

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIT APP INVETOR DALAM
KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB KELAS XI
MA AL-MADINA PANDEGLANG**

Mochamad Muizzudin¹, Abdul Azis², Faiza Nur Khalida³, Muhamad Sayid Yusuf Iskandar⁴, Muhammad Ibrohim Futuwatuddin⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten

moch.muizzuddin69@gmail.com, 242622209.abdulazis@uinbanten.ac.id,
242622208.faizanurkhalida@uinbanten.ac.id,
242622204.sayidyusufiskandar@uinbanten.ac.id,
242622203.muhammadibrohim@uinbanten.ac.id

ABSTRACT

This research develops learning media with MIT App Inventor means studying the development of learning media with MIT APP Inventor to teach listening skills in grade 11 MA Al-Madina Pandeglang, and to determine the feasibility and effectiveness of learning media that has been developed. In this study using a research and development (R&D) approach, Sugiyono (2009). The research and development approach is a research method used to design and develop educational programs and products that can meet internal standards. To produce certain products, needs analysis research is used and to test the feasibility of these products in order to achieve broad community success. As for the feasibility of developing learning media with MIT App Inventor on listening skills, the results are 81%. as for the effectiveness of this learning media, the pre-test results are 38.88% and the post-test results are 91.11. The expected result of the two tests is 52.23%, because there is a difference between the pre-test and post-test results. This shows that learning media with MIT App Inventor used to teach listening skills is effective.

Keywords: *Learning Media Development, MIT App Inventor, Listening Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan MIT App Inventor berarti mempelajari tentang pengembangan media pembelajaran dengan MIT APP Inventor untuk mengajarkan keterampilan mendengar pada kelas 11 MA Al-Madina Pandeglang, dan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), sugiyono(2009). Pendekatan penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program dan produk Pendidikan yang dapat memenuhi standar internal. Untuk menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut guna mencapai keberhasilan masyarakat luas. Adapun kelayakan pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor terhadap keterampilan mendengar diperoleh hasil 81 % . adapun efektivitas media pembelajarn ini diperoleh hasil pre-test sebesar 38,88 % dan hasil post-test sebesar 91,11. Adapun hasil yang diharapkan dari kedua tes tersebut adalah sebesar 52,23%, karena terdapat perbedaan antara

hasil pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan MIT App Inventor digunakan untuk mengajarkan keterampilan mendengar itu efektif.

Kata kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran, MIT App Inventor, Keterampilan Menyimak*

A. Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi yang mendasar dan menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam konteks pendidikan. Dalam pembelajaran bahasa Arab, keterampilan menyimak atau maharatu' istima' memainkan peran penting sebagai dasar untuk menguasai keterampilan berbahasa lainnya, seperti berbicara, membaca, dan menulis. Namun, pembelajaran keterampilan menyimak sering diabaikan dan dianggap sulit oleh siswa (Izzan, 2010). Di MA Al-Madina Pandeglang, berdasarkan observasi, ditemukan bahwa keterampilan menyimak siswa kelas XI masih rendah. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak memanfaatkan teknologi digital, meskipun fasilitas seperti smartphone dan jaringan internet telah tersedia di sekolah. Penggunaan media berbasis teknologi telah banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Prabowo mengembangkan media

pembelajaran berbasis Android menggunakan MIT App Inventor untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Jaelani menunjukkan efektivitas media berbasis MIT App Inventor dalam meningkatkan keterampilan proses sains pada siswa melalui materi induksi elektromagnetik. Sementara itu, Lima mengembangkan media berbasis Android untuk materi statistika yang layak digunakan dalam pembelajaran (Subehan, 2020; Jaelani, 2021; Lima, 2021).

