkan tabel hasil uji coba dari 17 siswa menunjukkan total presentase dari keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 94,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media sangat layak untuk digunakan. Sedangkan untuk data kualitatif berasal dari angket terbuka yaitu saran dan komentar siswa pada kolom yang sudah tersedia. Berikut komentar dan saran dari siswa:

Tabel 9. Data kualitatif uji coba siswa

Komentar	Saran
1. Menarik dan bagus untuk anak-anak	Diakhir
2. Aplikasi AMIRA menarik dan membuat kosakata saya bertambah	penggunaan
3. Aplikasi AMIRA membuat pembelajaran bahasa Arab makin menyenangkan	aplikasi
4. Saya suka aplikasi AMIRA karena gamenya seru dan gambarnya lucu	ditambah
5. Saya sangat senang menggunakan aplikasi ini karena terdapat game/permainannya	suara sampai
6. Aplikasi AMIRA membantu saya belajar bahasa Arab dan saya sekarang menyukai pelajaran bahasa Arab	jumpa
7. Aplikasi AMIRA membantu mengasah pikiran dan daya ingat, selain itu saya bisa mengisi waktu luang untuk belajar pada aplikasi ini	sebagai
8. Saya mengalami kesulitan menggunakan tombol-tombol pada aplikasi karena HP saya rusak	penutupnya

15) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan jenis evaluasi formatif. Proses evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan, memperbaiki media, dan mengetahui kualitas media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite* ketika digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, dan uji coba lapangan.

Berdasarkan nilai yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, media ini sangat layak digunakan Selain itu peneliti juga mendapatkan data kualitatif berupa masukan dan saran dari para ahli. Data tersebut yang dijadikan peneliti sebagai bahan acuan evaluasi dalam memperbaiki produk agar benar-benar layak untuk diujicobakan. Adapun hasil uji coba lapangan terhadap guru bahasa Arab dan siswa memperoleh nilai rata-rata 95,2%, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab.

3.2. Tentang Produk Hasil Pengembangan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan bernama AMIRA (Aku Mahir Bahasa Arab) berbasis Android untuk pembelajaran kosakata (*mufradat*) yang dirancang menggunakan *powerpoint* terintegrasi *iSpring Suite* dan dapat digunakan secara *offline*. Isi dalam aplikasi ini berupa multimedia yang mensinergikan semua media menjadi satu kesatuan terdiri atas gambar, audio, teks, dan unsur interaktivitas di dalamnya serta dilengkapi tombol navigasi untuk mempermudah pengguna (*user*) menjalankan aplikasi sesuai keinginan.

Aplikasi ini terdiri atas beberapa bagian meliputi logo aplikasi, halaman pembuka, dan menu-menu terdiri atas KI&KD, tujuan pembelajaran, materi, petunjuk penggunaan, profil, game, dan latihan soal/kuis. Seperti yang diungkapkan oleh Surjono (2017:54) dalam bukunya bahwa media pembelajaran interaktif yang baik dan lengkap adalah yang mencakup beberapa komponen diantaranya *title page*, menu, tujuan pembelajaran, petunjuk, isi/materi, latihan dan evaluasi. Aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti telah mencakup sebagian besar dari komponen-komponen tersebut.

Peneliti merancang 2 aplikasi berdasarkan tema atau bab yakni AMIRA 1 berisi tema alamat (*al-unwan*) dan profesi (*al-mihnah*), kemudian AMIRA 2 berisi tema anggota keluarga (*afrodul usroh*) dan di rumah (*fil baiti*). Masing-masing tema tersedia materi kosakata, contoh kalimat, dan tata bahasa. Pemberian materi contoh penggunaan kosakata dalam kalimat ini bertujuan agar siswa tidak hanya hafal kosakata saja, tetapi juga memahami cara penggunaannya sesuai dengan konteks dan maksud kata sehingga dapat diterima dengan baik oleh pendengar atau pembaca (Muhammady, 2021: 115).

