

## Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Kontekstual

Moh. Zulkifli Papatungan<sup>1</sup>, Mohammad Ahsanuddin<sup>2</sup>,  
M. Kholis Amrullah<sup>3</sup>, Sepriadi<sup>4</sup>

<sup>1</sup>IAIN Sultan Amai Gorontalo, <sup>2</sup>Universitas Negeri Malang, <sup>3,4</sup>IAIN Metro Lampung, Indonesia

<sup>1</sup>[zulkiflipapatungan@iaingorontalo.ac.id](mailto:zulkiflipapatungan@iaingorontalo.ac.id), <sup>2</sup>[mohammad.ahsanuddin.fs@um.ac.id](mailto:mohammad.ahsanuddin.fs@um.ac.id),

<sup>3</sup>[kholisamrullah@metrouniv.ac.id](mailto:kholisamrullah@metrouniv.ac.id), <sup>4</sup>[sepriadi887@gmail.com](mailto:sepriadi887@gmail.com)

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Received 03-2024

Accepted 05-2024

Published 08-06-2024

#### Kata Kunci:

Mobile Application,  
Arabic Language Learning,  
Contextual Approach,  
ADDIE Model,  
Educational Technology

### ABSTRAK

This research focuses on developing a mobile application for Arabic language learning using a contextual approach, designed for eighth-grade students at MTs Negeri 2 Kotamobagu. The Research and Development (R&D) methodology with the ADDIE model was implemented, encompassing stages of needs analysis, design, development, implementation, and application evaluation. The validation process involved media and material experts, resulting in a highly favorable assessment with average scores of 94.4% for technical aspects and 95.2% for curriculum alignment. The application's implementation actively engaged teachers and students, generating very positive responses. The app was deemed user-friendly, relevant to learning needs, and effective in enhancing students' motivation and understanding of Arabic language materials. The final evaluation phase identified several areas for improvement, which were then integrated to refine the application, enhancing its support for contextual and interactive learning. The significance of this research lies in its contribution to educational technology development, particularly in the domain of Arabic language learning. The findings demonstrate great potential for wider adoption in other educational institutions. The contextual approach implemented in this mobile application offers an innovative solution to improve effectiveness and engagement in Arabic language learning, aligning with the trends of education digitalization and the need for more adaptive and personalized learning methods.



**Hak Cipta:** © 2024 oleh penulis.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah

[Lisensi Internasional Atribusi Creative Commons-NonKomersial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

### Penulis Korespondensi:

**M. Kholis Amrullah**

IAIN Metro Lampung

Email: [kholisamrullah@metrouniv.ac.id](mailto:kholisamrullah@metrouniv.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, termasuk keragaman latar belakang pendidikan siswa dan metode pengajaran yang kurang efektif. Penelitian oleh Nadhif menunjukkan adanya problematika dalam pembelajaran bahasa Arab yang disebabkan oleh perbedaan latar belakang pendidikan siswa, yang menciptakan kebutuhan untuk metode pengajaran yang lebih adaptif dan kontekstual.[1] Hal ini diperkuat oleh penelitian Mufidah dan Humam yang mengidentifikasi tantangan dalam pengajaran bahasa Arab kepada anak usia dini, termasuk kurangnya kompetensi pengajar.[2]

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi mobile dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab. Aplikasi ini dapat dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan menggunakan bahasa Arab. Penelitian oleh Kusumawijaya menunjukkan bahwa aplikasi kosakata berbasis Android dapat membantu anak-anak dalam mempelajari kosakata bahasa Arab secara lebih interaktif dan menyenangkan.[3] Selain itu, penelitian oleh Hasrati dan Yulmiati menekankan pentingnya minat belajar siswa terhadap hasil belajar, yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran.[4]

Pembelajaran Bahasa Arab sering kali dihadapkan pada tantangan dalam hal penyampaian materi yang menarik dan relevan bagi siswa. Metode pembelajaran kontekstual menawarkan solusi dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata yang familiar bagi siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi mobile dalam pendidikan menjadi semakin umum dan menawarkan peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.[5]

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat mobile seperti smartphone dan tablet. Aplikasi ini dapat berupa berbagai jenis, mulai dari permainan, utilitas, hingga aplikasi produktivitas dan pendidikan. Aplikasi mobile biasanya tersedia di platform distribusi aplikasi seperti Google Play Store untuk perangkat Android dan Apple App Store untuk perangkat iOS.[6]

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Arab juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Syawaluddin menjelaskan bahwa motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab dapat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya yang relevan.[7] Dengan memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi mobile, pembelajaran bahasa Arab dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.[8] Penelitian oleh Jailani menunjukkan bahwa pendekatan yang tepat dalam pembelajaran bahasa Arab dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami dan menggunakan bahasa tersebut.