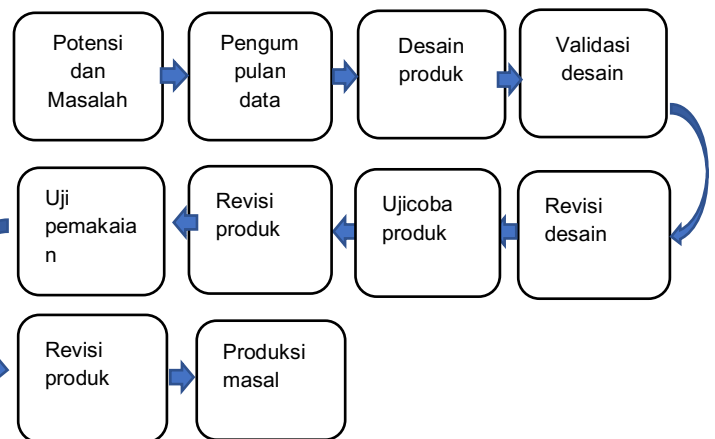
Penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada mata pelajaran umum seperti sains dan agama, penelitian ini mengembangkan media berbasis MIT App Inventor untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Arab, yang merupakan aspek mendasar

tetapi kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran. Hal ini menjadi pembaruan penting karena keterampilan menyimak bahasa Arab membutuhkan pendekatan interaktif dan inovatif untuk membantu siswa memahami informasi secara mendalam. Permasalahan utama yang diangkat adalah bagaimana pengembangan dan implementasi media berbasis MIT App Inventor dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa di kelas XI MA Al-Madina Pandeglang. Selain itu, penelitian ini juga meneliti kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menciptakan produk yang inovatif dan menguji keefektifannya. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan sistematis untuk mengembangkan produk atau solusi. Model R&D Sugiyono (2016) menjadi acuan, dengan sepuluh tahap, yaitu : (1) potensi dan masalah,

(2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) uji pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Metode ini bersifat longitudinal, memungkinkan penelitian bertahap dengan metode yang berbeda pada setiap tahap. Seperti yang terdapat dalam Gambar di bawah ini



Dalam penelitian ini, hanya enam tahap pengembangan yang digunakan berdasarkan model Sugiyono (2016:298). Penyesuaian ini dilakukan karena penelitian ini memiliki ruang lingkup terbatas, yaitu hanya satu kelas. Enam tahapan yang diadopsi dalam penelitian ini adalah:

1. Identifikasi Potensi dan Masalah: Penelitian dimulai dengan mengidentifikasi potensi dan masalah dalam pembelajaran bahasa asing di sekolah, termasuk fasilitas dan

kemampuan siswa. 2. Pengumpulan Informasi: Informasi dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan analisis silabus serta sumber belajar untuk perencanaan produk. 3. Perancangan Produk: Rancangan produk pembelajaran disusun dalam bentuk flowchart untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran. 4. Validasi Ahli: Desain produk divalidasi oleh ahli media dan materi untuk menilai efektivitas dan kelemahan produk. 5. Revisi Produk: Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan pengujian untuk memperbaiki kekurangan produk. 6. Ujicoba Produk: Ujicoba produk dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan hambatan guna perbaikan lebih lanjut.

C. Metode Pengumpulan Data

a. Tempat dan Sampel Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di kelas XI Madrasah Aliyah Al-Madina Kadubincarung Banjar Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. Sekolah ini menjadi pilihan penelitian karena peneliti menemukan masalah dan potensi yang relevan dengan topik penelitian. b. Metodologi Penelitian Penelitian ini menerapkan metode Research dan Development (R&D) dari Sugiyono, dengan modifikasi

menjadi 6 langkah untuk pengembangan produk skala kecil di satu kelas, meliputi: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan (6) ujicoba produk. c. Metode Pengumpulan Data Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu data kuantitatif yang bersifat numerik dan data kualitatif yang bersifat deskriptif. Data Kuantitatif Data kuantitatif dalam penelitian ini dikumpulkan melalui angket penilaian kelayakan media pembelajaran yang diisi oleh ahli media, ahli materi, guru pengajar bahasa Arab dan peserta didik. Angket tersebut menggunakan skala Likert 1-5, dengan interpretasi: 5 (sangat layak), 4 (layak), 3 (cukup), 2 (kurang layak) dan 1 (sangat kurang layak).