Selanjutnya bagian kuis/latihan sebagai alat evaluasi kosakata (*mufradat*) disajikan secara interaktif dengan beragam jenis soal menggunakan fitur *iSpring Suite*. Adapun aktivitas latihannya seperti mencocokkan gambar dengan *mufradat*, mencocokkan audio pelafalan *mufradat* dengan gambar, dan mengisi kalimat yang rumpang. Setelah selesai menjawab soal secara keseluruhan siswa dapat mengetahui skor jawaban secara langsung.

Selain latihan soal/kuis peneliti menambah game interaktif untuk pembelajaran kosakata. Ragam jenis aktivitas game pada aplikasi AMIRA antara lain: mencocokkan gambar dengan *mufradat*, mencocokkan audio pelafalan *mufradat* dengan gambar, menyusun huruf, dan mengisi kalimat yang rumpang. Manfaat dari game/permainan pada produk ini antara lain: (1) siswa dapat menyerap materi kosakata, tata bahasa, serta contoh penggunaan kosakata pada kalimat yang telah dipelajari, (2) siswa dapat belajar sambil bermain sehingga tidak membosankan, (3) membangkitkan motivasi belajar dengan metode yang menyenangkan.

Perancangan media aplikasi AMIRA (Aku Mahir Bahasa Arab) ini telah diterapkan sesuai teori teknik pembelajaran kosakata (*mufradat*) menurut Effendy (2005 : 99-101) yakni sebagai berikut:

1) Mendengarkan kata,

Pada tahap ini siswa mendengarkan audio pelafalan *mufradat* beserta kalimatnya pada aplikasi dari narrator yang dapat diperdengarkan dan diingat secara berulang-ulang. Hal ini dapat melatih kemahiran menyimak (*maharah istima*) siswa secara mandiri.

2) Mengucapkan kata,

Setelah siswa mendengar audio pelafalan kosakata tersebut, siswa diberi kesempatan untuk mengucapkan kosakata dengan intonasi dan *makhorijul huruf* yang benar untuk melatih kemahiran berbicara (*kalam*) bahasa Arab.

3) Mendapatkan makna kata,

Pada tahap ini sebaiknya meminimalisir adanya teknik penerjemahan kata atau kalimat secara langsung kepada siswa agar makna kata yang dipahami siswa semakin melekat dengan ingatan pada gambar bukan pada arti kata tersebut. Penggunaan gambar dan animasi pada aplikasi untuk mendeskripsikan kosakata dan kalimat bahasa Arab yang diberikan tanpa ada terjemahan bahasa Indonesia. Berbagai aktivitas disajikan pada game untuk melatih siswa memahami makna kosakata baik dari tulisan, gambar ataupun audio.

4) Membaca kata,

Pada tahap ini siswa membaca kosakata yang telah diperolehnya baik itu secara leksikal (berdiri sendiri) maupun digunakan dalam konteks kalimat tertentu. Pada aplikasi, selain terdapat contoh penggunaan kosakata pada kalimat dengan bantuan gambar yang mengilustrasikan kalimat tersebut.

5) Menulis kata,

Setelah siswa memperoleh dan mengingat beberapa *mufradat* dari aplikasi, siswa berlatih dengan menyusun huruf hijaiyah yang acak menjadi sebuah kosakata dan melengkapi kosakata dalam kalimat rumpang sesuai ilustrasi gambar. Fajriah (2017: 53) menyebutkan bahwa teknik atau strategi keterampilan menulis pada jenjang *ibtidaiyah* di antaranya yaitu melengkapi kalimat dan menggabungkan huruf *hijaiyah*. Namun pada aplikasi AMIRA ini, siswa mempraktikkannya dengan cara berbeda yakni hanya dengan menekan tombol-tombol yang disajikan secara interaktif.

3.3. Kelayakan AMIRA

Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran *mufradat* bagi siswa dengan hasil rerata secara keseluruhan 91,8%.