Pengembangan aplikasi mobile ini didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan, di mana banyak siswa yang merasa kesulitan dalam belajar Bahasa Arab dengan metode konvensional. Pendekatan kontekstual dalam aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih relevan, karena materi yang disajikan dihubungkan langsung dengan situasi kehidupan sehari-hari. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan kontekstual, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile yang tidak hanya efektif dalam mengajarkan bahasa Arab, tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Huda, yang menekankan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam era digital saat ini.[9]

Dalam konteks MTs Negeri 2 Kotamobagu, penggunaan aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Arab juga diharapkan dapat mengurangi beban guru dalam menyampaikan materi yang kompleks. Aplikasi ini dapat menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, dan simulasi percakapan yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi alat evaluasi yang efektif bagi guru untuk memonitor perkembangan siswa secara real-time.

Lebih jauh, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab. Aplikasi yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan kebutuhan serupa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi MTs Negeri 2 Kotamobagu, tetapi juga bagi dunia pendidikan secara lebih luas.

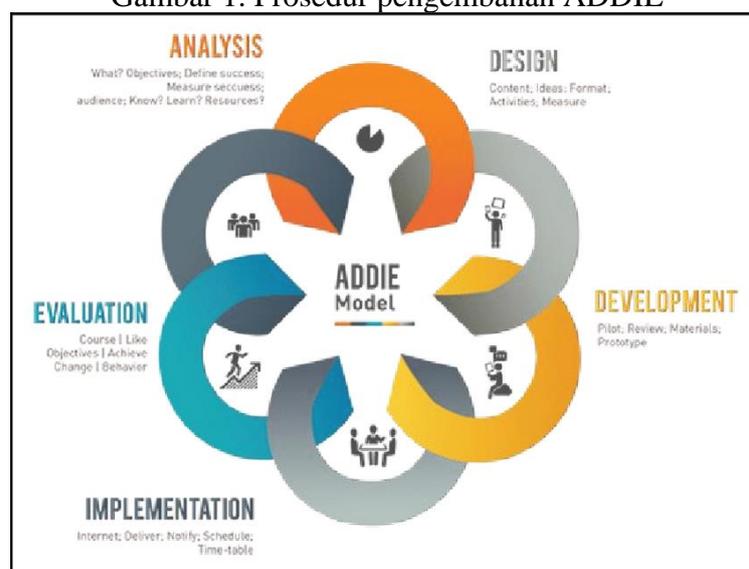
Pada akhirnya, tujuan utama dari pengembangan aplikasi mobile ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan kontekstual bagi siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Arab dan mencapai hasil belajar yang lebih baik, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RND) dengan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).[10] Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan, kemudian desain aplikasi dikembangkan berdasarkan hasil analisis tersebut. Setelah desain selesai, aplikasi dikembangkan dan diuji coba. Implementasi dilakukan di lingkungan pembelajaran nyata, dan akhirnya dilakukan evaluasi untuk menilai kelayakan dan efektivitas aplikasi.[11]

Proses validasi melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek teknis dan substansi dari aplikasi. Selain itu, respon dari guru dan siswa juga dikumpulkan untuk mendapatkan umpan balik terkait pengalaman pengguna terhadap aplikasi tersebut.[12] berikut dijelaskan lebih rinci mengenai proses ADDIE dalam pengembangan aplikasi mobile untuk pembelajaran bahasa Arab:

Gambar 1. Prosedur pengembangan ADDIE



## 2.1 Analisis

Tahap analisis adalah langkah awal dalam pengembangan aplikasi, di mana peneliti melakukan berbagai kajian untuk memahami kebutuhan, konteks, dan karakteristik yang akan mempengaruhi desain dan implementasi aplikasi.[13][14] Tahap ini mencakup beberapa jenis analisis berikut:

1. Analisis Kebutuhan: Peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, termasuk kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam mempelajari bahasa Arab serta keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Peneliti juga melakukan kajian literatur untuk memahami pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa dan bagaimana pendekatan tersebut dapat diintegrasikan ke dalam aplikasi mobile.[15] Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 2 Kotamobagu dengan melibatkan satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang guru, dan 30 orang siswa kelas VIII.
2. Analisis Kurikulum: Peneliti menganalisis kurikulum bahasa Arab yang digunakan di Madrasah Tsanawiyah untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dan materi yang harus dipelajari oleh siswa. Ini termasuk analisis terhadap tujuan pembelajaran, materi pokok, dan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa.
3. Analisis Target Pengguna: Peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik siswa kelas VIII sebagai target pengguna aplikasi. Hal ini mencakup pemahaman tentang tingkat pengetahuan awal siswa, kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi mobile, dan preferensi belajar mereka. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
4. Analisis Lingkungan Belajar: Peneliti juga menganalisis lingkungan belajar di Madrasah Tsanawiyah, termasuk infrastruktur teknologi yang tersedia, seperti ketersediaan perangkat mobile dan akses internet. Analisis ini membantu dalam menentukan fitur-fitur teknis yang perlu dimasukkan dalam aplikasi serta potensi kendala yang mungkin dihadapi selama implementasi aplikasi.
5. Analisis Keterkaitan Kontekstual: Tahap ini melibatkan analisis bagaimana pendekatan kontekstual dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab melalui aplikasi mobile. Peneliti mengidentifikasi situasi-situasi kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Arab.

## 2.2 Desain

Pada tahap ini peneliti merancang struktur utama dari aplikasi, termasuk pengorganisasian materi pembelajaran, urutan pelajaran, dan penentuan modul-modul yang akan disediakan dalam aplikasi.[16] Media dirancang untuk mencakup kombinasi teori, latihan interaktif, dan penilaian, semuanya dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur yang ingin dicapai melalui penggunaan aplikasi. Tujuan ini mencakup penguasaan kosakata, pemahaman struktur kalimat, serta kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab dalam konteks sehari-hari yang relevan dengan kehidupan siswa.

Untuk merancang aplikasi ini, digunakan bahasa pemrograman Java sebagai back-end, yang merupakan inti dari logika dan fungsionalitas aplikasi. Java dipilih karena stabilitas dan kompatibilitasnya dengan platform Mobile, memungkinkan pengembangan fitur-fitur yang kompleks seperti pengelolaan konten dinamis, pengaturan alur kerja, dan pemrosesan data. Di sisi front-end, XML digunakan untuk merancang tampilan antarmuka pengguna, yang menentukan bagaimana siswa akan berinteraksi dengan aplikasi. Desain antarmuka ini

dibuat agar mudah digunakan oleh siswa, dengan tata letak yang responsif dan elemen-elemen visual yang menarik. Platform Android Studio, sebagai alat pengembangan open-source yang mendukung penuh ekosistem Android, digunakan untuk menulis dan menguji kode aplikasi. Selain itu, untuk mengelola data seperti soal ujian, SQLite digunakan sebagai basis data lokal yang efisien dan ringan. SQLite memungkinkan aplikasi untuk menyimpan dan mengakses data secara cepat, bahkan tanpa koneksi internet, sehingga siswa dapat belajar dan mengerjakan soal kapan saja dan di mana saja. Kombinasi teknologi ini memastikan bahwa aplikasi tidak hanya fungsional dan efisien, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa.

### 2.3 Pengembangan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapat penilaian yang sangat baik dari semua pihak yang terlibat dalam validasi.[17] Terdapat dua validator untuk menilai media pembelajaran aplikasi mobile ini yaitu Ahli media dan Ahli materi. Keduanya memberikan penilaian terhadap konten yang disajikan dalam aplikasi apakah dapat dikatakan layak untuk digunakan serta sangat sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Arab.

### 2.4 Implementasi

Implementasi dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa sebagai responden utama melalui penggunaan angket yang dirancang khusus untuk mengukur respon mereka. Proses ini melibatkan penyebaran angket kepada guru untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang diterapkan, serta kepada siswa untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman belajar mereka, pemahaman terhadap materi, serta tingkat motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.[18] Angket ini berfungsi sebagai alat evaluasi yang komprehensif, memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif yang dapat dianalisis untuk menilai keberhasilan implementasi media pembelajaran tersebut di dalam kelas.[19][20] Melalui pendekatan ini, diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai dampak media terhadap proses pembelajaran dari perspektif guru dan siswa.

### 2.5 Evaluasi

Peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan aplikasi. Proses ini mencakup perbaikan bug, penyesuaian konten, penyempurnaan antarmuka, dan penambahan atau pengurangan fitur sesuai dengan umpan balik yang diterima dari pengguna.[21] Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kualitas aplikasi berdasarkan kriteria seperti stabilitas, kemudahan navigasi, kesesuaian materi dengan kurikulum, dan kemampuan aplikasi untuk mengintegrasikan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Arab.[22] Peneliti juga mempertimbangkan masukan dari guru dan siswa untuk menilai aspek kepraktisan dan efektivitas aplikasi dalam konteks pembelajaran di kelas.

### Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik angket pada tahap analisis pemanfaatan produk. Angket tersebut mencakup pertanyaan-pertanyaan mengenai kemudahan penggunaan produk, manfaat yang dirasakan, serta saran untuk perbaikan.[23] Untuk data kuantitatif yang diperoleh dari tanggapan angket, analisis dilakukan dengan menyajikan hasil dalam bentuk persentase menggunakan skala Likert sebagai alat pengukur. Skala ini mencakup pernyataan-pernyataan yang diikuti oleh lima opsi tanggapan, yaitu Sangat Layak (SL) dengan nilai 5, Layak (L) dengan nilai 4, Cukup (C) dengan nilai 3, Kurang Layak (KL) dengan nilai 2, dan Sangat Kurang Layak (SKL) dengan nilai 1 (Astuti, 2019).

Selanjutnya, semua data yang diperoleh dari angket dievaluasi dan dianalisis untuk setiap pernyataan menggunakan rumus berikut:[24]

$$P = (\sum R / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P : skor dalam bentuk persentase

$\sum R$  : jumlah total skor dari masing-masing responden

N : jumlah skor maksimum yang mungkin

Analisis data dari angket ini dilakukan dengan menggunakan metode skala Likert dengan kategori penilaian sebagai berikut:[25][26]

Tabel 1. menunjukkan kategori pengukuran berdasarkan skala Likert.

Penilaian (%)	Kategori
81-100%	Sangat Baik/Sangat Layak
61-80%	Baik/Layak
41-60 %	Cukup Baik/Cukup Layak
21-40 %	Tidak Baik/Tidak Layak
< 20 %	Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Layak

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi Mobile dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Pendekatan Kontekstual untuk siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Kotamobagu. Penelitian ini mengikuti beberapa tahap dalam prosedur ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai setiap tahap yang dilakukan oleh peneliti:

#### 3.1 Analisis

Pada tahap ini, peneliti mendapatkan hasil analisis berdasarkan langkah-langkah berikut:

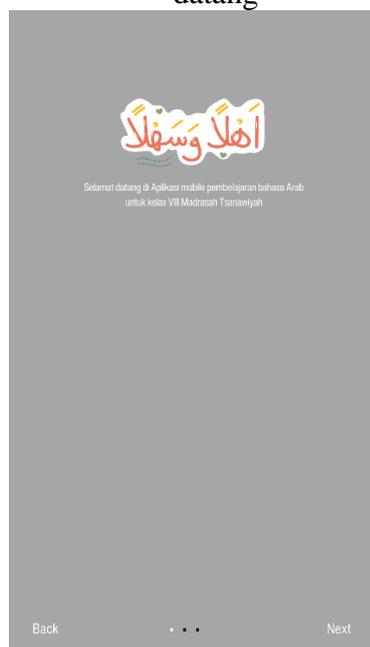
- a. Analisis Kebutuhan: Hasilnya menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bahasa Arab karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Berdasarkan hasil ini, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa melalui pendekatan yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.
- b. Analisis Kurikulum: Peneliti menggunakan buku KMA 183 kelas VIII semester ganjil sebagai referensi utama untuk menyusun materi yang akan disajikan dalam aplikasi. Buku ini menjadi acuan karena sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku dan memuat berbagai topik penting yang harus dikuasai oleh siswa, termasuk kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab. Dengan mengacu pada buku ini, peneliti dapat memastikan bahwa materi yang disajikan dalam aplikasi tidak hanya relevan dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum, tetapi juga disajikan secara menarik dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa. Materi dari buku KMA 183 kemudian diadaptasi ke dalam format digital yang interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar melalui simulasi, latihan soal, dan contoh-contoh kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka.
- c. Analisis Target Pengguna: Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan perangkat mobile, namun memerlukan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami. Hal ini menuntut aplikasi untuk memiliki desain yang intuitif dan ramah pengguna.

- d. Analisis Lingkungan Belajar: Ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki akses ke perangkat mobile, namun akses internet terbatas. Oleh karena itu, aplikasi ini dirancang agar dapat berfungsi secara offline, dengan SQLite sebagai basis data lokal untuk menyimpan konten dan hasil belajar siswa.
- e. Analisis Keterkaitan Kontekstual: Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam konteks yang relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Oleh karena itu, aplikasi ini menyajikan materi Bahasa Arab yang dikaitkan dengan situasi-situasi yang familiar bagi siswa, seperti percakapan sehari-hari dan penggunaan bahasa dalam aktivitas harian.