Data Kualitatif Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dengan menginterpretasikan data kuantitatif ke dalam bentuk deskriptif. Hasilnya diklasifikasikan ke dalam lima kategori: A (sangat layak), B (layak), C (cukup layak), D (kurang layak) dan E (sangat kurang layak), untuk menentukan kelayakan media

pembelajaran d. Analisis data Hasil penyebaran angket validasi menghasilkan dua jenis data. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik tentang kelayakan media pembelajaran. Kemudian, data tersebut diinterpretasikan menjadi data kualitatif menggunakan skala Likert untuk memperoleh kesimpulan yang lebih mendalam.

D. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada pengembangan model Borg and Gall. Adapun Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan, di antaranya (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Berikut hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor dalam keterampilan Istima untuk siswa MA Al Madina Pandeglang berdasarkan prosedur Borg dan Gall. Potensi dan masalah Potensi dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor pada keterampilan istima dikelas XI Bahasa

MA Al Madina Pandeglang, bahwa sekolah MA Al Madina Pandeglang merupakan sekolah di kota Pandeglang yang memiliki fasilitas yang memadai, seperti setiap kelas difasilitasi internet, proyektor, dan sound. denang adanya Potensi ini pengembangan produk tersebut berguna untuk menimalisir permasalahan dikelas bahwa banyak dari siswa kelas XI bahasa mendapatkan nilai di bawah KKM pada saat ujian harian pada keterampilan yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman dalam memahami pelajaran bahasa arab yang disampaikan oleh guru, dengan mengetahui sebuah permasalahan ini dilakukan observasi pada bulan November 2024 setelah dilakukan observasi selanjutnya diadakanya wawancara dengan guru bahasa arab kemudian dilakukan penelitian untuk mengambil data pada tanggal 4 Desember 2024. Sebuah setelah adanya pada saat menjelaskan pelajaran tidak menggunakan media pembelajaran dengan ini mereka kesulitan untuk memahami pelajaran. kurangnya media pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan, selain itu belum ada media pembelajarn dengan

MIT App Inventor dalam keterampilan Istimia. Pada tahap ini yang terpenting dilakukan adalah analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara yang struktur dengan guru Bahasa Arab MA Al Madina Pandeglang Bapak Tholib, S.S bahwa di kelas XI guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar, sehingga banyak dari mereka kurang memahami pelajaran dan kurang semangat dalam proses pembelajaran. Pengumpulan Data Setelah tahap potensi dan masalah selanjutnya dilakukan pengumpulan dan mengolah data yang menunjang pengembangan media pembelajaran. Sumber atau referensi untuk pengembangan bahan ajar didapatkan dari sumber yang relevan yaitu : Buku Bahasa Arab kelas XI Madrasah Aliyah, Semangat Fasih Berbahasa Arab, kamus Al-Maany, dan buku keterampilan istima. Desain produk Setelah dilakukan analisis kebutuhan, Langkah selanjutnya adalah desain produk. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain prosuk pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor pada keterampilan istima. Langkah-langkah penyusunan desain produl bahan ajar

ini, diantaranya adalah Menyusun standar kompetensi dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran dengan MIT App Inventor pada keterampilan istima menggunakan bantuan Canva dalam membuat desain, voice over untuk merekam suara, dan MIT App Inventor yang terdiri dari sampul depan atau cover, sampul depan yang berisi indikator pembelajaran.

a. Sampul atau cover.



Gambar 4.1 Tampilan Depan Aplikasi



Gambar 4.2 Tampilan Belakang aplikasi

Sampul media pembelajaran terdiri dari bagian depan dan sampul bagian belakang. Sampul bagian depan terdiri atas tulisan Assalamualaikum

wa'alaikumussalam, yang mana menandakan ucapan salam untuk memulai sesuatu dengan kalimat baik dalam Bahasa Arab. Dan sampul belakang terdiri atas kata kata Bahasa Arab yang mana mempunyai makna untuk memberikan semangat dalam belajar kepada peserta didik. Gambar yang dipilih pada sampul disesuaikan dengan materi pembelajaran Bahasa Arab yang dikemas dengan gambar yang menarik.

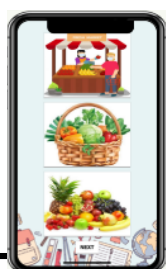
b. Indikator pembelajaran



4.3 Tampilan Indikator Pembelajaran

Indikator pembelajaran berisi tentang pencapaian kompetensi dasar yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.

c. Mufrodat



4.4 Tampilan Mufrodat

Mufrodat merupakan kosa kata yang memudahkan peserta didik dalam memahami teks, dalam mufrodat ini di buat dengan dua Bahasa yaitu dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab.

d. Al-Hiwar



4.5 Tampilan Al-Hiwar

Al-Hiwar berisi tentang teks percakapan Bahasa Arab, yang dibuat dengan menggunakan Bahasa Arab kemudian di terjemahkan kedalam Bahasa Indonesia agar memudahkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi istima.

1. Validasi desain

Validasi produk pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor pada keterampilan istima di uji oleh 3 ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa arab. Kriteria dalam penentuan subyek ahli, yaitu : (1)

berpengalaman dalam bidangnya,
(2) berpendidikan minimal S1.
Instrument validasi menggunakan skala.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Hasil yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdsarkan kriteria sebagai berikut (arikunto, 2009:35).

Kriteria Kelayakan Media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

a. Hasil Validasi Ahli Materi

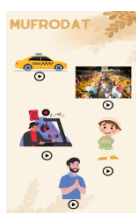
Materi dalam produk di nilai oleh ahli materi yaitu: Dosen Bahasa Arab UIN Sultan Maulana Hassanudin Banten Ade Irma,M.Pd. , hasil validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut. Validator ahli media menunjukkan Presentase sebesar 80% dengan Kategori “Layak”. Dari hasil validasi tersebut dapat dilihat bahwa nilai validasi ahli materi Layak maka media pembelajaran tidak dilakukan

Kembali perbaikan Hasil Validasi Ahli Media Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kegrafikan dan penjadian media pembelajaran tersebut. Adapun ahli media yaitu Dosen Bahasa arab UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten Dina Indriana,M.Pd hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut. Validator ahli media menunjukkan presentase sebesar 92% dengan kategori kelayakan “Sangat Layak” Dari hasil validasi tersebut dapat dilihat bahwa nilai presentase validasi ahli media sangat layak maka media pembelajaran tidak dilakukan Kembali perbaikan. Hasil Validasi Guru Bahasa Arab Validasi dari guru Bahasa arab bertujuan untuk mengkaji kesesuaian antara pokok pembahasan yang dibuat dengan aplikasi. Adapun validator yang menjadi ahli yaitu Tholib, S.S guru Bahasa arab kelas XI MA Al Madina Pandeglang. hasil validasi oleh guru Bahasa arab memperoleh presentase sebesar 96% dengan kriteria “Sangat layak”. Dari hasil validasi tersebut dapat dilihat bahwa nilai presentase validasi ahli sudah sangat layak maka media pembelajaran tidak dilakukan perbaikan.

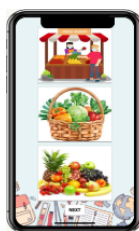
2. Revisi desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa arab, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli tersebut. Berikut ini masukan-masukan dari penilaian para ahli serta tindak lanjut dari para ahli.

a. Ahli materi, setelah melakukan validasi penilaian ahli materi, maka penelitian melakukan revisi terhadap mufrodat-mufrodat yang masih salah. Dari masukan tersebut maka peneliti melakukan tindak lanjut sesuai dengan saran dari ahli materi, revisi ini telah sampai media pembelajaran dengan layak digunakan. Tindak lanjut dari perbaikan dari ahli materi disajikan sebagai berikut :



Sebelum revisi

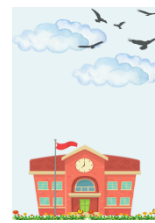


sesudah revisi

Gambar 4. Gambar mufrodat yang sebelum dan sesudah revisi dengan ahli materi

b. Ahli media setelah melakukan validasi penilaian ahli media, maka peneliti melakukan revisi terhadap

desain cover depan dan mengubah warna dalam aplikasi, dari masukan tersebut maka peneliti melakukan tindak lanjut dengan memperbaiki semua sesuai dengan masukan sehingga media pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, sampai akhirnya media pembelajaran layak digunakan. Tindak lanjut dari perbaikan dari ahli media disajikan dalam gambar sebagai berikut.



Sebelum revisi



sesudah revisi

Gambar 5. Gambar media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi dengan ahli media.

c. Guru Bahasa Arab, setelah melakukan validasi penilaian guru Bahasa Arab, maka penelitian melakukan revisi terhadap hiwar yaitu penambahan harkat, dari masukan tersebut peneliti melakukan tindak lanjut sesuai dengan saran dan ahli Bahasa Arab, revisi ini telah sampai media pembelajaran layak digunakan. Tindak lanjut dari perbaikan dari ahli Bahasa Arab disajikan gambar sebagai berikut.



Sebelum revisi sesudah revisi
 Gambar 6. Gambar media pembelajaran sebelum dan sesudah revisi dengan guru Bahasa arab.

3. Uji coba produk

Setelah produk melalui tahap validasi melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Arab, serta telah diperbaiki. Selanjutnya produk diuji cobakan dengan uji coba yang terdiri dari 17 siswa kelas XI adapun hasil uji coba sebagai berikut. Responden pada uji coba ini berjumlah 17 siswa/siswi MA Al Madina Pandeglang kelas XI dengan cara memberikan pre-test dan post-test, serta memberi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran.

a. Pre-test

Kegiatan penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XI bahasa MA Al Madina Pandeglang sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu untuk memperoleh data awal melalui tes yang dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada pembelajaran

yaitu sebagai berikut : 1. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi, terlihat jelas saat menjawab pre-test, masih banyak siswa yang kesulitan menjawab soal. 2. Siswa kurang antusia dalam mengikuti pembelajaran. Berikut merupakan hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran MIT App Inventor dengan menggunakan tes sebelum menggunakan media pembelajaran MIT App Inventor.

Tabel Hasil *Pre-test* Uji Coba Produk

No	Nama Siswa	Nilai Post-test	Keterangan	
			Lulus	Tidak Lulus
1	Abdul Aris	40	✓	
2	Affif Alfiansyah	20	✓	
3	Ahmad Fadilah	60	✓	
4	Ahmad Hidayat	100	✓	
5	Annisa Nayla	40	✓	
6	Annisa Zahroh	20	✓	
7	Aprija Abdul Fatah	60	✓	
8	Asni Safitri	40	✓	
9	Azfen Achmad Saebany	20	✓	
10	Bunga Fitria Sari	40	✓	
11	David Maulidan	20	✓	
12	Denis Febrian	60	✓	
13	Dewi Yuliyanti Cyesar	80	✓	
14	Dika Sastiawan	20	✓	
15	Diniah Septieni	100	✓	
16	Eneng Nina Agustina	40	✓	
17	Euis Sartika	20	✓	
Jumlah			780	
Rata-rata			38,88	
Presentase			100 %	

Data yang tertera pada tabel merupakan hasil proses perhitungan dengan rumus berikut : a. Perhitungan Tiap Siswa (Nilai Akhir Siswa) Skor matang = $\frac{\text{skor mentah}}{\text{skor ideal}} \times 100$ Jawab

Nama siswa = Nisa Skor matang = $\frac{20}{100} \times 100 = 20$ b. Nilai Rata-Rata

Nilai rata-Rata = $\frac{\text{Jumlah semua nilai}}{\text{jumlah seluruh siswa}} = \frac{700}{18} = 38,88$ c. Presentase

Ketuntasan Belajar PKB = $\frac{\text{jumlah Siswa Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$ Jawab

Pada hasil Pre-test hanya terdapat 3 siswa yang mencapai KKM, maka ketuntasan belajar siswa = $\frac{3}{18} \times 100 =$

16,6 % Berdasarkan hasil

perhitungan Pre-test yang telah dilakukan dengan memberikan tes sebanyak 5 butir soal pilihan ganda istimewa sebelum menggunakan media pembelajaran MIT App Inventor terlihat bahwa skor yang diperoleh siswa pada pembelajaran Bahasa Arab materi istimewa memperoleh skor rata-rata 38,88 (Sangat Kurang), presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 16,6 % (Kurang baik) dengan KKM yang diterapkan. Post-test Pada kegiatan tes ini peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran MIT App Inventor dan RPP yang telah dibuat sesuai dengan

materi yang akan diajarkan. Berikut merupakan data hasil post-test yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran MIT App Inventor. Tabel Hasil Post-test Uji Coba Produk

No	Nama Siswa	Nilai Post-test	Keterangan	
			Lulus	Tidak Lulus
1	Abdul Aris	100	✓	
2	Afif Alfiansyah	100	✓	
3	Ahmad Fadilah	100	✓	
4	Ahmad Hidayat	100	✓	
5	Annisa Nayla	100	✓	
6	Annisa Zahroh	100	✓	
7	Aprija Abdul Fatah	80	✓	
8	Asni Safitri	100	✓	
9	Azfen Achmad Saebany	100	✓	
10	Bunga Fitria Sari	100	✓	
11	David Maulidan	100	✓	
12	Denis Febrian	80	✓	
13	Dewi Yuliyanti Cyesar	100	✓	
14	Dika Sastiawan	100	✓	
15	Diniah Septieni	80	✓	
16	Engeng Nina Agustina	100	✓	
17	Euis Sartika	100	✓	
Jumlah		1170		
Rata-rata		91,11		
Presentase		100		

Data yang tertera pada tabel merupakan hasil proses perhitungan dengan rumus berikut : a. Perhitungan Tiap Siswa (Nilai Akhir Siswa) Skor matang = $\frac{\text{skor mentah}}{\text{skor ideal}} \times 100$ Jawab Nama siswa = Nisa Skor matang = $\frac{100}{100} \times 100 = 100$ b. Nilai Rata-Rata Nilai rata-Rata = $\frac{\text{Jumlah semua nilai}}{\text{jumlah seluruh siswa}} =$

$$\frac{1170}{18} = 91,11 \quad \text{c.} \quad \text{Presentase Ketuntasan Belajar PKB} = \frac{\text{jumlah Siswa Tuntas Belajar}}{\text{jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \quad \text{Jawab}$$

Pada hasil Post-test hanya terdapat 18 siswa yang mencapai KKM, maka ketuntasan belajar siswa = $\frac{18}{18} \times 100 = 100 \%$.

Berdasarkan hasil perhitungan post-test yang telah dilakukan dapat bahwa hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran MIT App Inventor mendapat skor rata-rata 91,11 termasuk dalam kategori "Sangat Baik", presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 100% "Sangat Baik" atau sebanyak 17 orang semuanya mencapai nilai tuntas mencapai KKM. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran media MIT App Inventor menggunakan rumus N – Gain yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan selisih antara nilai pre-test dan post-test yang telah dilakukan. Sehingga bisa terlihat peningkatan nilai peserta didik Ketika sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran MIT App Inventor. Tabel Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Menurut *Meltzer*, untuk mengetahui nilai N – gain dan kategorinya menggunakan rumus yaitu = $N - \text{gain} = \frac{S_{\text{postes}} - S_{\text{pretes}}}{S_{\text{MI}} - S_{\text{pretes}}}$

Jawab Nama siswa = Nisa
 $N - \text{gain} = \frac{100 - 40}{100 - 40} = \frac{60}{60} = 1$ Berdasarkan hasil rekapitulasi Pre-test dan Post-test dengan menggunakan rumus N-gain pada media pembelajaran dengan MIT App Inventor mendapatkan nilai rata-rata 0,92 dengan presentase ketuntasan belajar 100 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan MIT App Inventor dapat meningkatkan keterampilan menyimak melalui tes

hasil belajar siswa kelas XI Bahasa MA Al Madina Pandeglang.

d. Angket Untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk peneliti memberikan angket kepada responden berjumlah 17 siswa siswi kelas XI bahasa MA Al Madina Pandeglang untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran. Uji coba ini memperoleh rata-rata 77,55 dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu " Baik " Berdasarkan hasil penelitian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, media tersebut berupa aplikasi menggunakan MIT App Inventor. Hal ini dibuat berdasarkan pada kebutuhan peserta didik di MA Al Madina Pandeglang. Berikut ini merupakan pembahasan hasil penelitian : 1. Proses pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor ini pada pembelajaran Bahasa arab keterampilan Menyimak dengan menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono dan hanya dibatasi tujuh enam Langkah penelitian dan pengembangan , yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Alasan peneliti membatasi hanya sampai tujuh langkah penelitian dan pengembangan ini dikarenakan sampai pada tahap 6 sudah dapat menjawab hasil penelitian. Tahap potensi dan masalah yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang dihadapi selama proses pembelajaran merupakan tahap pertama yang dilakukan. Kemudian dilakukan observasi terhadap peserta didik untuk mengetahui kemampuan mereka terhadap kemampuan Bahasa arab

dalam keterampilan menyimak. Pemilihan media dirancang untuk mengembangkannya media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dalam keterampilan menyimak. Tahap desain produk media pembelajaran disesuaikan dengan analisis sebelumnya kemudian berlanjut ke tahap desain dengan menggunakan MIT App Inventor, dan menggunakan Canva. Tahap validasi desain ini dibuat dengan menggunakan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru Bahasa Arab. Setelah pembuatan media selesai dilakukan penilaian oleh validator ahli media, ahli materi, dan guru Bahasa Arab sebagai tahap selanjutnya. Penilaian dilakukan sampai kategori media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan. Tahap perbaikan desain, setelah adanya saran dan kritik dari validator, selanjutnya peneliti memperbaiki produk agar pada saat digunakan sudah benar dan layak digunakan. Tahap uji coba produk dengan pengerjaan soal pre-test terlebih dahulu sebelum penggunaan produk kemudian setelah penggunaan produk selanjutnya dengan pengerjaan soal post-test. Terdapat perbandingan atau selisih yang signifikan dari hasil pre-test dan post-test. Pada hasil pre-test memperoleh rata-rata 38,88 "Sangat Kurang" dengan persentase 16,6% "Sangat Kurang". Sedangkan pada hasil post-test terdapat peningkatan yang signifikan dengan memperoleh skor rata-rata 91,11% dengan persentase ketuntasan belajar 100%. Untuk mengetahui rekapitulasi peningkatan yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test menggunakan rumus n -gain mendapatkan nilai rata-rata 0,92 termasuk kedalam kriteria "Tinggi" atau sebanyak 17 siswa semuanya

mendapatkan nilai tuntas mencapai KKM.

2. Kelayakan media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa Arab keterampilan menyimak ini dilakukan dengan uji validitas yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan guru Bahasa Arab. Dalam uji validitas menggunakan rumus $\text{Hasil} = \frac{\text{Hasil yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$. Dari hasil validasi ahli media terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran MIT App Inventor pada keterampilan menyimak ini memperoleh presentase kelayakan 92% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi dari ahli materi terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase kelayakan 80% termasuk ke dalam kategori "Layak". Kemudian hasil dari Guru Bahasa Arab pembelajaran terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase 96% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, ahli materi dan guru Bahasa Arab dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan MIT App Inventor dalam Keterampilan Menyimak Efektivitas media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa Arab keterampilan menyimak. Keefektifan media pembelajaran MIT App Inventor ini dilihat berdasarkan cara menggunakan media yang anak memberikan dampak positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan dengan menjawab dan mengerjakan soal bersama. Oleh karena itu,

peserta didik akan menganalisis pernyataan untuk menemukan jawaban yang benar dan tepat. Ketika melakukan proses pembelajaran, tentunya peneliti memperhatikan tingkat keefektifan media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa Arab keterampilan menyimak yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mengukur hal tersebut peneliti menggunakan pre-test dan post-test. Hasil ini diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan untuk mengukur efektivitas tingkat keberhasilan media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa Arab keterampilan menyimak. Hasil kegiatan ini dapat dikatakan efektif karena adanya perubahan sikap melalui Tindakan peserta didik secara aktif, dapat menganalisis dengan baik dan adanya perubahan hasil yang signifikan sebelum dan sesudah belajar menggunakan aplikasi MIT App Inventor dalam keterampilan menyimak. Adapun data yang diperoleh pada setiap peserta didik yakni memperoleh jumlah skor rata-rata presentase sebesar 91,11 % dari sini dapat diketahui bahwa peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran MIT App Inventor mampu menstimulus keterampilan menyimak. Ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran MIT App Inventor pada pembelajaran Bahasa Arab keterampilan menyimak sangat baik.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan MIT App Inventor pada keterampilan menyimak pengembangan model Borg and Gall. Adapun Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian dan

pengembangan, di antaranya (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Kelayakan media pembelajaran MIT App Inventor pada keterampilan menyimak dikelas XI Bahasa MAN 2 Kota Serang yaitu dari ahli media memperoleh presentase kelayakan 92% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil validasi dari ahli materi terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase kelayakan 80% termasuk ke dalam kategori "Layak". Kemudian hasil dari Guru bahasa Arab pembelajaran terkait kelayakan pengembangan media pembelajaran ini memperoleh presentase 96% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Media yang layak digunakan untuk proses pembelajaran dibuat dengan proses yang dilakukan melalui langkah-langkah yang sesuai dan tidak dibuat berdasarkan asumsi sendiri. Media pembelajaran MIT App Inventor pada keterampilan menyimak yang dikembangkan efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Terjadi peningkatan dari *post-test* yakni memperoleh rata-rata presentase 91,11 % termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dengan persentase ketuntasan belajar 100%. Berdasarkan hasil dari rekapitulasi *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *n-gain* mendapatkan nilai rata-rata 0,92 termasuk kedalam kriteria "Tinggi", sehingga media pembelajaran MIT App Inventor pada keterampilan menyimak sudah memenuhi indikator keefektifan dan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ismail, M., & Musthafa, A. A. (2018). *Pengembangan Materi Tes Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Menggunakan Moodle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa Universitas Darussalam Gontor*. 13(2). *Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia*. (2004). 4. Nurhaliza, B. (n.d.). *Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan*. Oleh, D., & Abdulloh, M. R. (n.d.). *Diajukan Kepada Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*.

Rohmah, A. N. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)*. Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling*. 5(3).

Artikel In Press : -

Jurnal :

Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif*. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan Pba*, 19(1), 56–71.
<https://doi.org/10.20414/Tsaqafah.v19i1.2344>

Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Bahasa Indonesia. (2021). *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*. 5(2).

<https://doi.org/10.30596/Interaksi.v5i2.7539>

Hanifah, U., & Hidayah, M. W. W. (2021). *Tathbîq Wasîlah Al-Ta'Lim "Powtoon" Fî Tarqiyati Mahōrah Al-Qirō'Ah*. *Al Mi'Yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.35931/Am.v4i1.362>

Jabir, M. (2010). *Kemahiran Menyimak Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab*. *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, 7(2), 157.
<https://doi.org/10.24239/Jsi.v7i2.98.157-162>

Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia*. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
<https://doi.org/10.35335/Kampret.v1i1.8>

Rahmawati, R. E., & Syafi'i, S. (2021). *Analisis Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Adaptasi Kebiasaan Baru*. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 180.
<https://doi.org/10.24252/Auladuna.v8i2a6.2021>