Tabel 10. Hasil penilaian secara keseluruhan

No	Penilaian	Rerata	Kategori
1.	Ahli Media	86,2%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	90,6%	Sangat Layak
3.	Guru	96%	Sangat Layak
4.	Siswa kelas IV MI Nurul Huda Malang	94,5%	Sangat Layak
Total Rata-Rata		91,8%	Sangat Layak

Secara garis besar, penelitian dan pengembangan ini dapat dikatakan berhasil dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran kosakata (*mufradat*) berupa aplikasi bernama AMIRA “Aku Mahir Bahasa Arab” untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini sejalan dengan kebutuhan guru yang membutuhkan teknologi digital sebagai media pendukung untuk pembelajaran kosakata (*mufradat*). Media ini dapat memfasilitasi siswa dalam menghafal serta meningkatkan pemahaman kosakata. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nanchao (Yujie Chang, 2017: 294) bahwa aplikasi multimedia dapat menstimulasi siswa dengan gambar, audio, animasi dan teks yang membuat mata dan telinga mereka bekerja sama untuk mengidentifikasi dan mengekstrak kosakata baru, sehingga mempromosikan pengajaran kosakata baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Wood (Nadhif, 2019:59) yakni penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata dalam bentuk *hypertext* yang memungkinkan siswa mengklik kata-kata yang diinginkan untuk mendengar pengucapannya dan meningkatkan pemahaman terhadap kata-kata baru yang dipelajari. Dari hasil penelitian sebelumnya oleh Hakim, dkk (2019) menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif menjadikan pembelajaran kosakata bahasa Arab lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa. Hal ini terbukti dari hasil *T-test* kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa secara signifikan.

Dari segi desain dan tampilan, media ini dikembangkan sesuai karakteristik siswa tingkat dasar yakni MI/SD. Berdasarkan teori perkembangan kognitif piaget anak usia 7-12 tahun berada pada tahap berfikir konkrit (Andika & Mahmud, 2018:254). Visualisasi gambar atau ilustrasi pada aplikasi yang menggambarkan suatu objek konkrit untuk menjelaskan kosakata (*mufradat*) dan kalimatnya sehingga mudah untuk dipahami dan dihafalkan siswa dengan bantuan audio atau suara pelafalannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Gowasa, dkk (2019: 27) bahwa media pembelajaran dengan unsur audio visual memiliki pengaruh tinggi dalam membantu siswa pada aspek penguatan kemampuan daya ingat siswa.

Game interaktif pada aplikasi ini tentunya juga disesuaikan dengan karakteristik siswa SD atau jenjang *ibtidaiyah* yakni suka bermain. Hartati (2020: 47) menyatakan bahwa pada jenjang sekolah dasar, minat siswa lebih terfokus pada hal-hal yang unik dan menyenangkan. Implikasinya, siswa akan cenderung memiliki rasa penasaran dan rasa ingin mencoba terhadap hal-hal baru, salah satunya dengan menggunakan game. Berdasarkan hasil angket siswa, mereka berpendapat bahwa game pada aplikasi AMIRA ini seru dan membantu dalam berlatih menjawab *mufradat* dengan cepat dan tepat. Salah satunya seperti game mencocokkan gambar dengan *mufradat* yang bertujuan untuk melatih ketangkasan daya ingat siswa untuk memasangkan *mufradat* dan gambar dengan cepat. Aktivitas game tersebut pernah dikembangkan oleh Sani (2015) yakni berupa game puzzle berbasis *mobile* yang bertujuan untuk melatih logika berfikir siswa dengan mencari jalan puzzle gambar sehingga berpasangan dengan puzzle bahasa Arab. Game tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar kosakata bahasa Arab. Kemudian hasil penelitian Hakim, dkk (2017) menunjukkan pemanfaatan game interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab.

Pengoperasian game pada aplikasi ini juga terdapat respon jawaban benar atau salah setelah menjawab soal dengan audio dan visualisasi menarik, hal itu membuat siswa semakin semangat dan terpacu untuk sering berlatih kosakata. Gagasan tersebut disesuaikan dengan pendapat Munir (2017: 52) dan Sanjaya (2012:226) bahwa dengan adanya umpan balik yang beragam dalam merespon jawaban siswa akan menjadikan siswa termotivasi untuk mendapat jawaban yang benar.