### 3.2 Desain

Pada tahap desain, struktur aplikasi mulai dirancang berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Peneliti merancang aplikasi dengan tiga menu utama: teori, latihan interaktif, dan evaluasi. Setiap menu dirancang untuk dapat mengajarkan kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan komunikasi dalam bahasa Arab secara bertahap dan kontekstual. Antarmuka aplikasi dirancang menggunakan XML untuk memastikan tampilan yang responsif dan mudah diakses oleh siswa, sedangkan logika aplikasi dikembangkan menggunakan Java. Penggunaan SQLite sebagai basis data memungkinkan siswa untuk menyimpan dan mengakses materi serta hasil belajar secara offline, sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

Gambar 2. Halaman screen selamat datang



Gambar 3. Halaman menu materi



Gambar 4. Halaman isi materi



Gambar 5. Halaman evaluasi



### 3.3 Pengembangan

Pada tahap pengembangan, aplikasi dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi kriteria yang telah ditentukan, dengan fitur-fitur yang berfungsi dengan baik dan antarmuka yang intuitif. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang memberikan penilaian sangat baik terhadap aplikasi ini. Ahli media menilai bahwa aplikasi memiliki desain visual yang menarik dan navigasi yang mudah dipahami, sedangkan ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan sangat relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Arab. Uji coba awal juga dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa, yang memberikan umpan balik positif mengenai kemudahan penggunaan dan efektivitas aplikasi.

Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk menilai aspek teknis dan substansi dari aplikasi. Berikut adalah hasil penilaian dari kedua validator tersebut:

#### a. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Tabel 2. Penilaian oleh Ahli media

Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori	Keterangan
Desain Visual	4.8	5	96	Sangat Layak	Menarik, sesuai dengan audiens siswa
Navigasi	4.7	5	94	Sangat Layak	Mudah dipahami dan digunakan
Responsivitas	4.6	5	92	Sangat Layak	Berfungsi dengan baik di berbagai perangkat

Interaktivitas	4.7	5	94	Sangat Layak	Fitur interaktif bekerja dengan baik
Konsistensi Tampilan	4.8	5	96	Sangat Layak	Desain konsisten di seluruh aplikasi
<b>Rata-rata Skor</b>	<b>4,76</b>	<b>5</b>	<b>94,4</b>	<b>Sangat Layak</b>	

Ahli media memberikan penilaian yang sangat baik terhadap aspek-aspek teknis dari aplikasi. Desain visual aplikasi dinilai sangat layak dengan skor 4,8 dari 5, menghasilkan persentase 96%. Validator mencatat bahwa desain aplikasi sangat menarik dan sesuai dengan audiens siswa. Navigasi aplikasi juga mendapat skor tinggi sebesar 4,7, dengan persentase 94%, menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

Responsivitas aplikasi, yang mencerminkan kemampuan aplikasi untuk berfungsi dengan baik di berbagai perangkat, mendapat skor 4,6 atau 92%. Ini menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik pada berbagai perangkat Android. Aspek interaktivitas, yang mencakup fitur-fitur interaktif dalam aplikasi, juga dinilai sangat layak dengan skor 4,7 dan persentase 94%. Konsistensi tampilan aplikasi, yang memastikan desain tetap konsisten di seluruh aplikasi, menerima skor 4,8 atau 96%.

Secara keseluruhan, ahli media memberikan rata-rata skor sebesar 4,76 dari 5, dengan persentase rata-rata 94,4%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar teknis yang tinggi dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

#### b. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Tabel 3. Penilaian oleh Ahli materi

Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori	Keterangan
Kesesuaian dengan Kurikulum	4.9	5	98	Sangat Layak	Sesuai dengan standar kurikulum
Relevansi Materi	4.8	5	96	Sangat Layak	Materi sangat relevan dengan tujuan pembelajaran
Kejelasan Penyampaian Materi	4.7	5	94	Sangat Layak	Materi disampaikan dengan jelas
Keakuratan Informasi	4.8	5	96	Sangat Layak	Informasi dalam aplikasi akurat
Ketepatan Evaluasi	4.6	5	92	Sangat Layak	Soal dan kuis sesuai dengan materi yang diajarkan
<b>Rata-rata Skor</b>	<b>4,76</b>		<b>95,2</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Ahli materi memberikan penilaian yang sangat baik terhadap konten dan substansi yang disajikan dalam aplikasi. Kesesuaian materi dengan kurikulum mendapat skor tertinggi, yaitu 4,9 dari 5, dengan persentase 98%. Ini menegaskan bahwa aplikasi telah memenuhi standar kurikulum yang berlaku. Relevansi materi, yang mengukur sejauh mana materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, mendapatkan skor 4,8 atau 96%, menunjukkan bahwa materi sangat relevan dengan pembelajaran Bahasa Arab.

Kejelasan penyampaian materi, yang mengukur seberapa jelas materi disampaikan dalam aplikasi, dinilai dengan skor 4,7 dan persentase 94%. Keakuratan informasi dalam aplikasi juga dinilai sangat baik dengan skor 4,8 atau 96%. Ketepatan evaluasi, yang mencakup soal dan kuis yang ada dalam aplikasi, menerima skor 4,6 atau 92%, menunjukkan bahwa evaluasi sesuai dengan materi yang diajarkan.

Rata-rata skor yang diberikan oleh ahli materi adalah 4,76, dengan persentase rata-rata 95,2%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Penilaian ini menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya kuat secara teknis, tetapi juga sangat baik dalam menyampaikan konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari kedua validator menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki kualitas yang sangat baik dalam aspek teknis dan substansi, menjadikannya alat yang sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

Setelah validasi, uji coba awal dilakukan dengan melibatkan guru dan 30 siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotamobagu. Guru dan siswa diminta untuk menggunakan aplikasi selama beberapa sesi pembelajaran dan memberikan umpan balik melalui angket yang telah disediakan. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih mudah memahami materi Bahasa Arab melalui aplikasi ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka juga mengapresiasi fitur interaktif dan tampilan aplikasi yang menarik. Guru yang terlibat dalam uji coba juga memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran.

### 3.4 Implementasi

Pada tahap implementasi, aplikasi mobile untuk pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan kontekstual diuji di MTs Negeri 2 Kotamobagu, melibatkan satu orang guru dan 30 siswa kelas VIII sebagai responden utama. Proses implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi dalam konteks pembelajaran nyata, serta untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terkait pengalaman belajar mereka, pemahaman materi, dan tingkat motivasi serta keterlibatan dalam proses pembelajaran.

#### a. Proses Pengumpulan Data

Angket khusus dirancang dan disebarakan kepada guru dan siswa. Angket ini mencakup berbagai aspek penilaian, seperti kemudahan penggunaan aplikasi, kejelasan materi yang disajikan, relevansi materi dengan kurikulum, interaktivitas aplikasi, serta dampak aplikasi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Data yang diperoleh dari angket ini diolah untuk menghasilkan informasi kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan untuk menilai keberhasilan aplikasi.

#### b. Hasil Uji Coba

Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi ini mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari guru dan siswa. Berikut adalah tabel yang merangkum hasil uji coba berdasarkan respon yang diberikan oleh para siswa dan guru:

Tabel 3. Respon guru

Aspek Penilaian	Skor	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori	Keterangan
<b>Kemudahan Penggunaan</b>	4.8	5	96	Sangat Baik/Sangat Layak	Aplikasi mudah digunakan oleh guru
<b>Kejelasan Materi</b>	4.7	5	94	Sangat Baik/Sangat Layak	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh guru
<b>Relevansi Materi dengan Kurikulum</b>	4.9	5	98	Sangat Baik/Sangat Layak	Materi sangat relevan dengan kurikulum yang berlaku
<b>Interaktivitas Aplikasi</b>	4.7	5	94	Sangat Baik/Sangat Layak	Fitur interaktif mendukung pembelajaran yang efektif
<b>Dampak terhadap Motivasi Belajar</b>	4.6	5	92	Sangat Baik/Sangat Layak	Aplikasi membantu meningkatkan motivasi belajar siswa
<b>Rata-rata Skor</b>	<b>4.74</b>		<b>94.8</b>	<b>Sangat Baik/Sangat Layak</b>	

Tabel 4. Respon siswa

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori	Keterangan
<b>Kemudahan Penggunaan</b>	4.6	5	92	Sangat Baik	Aplikasi mudah digunakan oleh siswa
<b>Kejelasan Materi</b>	4.5	5	90	Sangat Baik	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa
<b>Relevansi Materi dengan Kurikulum</b>	4.7	5	94	Sangat Baik	Materi sangat relevan dengan kurikulum yang berlaku
<b>Interaktivitas Aplikasi</b>	4.7	5	94	Sangat Baik	Fitur interaktif mendukung pembelajaran aktif
<b>Dampak terhadap Motivasi Belajar</b>	4.7	5	94	Sangat Baik	Aplikasi meningkatkan motivasi belajar siswa

<b>Tingkat Keterlibatan dalam Pembelajaran</b>	4.6	5	92	Sangat Baik	Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran
<b>Rata-rata Skor</b>	<b>4.63</b>		<b>93.2</b>		<b>Sangat Baik</b>

- **Guru:** Rata-rata skor yang diberikan oleh guru adalah 4.74 dengan presentase 94.8%, menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat baik digunakan dari sudut pandang pedagogis dan teknis.
- **Siswa:** Rata-rata skor yang diberikan oleh siswa adalah 4.63 dengan presentase 93.2%, menunjukkan bahwa aplikasi ini juga sangat baik dari perspektif pengguna akhir, yaitu siswa.

Hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa aplikasi mobile untuk pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan kontekstual ini berhasil memenuhi ekspektasi baik dari guru sebagai fasilitator maupun dari siswa sebagai pengguna utama.

### 3.5 Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk menilai efektivitas dan kelayakan aplikasi secara keseluruhan. Peneliti mengumpulkan data dari hasil angket, uji coba, dan observasi selama proses implementasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Selain itu, evaluasi juga mengungkapkan beberapa area yang perlu disempurnakan, seperti penambahan fitur untuk mendukung lebih banyak aktivitas interaktif dan peningkatan stabilitas aplikasi. Berdasarkan hasil evaluasi ini, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi ini tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga benar-benar mendukung proses pembelajaran Bahasa Arab secara kontekstual dan efektif di MTs Negeri 2 Kotamobagu.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi mobile yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan kontekstual menunjukkan hasil yang sangat positif dan layak untuk diimplementasikan secara lebih luas. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi memberikan penilaian sangat baik terhadap aspek teknis dan substansi aplikasi. Ahli media menilai bahwa aplikasi ini memiliki desain visual yang menarik, navigasi yang mudah dipahami, dan interaktivitas yang mendukung pembelajaran aktif. Sementara itu, ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan dalam aplikasi sangat relevan dengan kurikulum dan disampaikan dengan jelas, mendukung tujuan pembelajaran Bahasa Arab.

Implementasi aplikasi di lingkungan pembelajaran nyata di MTs Negeri 2 Kotamobagu, yang melibatkan satu guru dan 30 siswa kelas VIII, memperkuat temuan ini. Guru dan siswa memberikan tanggapan yang sangat positif, dengan skor rata-rata 94,8% dari guru dan 93,2% dari siswa, menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya mudah digunakan tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Siswa merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara kontekstual, dan fitur interaktif dalam aplikasi meningkatkan partisipasi mereka selama pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Arab. Namun, evaluasi juga mengidentifikasi beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti penambahan fitur interaktif tambahan dan peningkatan stabilitas aplikasi. Revisi dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi ini, memastikan bahwa aplikasi tidak hanya memenuhi standar teknis tetapi juga mendukung pembelajaran Bahasa Arab secara kontekstual dan efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi mobile yang tidak hanya relevan dan efektif tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kontekstual di MTs Negeri 2 Kotamobagu. Aplikasi ini memiliki potensi besar untuk diadopsi di sekolah-sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa, memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan teknologi pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab.

## REFERENSI

- [1] Nadhif, "Upaya Guru Bahasa Arab Dalam Mengatasi Problematika Keragaman Latar Belakang Pendidikan & Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Smp Islam Plus At-Tohari Tuntang," *Al-Fakkaar*, vol. 3, no. 1, pp. 17–41, 2022, doi: [10.52166/alf.v3i1.2856](https://doi.org/10.52166/alf.v3i1.2856).
- [2] N. M. F. Humam, "Methods of teaching Arabic language skills to early childhood in RA PSM 1 Takeran: Metode Pengajaran Keterampilan Berbahasa Arab Kepada Anak Usia Dini Di RA PSM 1 Takeran," *MUHIBBUL Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, no. Vol. 1 No. 2 (2021): MUHIBBUL ARABIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, pp. 162–175, 2021, [Online]. Available: <https://muhibbul-arabiyah.uinkhas.ac.id/index.php/pba/article/view/36/24>
- [3] I. P. Kusumawijaya, A. P. K, and W. L. Ningrum, "Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Kosakata Bahasa Arab Berbasis Android," *ICIT J.*, vol. 9, no. 1, pp. 66–76, 2023, doi: [10.33050/icit.v9i1.2645](https://doi.org/10.33050/icit.v9i1.2645).
- [4] Hasrati, A. Nur, and Yulmiati, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIS Ma'arif Ambopadang Kecamatan Tubbi Taramanu Kabupaten Polewali Mandar," *Loghat Arab. J. Bhs. Arab dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 2, no. 1, p. 17, 2021, doi: [10.36915/la.v2i1.22](https://doi.org/10.36915/la.v2i1.22).
- [5] Q. Syadida, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Pract. Learn. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, 2022, doi: [10.58737/jpled.v2i1.31](https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31).
- [6] F. Arnandi, N. Siregar, and D. Fitriawan, "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar," *Plusminus J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 3, pp. 345–356, 2022, doi: [10.31980/plusminus.v2i3.2194](https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194).
- [7] S. Syawaluddin, B. Trisno, L. Lainah, Y. D. Syaputra, and H. Halida, "Differences in Motivation to Learn Arabic in Terms of Gender In the Islamic Religious Education Study Program," *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan. dan Konseling Islam.)*, vol. 6, no. 1, pp. 52–63, 2023, doi: [10.32505/enlighten.v6i1.4864](https://doi.org/10.32505/enlighten.v6i1.4864).
- [8] M. Jailani, W. Wantini, S. Suyadi, and B. M. R. Bustam, "Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik dalam Pembelajaran: Studi Kasus pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah," *J. Pendidik. Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 6, no. 1, pp. 151–167, 2021, doi: [10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6115](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6115).
- [9] M. N. Huda, M. Munir, S. Salsabila, and M. A. Alsaied, "Applicative Arabic Language Learning Media: Innovations for Arabic Language Education Lecturers in Higher Education," *Arab. J. Arab. Stud.*, vol. 8, no. 2, pp. 136–147, 2023, doi:

- [10.24865/ajas.v8i2.686](https://doi.org/10.24865/ajas.v8i2.686).
- [10] N. Sugihartini and K. Yudiana, "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 15, no. 2, pp. 277–286, 2018, doi: [10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892](https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892).
- [11] I. A. D. Astuti, R. A. Sumarni, and D. L. Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android," *J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 3, no. 1, p. 57, 2017, doi: [10.21009/1.03108](https://doi.org/10.21009/1.03108).
- [12] Durrotun Nafisah and A. Ghofur, "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips," *EduTeach J. Edukasi dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 144–152, 2020, doi: [10.37859/eduteach.v1i2.1985](https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985).
- [13] A. A. Zahra Rosyiddin, R. C. Johan, and D. Mulyadi, "Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia," *Inov. Kurikulum*, vol. 19, no. 1, pp. 44–53, 2022, doi: [10.17509/jik.v19i1.42679](https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42679).
- [14] C. Failasuf, I. R. Bahtiar, and A. Ilham, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Arab Berbasis Android Terintegrasi Keterampilan Memecahkan Masalah," *J. Educ. Fkip Unma*, vol. 8, no. 1, pp. 157–163, 2022, doi: [10.31949/educatio.v8i1.1822](https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1822).
- [15] S. B. Sartika, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Umsida Press, 2022. doi: [10.21070/2022/978-623-464-043-4](https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4).
- [16] W. Lestari, "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Andragogi Pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Muhammadiyah Palembang," *Edunesia J. Ilm. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 171–177, 2021, doi: [10.51276/edu.v2i1.114](https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.114).
- [17] E. P. Putra, A. Triayudi, and A. Iskandar, "Pengembangan E-Learning Management System Untuk Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Website dengan Metode Agile," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 683–692, 2023, doi: [10.47065/josh.v4i2.2972](https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2972).
- [18] T. F. Manik, U. Sulistiyo, and B. A. Wulandari, "Pengembangan Modul Tenses Bahasa Inggris Siswa," *J. Educ. Instr.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–9, 2021, doi: [10.31539/joeai.v4i2.2815](https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2815).
- [19] G. M. Adi and I. W. Sujana, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Solving Tri Hita Karena Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD," *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 1, pp. 113–121, 2021, doi: [10.23887/jeu.v9i1.32764](https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32764).
- [20] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android," *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2020, doi: [10.23887/jpk.v4i1.24981](https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981).
- [21] R. A. Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan," *J. Dimens.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–35, 2019, doi: [10.33373/dms.v7i1.1631](https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631).
- [22] J. Fitra and H. Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2021, doi: [10.23887/jp2.v4i1.31524](https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524).
- [23] S. Sohibun and F. Y. Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Tadris J. Kegur. dan Ilmu Tarb.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2017, doi: [10.24042/tadris.v2i2.2177](https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177).
- [24] N. M. Ulfa, "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini," *Genius*, vol. 1, no. 1, pp. 34–42, 2020, doi: [10.35719/gns.v1i1.4](https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4).
- [25] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018,

- doi: [10.37676/jmi.v14i1.467](#).
- [26] S. Nurhalimah, Y. Hidayati, I. Rosidi, and W. P. Hadi, “Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas,” *Nat. Sci. Educ. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 249–257, 2022, doi: [10.21107/nser.v4i3.8682](#).