Dari segi materi, sajian *mufradat* pada aplikasi mempertimbangkan dari aspek penggunaannya bagi siswa, yaitu diawali dengan memberikan materi kosa kata yang banyak digunakan dalam keseharian berupa kata dasar berupa kata benda (*isim*) karena tidak banyak perubahan. Kemudian dilanjutkan dengan kata kerja (*fi'il*). Selanjutnya memberikan materi kata sambung sesuai tata bahasa (*tarkib*). Tujuan dari strategi pembelajaran kosakata ini membantu siswa untuk menerjemahkan bentuk-bentuk kosakata dan mampu menggunakannya dalam bentuk kalimat (*jumlah*) dengan tepat (Abdurochman, 2017:64). Pemilihan kosakata juga sangat sesuai dengan usia anak. *Mufradat* yang disajikan juga dekat dengan keseharian anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhaiban (2015) bahwa anak-anak pada satuan pendidikan pra sekolah dan tingkat dasar umumnya belajar terbatas tentang lingkungan tempat mereka berada, seperti alamat, rumah, tempat bermain, keluarga, dan lain-lain.

Sajian *mufradat* dan contoh kalimatnya sesuai dengan teori-teori yang sudah disebutkan di atas, seperti pada materi tema di rumah (*fil baiti*), siswa dikenalkan dengan kosakata berupa kata benda seperti benda dan bagian-bagian dalam rumah : ruang tamu (*ghurfatu al-juluusi*), piring-piring (*atbaaqun*), dll. Kemudian kosakata berupa kata kerja yakni kegiatan di dalam rumah seperti menyapu (*yaknusu*), mencuci (*yaghsilu*), dll. Setelah itu kosakata tersebut digabungkan menjadi kalimat sederhana, contoh : saudara laki-lakiku menyapu di ruang tamu (*akhi yaknusu fi ghurfati al-juluusi*), sulaiman mencuci piring-piring di dapur (*sulaiman yaghsilu al-atbaaqa fi al-matbakh*). Contoh kalimat ini dijelaskan tanpa terjemahan, namun diilustrasikan gambar atau animasi bergerak sesuai dengan arti kalimat untuk memudahkan pemahaman siswa.

Pada proses uji validasi media ada beberapa aspek yang dinilai, yaitu aspek desain tampilan, kemudahan pengoperasian media, kesesuaian kebutuhan dan kompetensi siswa. Dari beberapa aspek yang dinilai tersebut, produk yang dikembangkan telah memenuhi

kriteria kelayakan dengan desain produk menarik, mudah dalam penggunaannya, dapat dioperasikan dengan baik, dapat digunakan secara fleksibel (di manapun kapanpun), sesuai dengan karakteristik siswa, bersifat variatif dalam proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil validasi ahli media sesuai dengan pernyataan Sucipta (2010:1-2), manfaat yang dapat diperoleh dari multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, variatif, efektif, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Namun dari penilaian tersebut terdapat saran dan komentar dari ahli media sebagai perbaikan atau revisi produk.

Proses uji validasi materi juga menilai beberapa aspek, yaitu aspek akurasi materi, penyajian materi, kesesuaian kebutuhan dan kompetensi siswa, dan bahasa. Dari beberapa aspek yang dinilai tersebut, produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yakni materi kosakata sesuai dengan KI&KD, tujuan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan yakni berdasarkan kurikulum 2013, penyajian materi jelas dan menarik, dapat digunakan untuk belajar kosakata dan kalimat secara mandiri, materi sesuai dengan karakteristik siswa, jumlah kosakata cukup, bahasa mudah dipahami, dan tata bahasa pada kalimat benar. Namun dari penilaian tersebut terdapat saran dan komentar dari ahli media sebagai perbaikan atau revisi produk.

Setelah melewati tahap uji validasi dan revisi produk, selanjutnya adalah uji coba media di lapangan. Pada saat pengenalan aplikasi AMIRA, siswa terlihat antusias dan cenderung tidak sabar ingin segera mencobanya secara mandiri di rumah. Produk aplikasi AMIRA ini mendapat respon positif dari siswa. Mereka memberi tanggapan bahwa aplikasi mudah digunakan, penyajiannya menarik, proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraini (2019:21) bahwa multimedia interaktif memiliki suplemen materi pembelajaran karena memiliki musik atau suara, *dubbing*, animasi, gambar saling berkolaborasi secara apik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun dari data kualitatif ada 1 siswa yang mengalami kesulitan dalam pengoperasian tombol-tombol pada aplikasi dikarenakan hp yang digunakan rusak.

Selain itu respon siswa pada aspek kebutuhan dan kesesuaian kompetensi adalah hafalan kosakata yang dimiliki siswa bertambah dan siswa dapat memahami penggunaan kosakata dalam kalimat. Terbukti dari hasil skor latihan soal/kuis pada aplikasi, seluruh siswa sudah mencoba kuis secara berulang-ulang sampai hasil nilai tuntas. Alhasil, nilai akhir masing-masing siswa mendapatkan nilai di atas 75 yang artinya sudah tuntas. Dengan arti, aplikasi AMIRA berbasis android efektif dalam melatih kosakata (*mufradat*) siswa serta penggunaannya dalam kalimat.

Dari hasil penelitian secara keseluruhan dapat diberi poin-poin kelebihan dari media pembelajaran kosakata bahasa Arab berbasis android menggunakan *iSpring Suite*, antara lain: (1) sesuai dengan karakteristik siswa, (2) didesain menarik sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, (3) dilengkapi beragam game interaktif, (3) mempermudah dalam membuat kuis kosakata bahasa Arab dengan beragam model pertanyaan/soal, (4) dapat menjadi media untuk berlatih kosakata dan penggunaannya dalam kalimat secara efektif (5) bersifat fleksibel dan praktis (dapat digunakan kapanpun dan dimanapun), dengan itu siswa dapat menggunakannya di sekolah maupun di rumah, (6) dapat digunakan secara mandiri, dan (7) media mudah digunakan dengan bahasa yang mudah dipahami.

4. Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk aplikasi AMIRA “Aku Mahir Bahasa Arab” berbasis android untuk pembelajaran kosakata (*mufradat*) yang dirancang menggunakan *powerpoint* terintegrasi *iSpring Suite*. Materi pada aplikasi mengacu pada buku ajar kelas IV Kurikulum 2013 Revisi 2019 Terbitan KEMENAG. Isi aplikasi ini terdapat logo aplikasi, halaman pembuka, dan menu-menu terdiri dari: KI&KD, materi, game, latihan soal, petunjuk penggunaan, profil. Materi berisikan 67 kosakata secara keseluruhan, penggunaan kosakata dalam kalimat, dan tata bahasa. Materi disusun per tema yaitu alamat (*al-unwan*) dan profesi (*al-mihnah*) pada aplikasi AMIRA 1, kemudian anggota keluarga (*afrodul usroh*) dan di rumah (*fil baiti*) pada aplikasi AMIRA 2. Produk ini telah direvisi berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media sehingga kelayakan aplikasi dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas IV MI Nurul Huda Malang sebesar 91,8% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa aplikasi AMIRA berbasis android dirancang menggunakan *iSpring Suite* dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Arab. Saran peneliti terkait produk ini antara lain: (1) bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dengan maksimal untuk menghasilkan media pembelajaran yang variatif salah satunya menggunakan software *iSpring Suite* untuk pembelajaran kosakata; (2) bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mengembangkan produk dengan isi dan tampilan yang lebih menarik dan inovatif, atau bisa dengan mengkombinasikan kemampuan penguasaan kosakata dengan kemahiran lain seperti kemahiran membaca dengan menambahkan cerita atau bacaan-bacaan pendek dalam materinya serta dapat mengujicobakan produknya dalam skala besar.

Daftar Rujukan

- Abdurochman. (2017). Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Non Arab. *An Nabighoh*, 19 (1), p. 63-83. ISSN 2581-281
- Agustin, F.R. 2015. *Pengembangan Multimedia Prezi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTsN 2 Malang*. Skripsi, Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Aisyah, R. & Sulaikho, S. (2021). Validitas Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android Pada Pemahaman Shalat Jama' dan Qashar. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 4 No. 2, hal. 169-177
- Andika, M. A., & Mahmud. (2018). Permainan “JENGA” Sebagai Media Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas III. Madrasah Ibtidaiyah Luqman Al-Hakim Batu. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 254–261.
- Anggraini, M. S. A. & Sartono, E. K. E. (2019) Kelayakan pengembangan multimedia interaktif ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep karakter cinta tanah air siswa kelas IV SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 7(1),75.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik* (4th ed.). Rineka Cipta.
- Ariyanti, Mustaji & Harwanti. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *iSpring Suite* 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 381-389
- Chang, Yujie. (2017). How to Use Multimedia in College English Vocabulary Teaching. *International Conference on Sports, Arts, Education and Management Engineering: Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Atlantis Press, Vol. 105, 2017, pp 294-297.
- Dasmo, D., Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring Suite*. In *SINASIS Seminar Nasional Sains*, 1(1).
- Effendy, A. F. (2005). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat
- Fajriah. (2017). Strategi Pembelajaran Maharah Al- Kitabah Pada Tingkat Ibtidaiyah. *Pionir: Jurnal Pendidikan* Vol 6, No 2
- Fitri, N. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM

- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan penggunaan media powerpoint dan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. *Jurnal Tematik*, 9 (1), 19-27
- Haerazi. (2016). *Peran Penguasaan Kosakata dalam Kinerja Bahasa dan Implikasinya dalam Kurikulum dan Pembelajaran Bahasa*, Studi Ilmiah, no.1.
- Hakim, Akhyar & Ashrowi. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII SMP IT al-Huda Wonogiri, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Geotik*.
- Hakim, Akhyar & Ashrowi. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2 (2), 2017, 156-162
- Hartati, S. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V SD Masjid Syuhada. *Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 10(1).
- Hartiyani, S.D & Ghufron A. (2020). Pengembangan dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Islamic Boarding School Bina Umat. *KWANGSAN: Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 08, No.2
- Huang, S. (2015). *Mixed-Method Research on Learning Vocabulary through Technology Reveals Vocabulary Growth in Second-Grade Students*. Reading Psychology, 2015 - Taylor & Francis, 36 (1)
- Khomarudin. (2020). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat. *EDUEKSOS: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, Vol IX, No. 2
- Muhaiban, (2015). *Pidato Pengukuhan Guru Besar 'Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak (al-'Arabiyyah lil 'Athfal/ALA'*
- Muhammady, A. (2021). Pentingnya Kosakata dalam Pembelajaran Empat Kemampuan Berbahasa. *'Arabiyya: Jurnal Studi Bahasa Arab*, 10(1), 115–130.
- Munir, (2012). *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung : Alfabet
- Murtadho, Nurul. (2008). Penyelarasan Materi dan Model RPP Bahasa Arab Untuk Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Bahasa dan Seni, Tahun 36. Nomor 2*. hal 220-229
- Nadhif, M. (2019). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran (المفردات) Kosakata Bahasa Arab Di Pesma Al-Hikam Malang. *Jurnal kajian Bahasa dan Budaya : Cordova Jurnal*, Vol. 9, No. 1
- Nasution, M. I. P. (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *IQRA': Jurnal Perpustakaan dan Informasi* 10(1), 1-14
- Reutzell, D. R., & Cooter, R. B. (2013). *The essentials of teaching children to read* (3rd ed.). New York, NY: Pearson.
- Rukimin, R. (2015). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 0(0), Article 0.
- Ryandini, P. 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Catral (Calor Transfer Learning) Berbasis Android Pada Muatan IPA Materi Perpindahan Kalor Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM
- Sani, D.A. (2017). Efektifitas Aturan Main Untuk Game Edukasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Mobile. *INTEGER: Journal of Information Technology*, Vol.2 No.2
- Sanjaya. W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Prenandamedia Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan numerik, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY press.
- Syifa', W., Sulaikho, S., & Al Wachidah, K. N. (2021). Jadîr al-Wasâ'il iSpring Suite bi Android fi Talim al-Qawâ'id al-Lughah al-'Arabiyyah. *Jurnal Alfazuna : Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 111–137
- Wagino, et. al. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Ispring Presenter di SMAN 4 Banjarmasin. *Jurnal Al-Ikhlâs*, ISSN 2461-0992 Volume 1 Nomor 1, Oktober 2015

- Wahab. (2015). Model Pengembangan Pembelajaran Mufradât. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Yasmar. (2017). Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, Vol. 1, No. 2
- Zulhanan. (2014). *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada