

Smart Tree Learning Media - We Can Be Based on Android For Arabic Subjects

Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android Untuk Matakuliah Bahasa Arab

Lilis Suaibah¹, Taufiqur Rahman²

Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia^{1,2}

lilis.suaibah@trunojoyo.ac.id, taufiqur.rahman@trunojoyo.ac.id

Abstract

This study aims to: (1) determine the design process of learning media Smart Tree-We Can (Rule, Arabic Vocabulary of Islamic Economics) based on android applications on vocabulary material (mufrodad) and Arabic rules, (2). Knowing the effectiveness of learning Arabic by using learning media, Smart Tree-We Can be based on Android applications. The trial subjects in this study were 1110 3rd semester students taking Arabic courses at the Trunojoyo University Madura Islamic Studies Program. The results showed: (1) the learning process of the design of learning media Smart Tree-We Can be based on android applications consisting of four phases, namely the investigation phase, the design phase, the realization phase and the fifth is the evaluation and revision phase (2). Smart Tree-We Can learn media based on android applications is considered useful in increasing students' motivation and understanding of the rules and vocabulary of Arabic Sharia Economics.

Keywords: Learning Media; Smart Tree - We Can; Arabic

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses desain media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa (Kaidah, Kosa Kata Bahasa Arab Ekonomi Syariah) berbasis aplikasi *android* pada materi kosa kata (mufrodad) dan kaidah bahasa Arab, (2). Mengetahui efektifitas pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi *Android*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah sebanyak 1110 mahasiswa pada Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Trunojoyo Madura. Hasil penelitian menunjukkan: (1) proses pembelajaran desain media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi *android* terdiri dari empat fase, yaitu fase investigasi, fase desain, fase realisasi dan keempat adalah fase evaluasi dan revisi (2). media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi *android* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap materi kaidah dan kosa katabahasa Arab Ekonomi Syariah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pohon Pintar-Kita Bisa; Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Menghadapi revolusi industri 4.0 Perguruan Tinggi (PT) harus berbenah dan mempersiapkan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan dan pekerjaan. Relevansi pendidikan dan pekerjaan, perlu disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Tidak dapat disangkal berkembangnya istilah diatas merupakan dampak perkembangan IPTEK terutama *Information Communication and Technology* (ICT).

Motivasi mahasiswa terhadap model pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media yang lebih menarik dan berbasis teknologi elektronik lebih tinggi daripada model pembelajaran bahasa Arab konvensional yang berpusat pada dosen.

Bahasa Arab merupakan salah satu mata kuliah yang disampaikan kepada mahasiswa ekonomi Syariah sebagai salah satu penunjang visi program studi dan profil lulusan Fakultas dan sebagai landasan dalam mempelajari mata kuliah yang berkaitan dengan bahasa Arab, seperti ayat dan hadits ahkam, fiqih, ushul fiqh, qowa'id al fiqh, fiqih mu'amalah. Bahasa Arab penting dikuasai oleh mahasiswa ekonomi syariah bukan hanya sebagai pengetahuan namun juga sebagai *skill/maharah*, karena kewajiban bagi mahasiswa untuk dapat membaca, menghafal, memahami ayat dan hadits iqtishod dan transaksi dalam lembaga keuangan baik bank maupun nonbank yang banyak menggunakan istilah-istilah bahasa Arab.

Kaidah dan kosa kata (mufrodat) memang bukan merupakan tujuan dari pembelajaran bahasa Arab, namun pemahaman kaidah dan penguasaan mufrodat merupakan faktor yang paling penting dan berpengaruh besar dalam ketrampilan berbahasa Arab baik istima' (mendengar), kalam (berbicara), qiroah (membaca) dan kitabah (menulis). Sementara selama ini dengan program, metode, strategi yang diterapkan maupun buku teks yang ada penguasaan kaidah dan mufrodat mahasiswa Ekonomi Syariah belum optimal. Sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menerapkan dalam ketrampilan empat *maharah* dan sebagian yang lain masih belum memiliki motivasi belajar.

Hamid, A., et.al (2008) menyatakan media pembelaran dapat dijadikan sebagai alat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, dengan perkembangan yang begitu pesat dan modern makin mempermudah untuk memanfaatkan berbagai media. Media pembelajaran yang menarik dan modern yang sesuai dengan dunia mahasiswa dapat menjadi solusi dari berbagai permasalahan yang ada. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara dosen dengan mahasiswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik (Wahyuningsih, 2018).

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Selain itu juga mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik (Arsyad, 2013). Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Kehadiran

media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, akan menimbulkan kesan lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar, pembelajaran yang diberikan akan lebih jelas maknanya, target dan tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih cepat (Arsyad, 2013).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sebaiknya media yang interaktif (A'yun dan Rahmawati, 2018) dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran yang interaktif, mampu meningkatkan motivasi belajar dan efektifitas kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan di era revolusi industri 4.0 adalah Pohon Pintar berbasis *android* (A'yun dan Rahmawati, 2018). Selain interaktif, media Pohon Pintar berbasis *android* juga cukup efisien dan fleksibel, karena aktivitas belajar dapat dilakukan dimana saja, tidak terbatas di kelas. Disamping itu, juga media yang digunakan dekat dengan karakteristik mahasiswa pada era digitalisasi teknologi. Dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa tidak bisa lepas dari *hand phone* dan internet baik untuk tujuan mencari referensi dan bahan bacaan kuliah maupun untuk akses ke jejaring sosial seperti *whatsApp*, *facebook*, *twitter*, *line*, dan media sosial lainnya. Sehingga sangat tepat jika media pembelajaran dalam mata kuliah bahasa Arab memanfaatkan aplikasi berbasis *android*.

Salah satu sistem operasi untuk perangkat gadget yang banyak digunakan oleh mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura saat ini adalah Android. Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile yang berbasis linux yang digunakan untuk telepon pintar (*smartphone*) dan computer tablet (PDA) yang mencakup system operasi, middleware, dan aplikasi (Winarno, Zaki & SmitDev Community; A'yun dan Rahmawati, 2018).

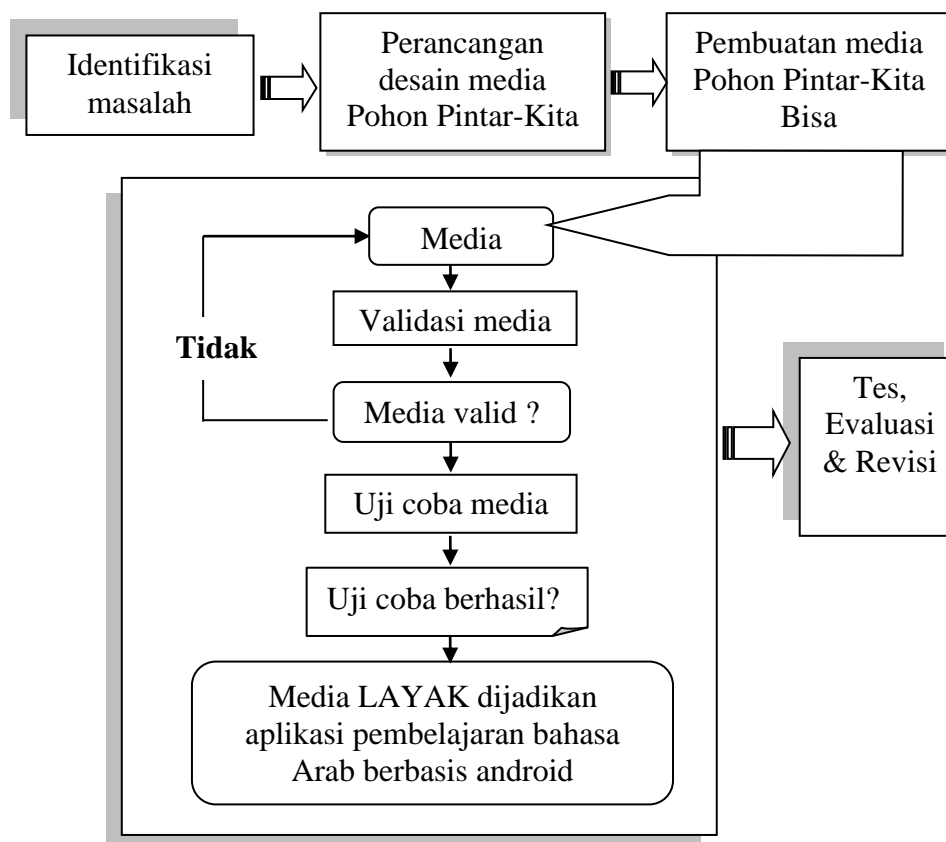
Mengingat penggunaan *smartphone* yang tinggi oleh mahasiswa, maka sudah seharusnya dosen memfasilitasi mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran. Sebagaimana disampaikan Ismanto et.al., 2017, *Smartphone* cukup efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Mahasiswa saat ini telah tumbuh dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone*, laptop, PDA untuk hampir setiap kegiatan; dari kegiatan sebatas hiburan, belajar, ataupun bekerja. Dengan menggunakan *smartphone*, siswa akan mampu mengembangkan dan membangun kompetensi mereka dengan cara yang dinamis (Rogozin, 2012).

Berawal dari latar belakang di atas, maka diciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi android dengan nama Pohon Pintar-Kita Bisa. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan dalam memahami dan mengaplikasikan kaidah dan kosa kata dalam mempelajari mata kuliah bahasa Arab 1 Ekonomi Syariah, dengan fitur yang lebih cantik dan menarik serta dilengkapi dengan game edukasi. Kegunaan dan kelebihan media ini dengan media Pohon Pintar Tiga Dimensi adalah: (1). Media pembelajaran Pohon Pintar-Kita bisa didesain untuk bisa diterapkan dengan menggunakan *smartphone* berbasis aplikasi android, (2). terdapat materi pembelajaran yang mencakup

materi kaidah dan tata bahasa pada mata kuliah Bahasa Arab 1, (3). media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa dapat dipergunakan secara berulang-ulang, (4). media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa dibuat dengan desain yang lebih menarik, agar dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, (5). mahasiswa dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung, (6). memungkinkan mahasiswa dapat berinteraksi dengan mahasiswa lain dan berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung, dan (7). dosen dapat mengevaluasi hasil pembelajaran dengan lebih cepat.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and development*), yaitu mengadopsi penelitian Plom, 1975; A'yun, 2018; Mardliyyah, A & Baroroh, R.U., 2019. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi android materi kaidah dan kosa kata (*mufrodat*) bahasa Arab Ekonomi Syariah. Adapun tahapan yang digunakan terdiri dari empat fase, sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Model Pengembangan Media Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android (Diadaptasi dari Plom, 1975; A'yun, 2018)

Fokus utama penelitian ini adalah uji terhadap produk media Pohon Pintar-Kita Bisa. Penelitian dilakukan pada Program Studi Ekonomi Syariah Semester 3, Fakultas Keislaman Universitas Trunojoyo Madura. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 110 mahasiswa, yang ditentukan dengan metode *Simple Random Sampling*.

Pada penelitian ini, untuk menjawab tujuan pertama dilakukan dengan mengadopsi prosedur penelitian yang digunakan oleh Plomp (1975); A'yun, 2018. Sedangkan untuk menjawab tujuan kedua, dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif, yang dianalisis berdasarkan data primer yang diperoleh melalui angket tertutup yang disebar dan dikumpulkan dengan *google form*. Angket tertutup digunakan dalam bentuk *rating scale* dengan menggunakan Skala Likert. Dalam analisis data terhadap angket tertutup, untuk mengetahui hasil persentase total nilai jawaban yang dipilih mahasiswa untuk setiap indikator dihitung dengan rumus:

$$PR = \text{Total Skor} / \text{Jumlah Responden} \times 100\%$$

$$PR = TS / N \times 100\%$$

Keterangan:

PR = presentase skor persepsi responden

TS = total alternatif jawaban yang dipilih setiap indikator

N = banyaknya responden

Untuk menentukan nilai masing-masing pengukuran konsep efektifitas pembelajaran digunakan pengukuran skala interval dengan ukuran

$$I = \frac{\text{Skor nilai tertinggi} - \text{skor nilai terendah}}{\text{Banyaknya pilihan jawaban}}$$

$$I = (5-1)/5 = 0,8$$

Berdasarkan lebar interval tersebut, maka disusun lima skala ordinal untuk menentukan kategori (tinggi rendahnya) hasil pengukuran tiap variabel. Dengan menggunakan lebar interval 0,8 maka dapat disusun kategori efektifitas Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android

Tabel 1. Kategori Efektifitas Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa

Rentang Skor	Kategori
4,21 – 5,00	Sangat efektif
3,41 – 4,20	Efektif
2,61 – 3,40	Cukup efektif
1,81 – 2,60	Tidak efektif
1,00 – 1,80	Sangat tidak efektif

Indikator yang dipergunakan untuk menilai efektifitas penggunaan media Pohon Pintar-Kita Bisa, diukur dengan melihat persepsi mahasiswa terhadap

pembelajaran yang dilakukan. Indikator tersebut terdiri dari 7 item yang diukur dengan menggunakan Skala Likert 1-5.

Tabel 2. Indikator Persepsi Mahasiswa Terhadap media Pohon Pintar-Kita Bisa

No	Indikator
1.	Pohon Pintar Kita Bisa merupakan media pembelajaran berbasis <i>android</i> yang dapat digunakan dengan mudah
2.	Pohon Pintar Kita Bisa membuat minat mahasiswa dalam belajar bahasa Arab lebih tinggi
3.	Pohon Pintar Kita Bisa membuat belajar mufrodat/kosa kata tentang akad dan kaidah tentang kalimat menjadi lebih menarik
4.	Pohon Pintar Kita Bisa membuat proses pembelajaran lebih efektif
5.	Pohon Pintar Kita Bisa membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel
6.	Pohon Pintar Kita Bisa mebuat pemahaman terhadap mufrodat/Kosa kata tentang akaddan kaidah tentang kalimat menjadi lebih cepat
7.	Evaluasi capaian hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar Kita Bisa dapat diketahui lebih cepat

Pengukuran tiap indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai berikut: (1 =sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3=cukup setuju, 4=setuju, dan 5 = sangat setuju).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Desain Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa

Fase pertama desain media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa diawali dengan mengumpulkan dan mengolah beberapa hal mengenai pembelajaran bahasa Arab 1 yang diterapkan pada Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Trunojoyo Madura, karakteristik mahasiswa, penguasaan mahasiswa terhadap mata kuliah bahasa Arab, Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) dan Satuan Acara Perkuliahan (SAP), penggunaan media pembelajaran bahasa Arab. Peneliti melakukan wawancara mendalam (*indept interview*) terhadap 10 orang mahasiswa tentang kesulitan-kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab, terutama pokok bahasan mufrodat dan kaidah bahasa Arab. Dari hasil wawancara mendalam, diketahui bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dan kurang termotivasi dalam mempelajari pokok bahasan mufrodat dan kaidah bahasa Arab dengan menggunakan metode ceramah dan *Mind Map* melalui media power point.

Peneliti mencoba mengamati kebiasaan mahasiswa di luar jam perkuliahan dan media yang yang biasa dipergunakan untuk belajar. Peneliti mendapati bahwasannya mahasiswa cukup dekat dengan kehadiran teknologi, salah satunya kehadiran *smartphone* dengan aplikasi *android*. Mereka antusias ketika melihat handphone, bahkan mereka melaksanakan banyak aktifitas baik

terkait tugas perkuliahan maupun berinteraksi melalui media sosial. Perkembangan teknologi dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran (Mufidah, N., et.al., 2019). Pembelajaran dengan mengoptimalkan media digital dinilai mampu meningkatkan ketrampilan berbahasa Arab, baik mharah kitabah, maharah istima', maupun maharah kalam. Hasil penelitian Mufidah, N., et.al., 2019 menunjukkan bahwa pembelajaran maharah kitabah berbasis produk digital memiliki dampak yang baik terhadap peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menulis artikel bahasa Arab, terutama artikel jurnal menggunakan kutipan mendeley.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk mendesain media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi berbasis android. Media pembelajaran tersebut berupa Pohon Pintar-Kita Bisa. Aplikasi ini dikembangkan untuk mata kuliah bahasa Arab 1 pada Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Trunojoyo Madura. Pohon Pintar-Kita Bisa juga dilengkapi dengan latihan soal sebanyak lima puluh butir soal, untuk melatih mahasiswa dalam memahami materi pokok bahasan kaidah dan kosa kata (mufrodah) bahasa Arab Ekonomi Syariah.

Fase kedua adalah pembuatan desain. Peneliti mulai merancang media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis *android*. Desain terdiri dari desain materi, desain produk dalam bentuk gambar dengan menggunakan aplikasi *corel draw*, dan desain produk menggunakan perangkat lunak *unity for android*. Desain produk materi diawali dengan menentukan sub-sub materi terlebih dahulu dengan tujuan untuk memudahkan isi materi apa saja yang diperlukan dalam media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi Android. Kemudian dilanjutkan dengan penentuan isi materi, serta pembuatan soal latihan sub pokok bahasan kaidah dan kosa kata bahasa Arab Ekonomi Syariah.

Desain produk Media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi android meliputi pembuatan *use case*, *flowchart*, dan *storyboard* yang dalam proses pengembangannya menggunakan perangkat lunak *unityfor android*. *Use case* bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menentukan menu utama Media Pohon Pintar-Kita Bisa. Selain itu, pembuatan *use case* diagram bertujuan untuk mengetahui hal apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna (user), baik itu mahasiswa, asisten dosen, dosen, maupun masyarakat yang ingin belajar mufrodah dan kaidah bahasa Arab melalui aplikasi tersebut.

Setelah membuat *use case* diagram media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi android, selanjutnya adalah merancang dan membuat alur jalannya perintah dari media Pohon Pintar-Kita Bisa. Alur jalannya media tersebut meliputi menu awal, menu kaidah, menu kosakata, dan kuis. Perancangan dan pembuatan *storyboard* media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android memiliki tujuan untuk memudahkan peneliti dalam memproduksi media Pohon Pintar-Kita Bisa, yang berisi gambaran media di setiap tampilannya.



Gambar 2. Menu Awal Media Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android

Fase ketiga adalah realisasi. Pada tahap ini peneliti desain Pohon Pintar-Kita Bisa telah selesai pengerjaan, namun masih dalam bentuk prototype media Pohon Pintar- Kita Bisa berbasis android materi kaidah dan kosa kata bahasa Arab Ekonomi Syariah. Setelah media Pohon Pintar- Kita Bisa berbasis android selesai diproduksi dilakukan uji coba pada mahasiswa. Dalam penelitian ini dilakukan pada 110 orang mahasiswa yang menempuh mata kuliah bahasa Arab I. Selanjutnya, diberikan kuisisioner pada mahasiswa selaku user untuk mengetahui efektifitas dan persepsi mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan media Pohon Pintar- Kita. Selain itu juga dilakukan evaluasi capaian tujuan pembelajaran dan perubahan tingkat pengetahuan serta pemahaman mahasiswa terhadap materi kaidah dan kosa kata bahasa Arab Ekonomi Syariah. Pada fase ketiga juga dilakukan validasi pakar/ahli media pembelajaran dan pakar materi bahasa Arab.

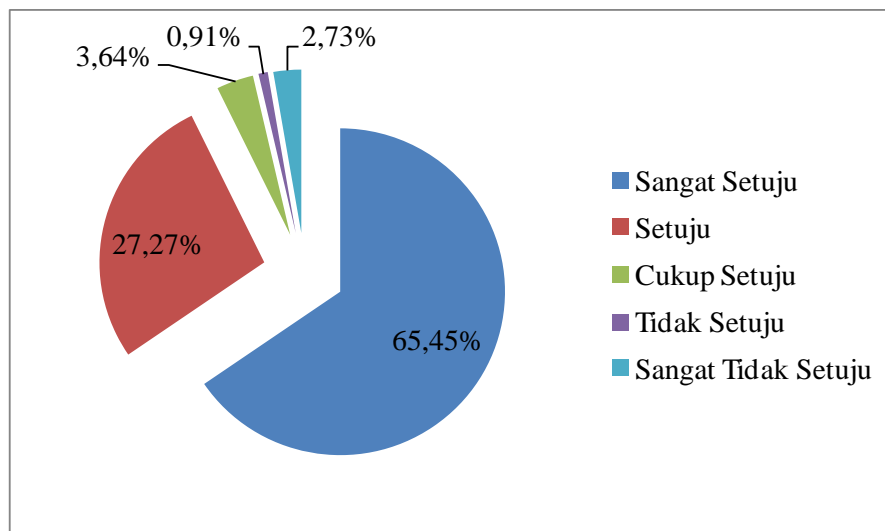
Fase keempat adalah fase tes, evaluasi dan revisi. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap informasi yang diperoleh melalui pengguna (user) media Pohon Pintar-Kita Bisa, validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi bahasa Arab, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android. Validasi pakar dilakukan melalui kuisisioner terbuka dan tertutup. Hasil isian kuisisioner selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android untuk mata kuliah bahasa Arab 1 Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Trunojoyo Madura. Demikian halnya persepsi mahasiswa juga didapat melalui angket tertutup yang berisikan indikator-indikator seperti yang disajikan pada tabel 2. Dari hasil validasi pakar/ahli dan persepsi mahasiswa dijadikan pertimbangan oleh peneliti untuk melakukan revisi atau tidak terhadap materi dan media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android.

Dari hasil penelitian ini, pakar berpendapat bahwa Media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android adalah valid, dan dinilai layak untuk dijadikan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab berbasis android. Presentase persepsi

responden terhadap media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis anroid pada mata kuliah bahasa Arab 1 Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Trunojoyo Madura dibahas dalam sub bab berikutnya. Sebagian besar mahasiswa berpendapat bahwa media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis anroid sangat efektif untuk diterapkan pada mata kuliah bahasa Arab 1, dan dinilai layak karena selain mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, juda dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami kaidah dan kosa kata bahasa Arab Ekonomi Syariah.

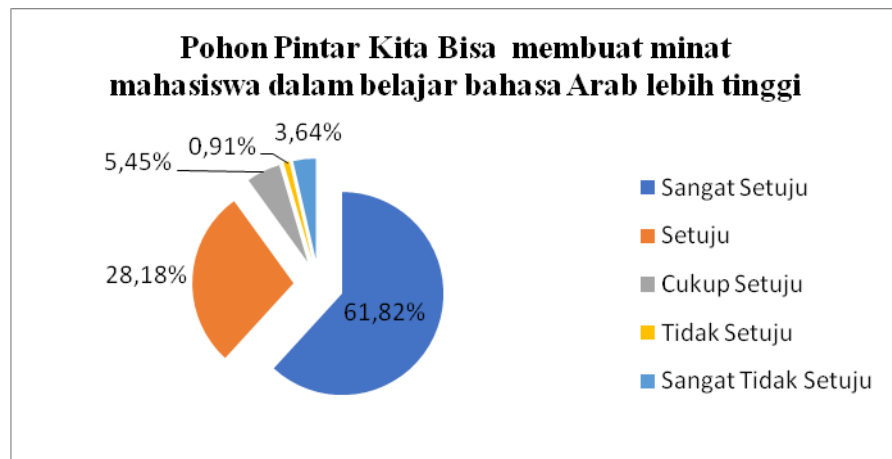
Persepsi Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa

Idikator yang digunakan untuk menilai persepsi mahasiswa terhadap efektifitas pembelajaran menggunakan media Pohon Pintar-Kita Bisa bebrbasis android terdapat 7 indikator (tabel 2). Indikator 1 yaitu Pohon Pintar Kita Bisa merupakan media pembelajaran berbasis *android* yang dapat digunakan dengan mudah. Sebanyak 72 (65,45%) responden menyatakan bahwa sangat setuju dengan pernyataan yang tertera pada indikator 1, sebanyak 30 (27,32%), responden menyatakan setuju, 4 orang responden menyatakan cukup setuju, 1 orang responden menyatakan tidak setuju, dan 3 orang responden menyatakan sangat tidak setuju.



Gambar 3. Persepsi Mahasiswa Terhadap Indikator 1.

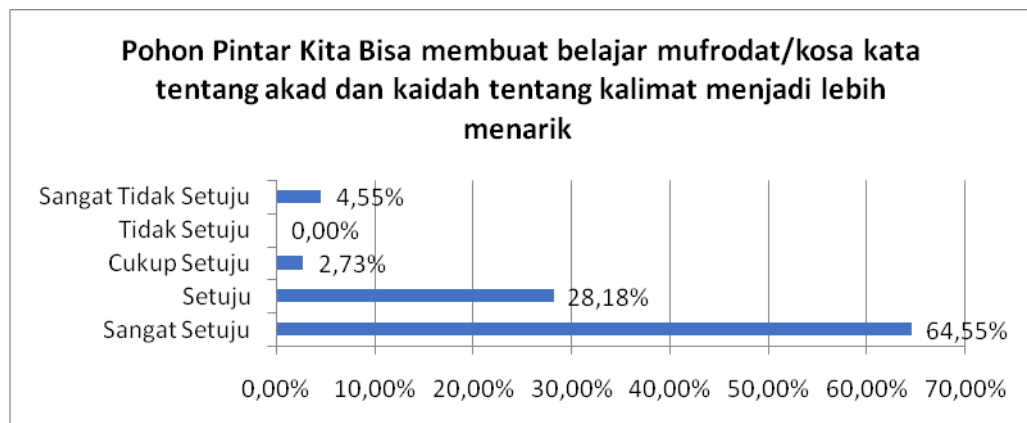
Indikator 2 yaitu Pohon Pintar Kita Bisa membuat minat mahasiswa dalam belajar bahasa Arab lebih tinggi.



Gambar 4. Persepsi Mahasiswa Terhadap Indikator 2.

Sebesar 61,82% responden menyatakan bahwa sangat setuju dengan pernyataan yang tertera pada indikator 2, sebesar 28,18% responden menyatakan setuju, 5,45% responden menyatakan cukup setuju, 0,91% responden menyatakan tidak setuju, dan 3,64% responden menyatakan tidak setuju dengan pernyataan yang tertera pada indikator 2. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa dengan penerapan media pembelajaran Pohon Pintar Kita Bisa berbasis android, mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mempelajari kaidah dan kosa kata bahasa Arab untuk Ekonomi Syariah.

Indikator ketiga adalah Pohon Pintar Kita Bisa membuat belajar mufrodat/kosa kata tentang akad dan kaidah tentang kalimat menjadi lebih menarik. Indikator ini juga mencerminkan motivasi mahasiswa dalam mufrodat dan kaidah bahasa Arab untuk Ekonomi Syaria'ah. Desain produk Pohon Pintar Kita Bisa, sengaja didesain dengan tampilan yang lebih menarik. Didalamnya ditambahkan lagu-lagu Timur Tengah dan irama musik gambus. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan dinamis saat dilaksanakan uji coba pembelajaran.



Gambar 5. Persepsi Mahasiswa Terhadap Indikator 3

Sebesar 65,55% responden memiliki persepsi sangat setuju bahwa media Pohon Pintar-Kita Bisa membuat mahasiswa lebih tertarik untuk mempelajari kaidah dan kosa kata bahasa Arab Ekonomi Syariah. Sebesar 28,18% responden menyatakan setuju, dan 2,73% menyatakan cukup setuju, sedangkan sisanya menyatakan sangat tidak setuju dengan indikator ketiga. Hasil penelitian ini sejalan dengan Mardliyyah, A & Baroroh, R.U., 2019, bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan ular tangga, selain memingkatkan motivasi belajar juga mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas V MI Ma'arif Bego Sleman Yogyakarta, ditunjukkan dengan hasil nilai pre-test (49) kelompok terbatas, (41) kelompok luas dan hasil nilai post-test (90) kelompok terbatas, (89) kelompok luas. Penelitian Mardliyyah, A & Baroroh, R.U., 2019 dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk pembelajaran bahasa Arab berdasarkan penilaian ahli materi bahasa Arab, memiliki kriteria "Sangat Baik" dengan persentase 84,61%, penilaian ahli media dengan persentase 91,11%, dan penilaian peer reviewer dengan persentase 84,67%. Hasil penelitian Rosyanafi, R.J., Nusantara, W., & Halimah., 2018 menunjukkan bahwa penggunaan media *jigsaw puzzle* mampu meningkatkan minat belajar kelas B TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Beberapa hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang memberi ruang kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

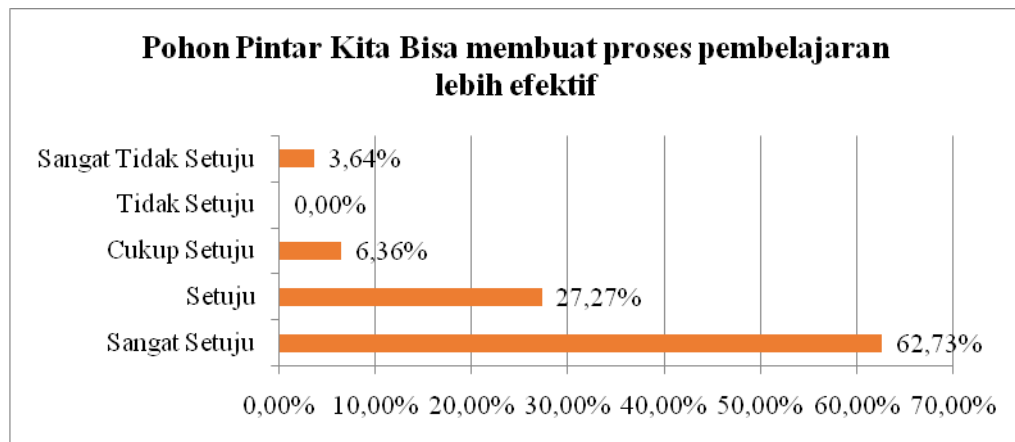


Gambar 6. Tampilan Materi Mufrodat pada Aplikasi Pohon Pintar-Kita Bisa



Gambar 7. Tampilan Materi Kaidah Bahasa Arab untuk Ekonomi Syariah pada Aplikasi Pohon Pintar-Kita Bisa

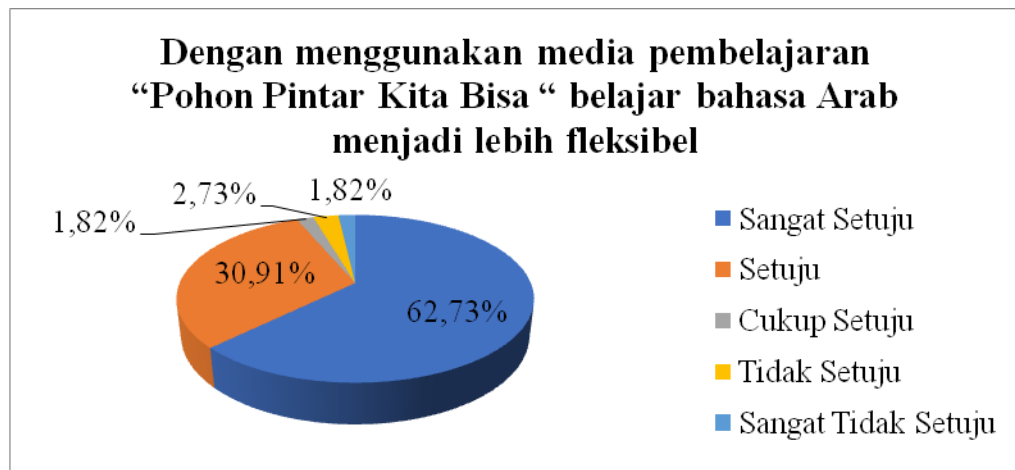
Demikian halnya untuk indikator keempat, persepsi responden memiliki nilai yang hampir sama terhadap indikator ketiga.



Gambar 8. Persepsi Mahasiswa Terhadap Indikator 4

Indikator kelima adalah dengan menggunakan media Pohon Pintar-Kita Bisa belajar bahasa Arab menjadi fleksibel. Sebesar 63.73% responden menyatakan sangat setuju, dan 30,91% menyatakan setuju bahwa aplikasi Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android fleksibel untuk digunakan oleh mahasiswa dalam mempelajari bahasa Arab, terutama materi kaidah dan kosa kata bahasa Arab Ekonomki Syariah. Sebagian besar mahasiswa sangat puas dengan adanya inovasi yang dilakukan oleh peneliti. Media pembelajaran ini bisa digunakan pada smartphone berbasis *android*, sehingga belajar bahasa Arab bisa dilakukan dimana saja, baik di kelas maupun luar kelas. Bahkan, sebagian besar

mahasiswa memanfaatkan aplikasi ini untuk belajar bahasa Arab di perjalanan seperti ketika mereka sedang naik kereta api dan bus.

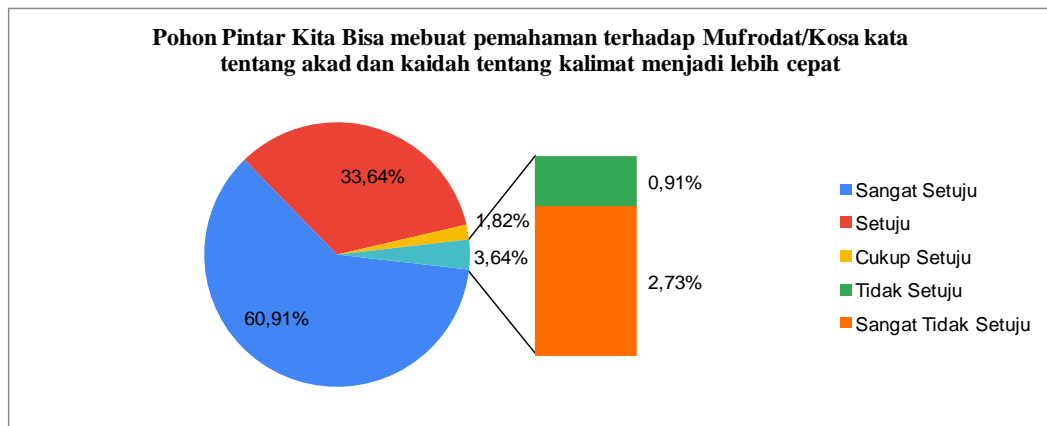


Gambar 9. Persepsi Mahasiswa Terhadap Indikator 5

Hasil penelitian A'yun dan Rahmawati (2018) menunjukkan bahwa aplikasi SIPONTAR berbasis aplikasi *android* juga memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi untuk digunakan murid pada siswa Sekolah Dasar dalam belajar matematika. Meskipun penelitian Batul (2012) dinilai layak oleh pakar media dan materi untuk digunakan oleh siswa SMK Negeri 2 Blitar dalam mencapai tujuan pembelajaran promosi produk, namun tingkat fleksibilitasnya masih rendah, karena tidak menggunakan aplikasi dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *android*. Batul (2012) menggunakan inovasi media melalui pohon pintar dari bahan papan media dibuat menggunakan papan playwood dengan ukuran 100cm x 120cm dan sisi depan dilapisi kain flanel putih. Kitchenham (2011) berpendapat bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media, karena memiliki tingkat fleksibilitas yang baik. Istilah pembelajaran menggunakan *smartphone* dikenal dengan *mobile learning* (m-Learning).

Pemanfaatan m-Learning dinyatakan oleh Gonzalez (2015) dapat memberikan kontribusi yang positif kepada peserta untuk mengakses bahan belajar dimanapun. Penggunaan *smartphone* dalam pendidikan, membuat teknologi ini memiliki peran yang sentral untuk dapat digunakan sebagai sarana penyampai informasi kepada siswa melalui teknologi perangkat *mobile* (Laurillard, 2007).

Indikator keenam adalah dengan menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa membuat pemahaman terhadap kaidah dan kosa kaat bahasa Arab menjadi lebih cepat.



Gambar 10. Persepsi Mahasiswa Terhadap Indikator 6

Tingkat pemahaman mahasiswa dapat dinilai dari range nilai pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media Pohon Pintar- Kita Bisa. Pada sesi akhir pembelajaran bahasa Arab, diberikan kuis untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa dan untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran. Rata-rata nilai mahasiswa sebelum pembelajaran (*pre test*) adalah sebesar 56, sedangkan setelah menggunakan media Pohon Pintar- Kita Bisa sebesar 72 pada tes ke-2, dan 82 pada tes ke-3. Nilai terendah yang diperoleh mahasiswa pada tes ke-3 adalah 70, dan nilai tertinggi yang dicapai oleh mahasiswa adalah 100.

Capaian hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa bisa diketahui lebih cepat. Sebesar 63,64 responden menyatakan sangat setuju dengan pernyataan pada indikator ketujuh, 28,18% menyatakan setuju, dan sisanya menyatakan cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.



Gambar 11. Persepsi Mahasiswa Terhadap Indikator 6

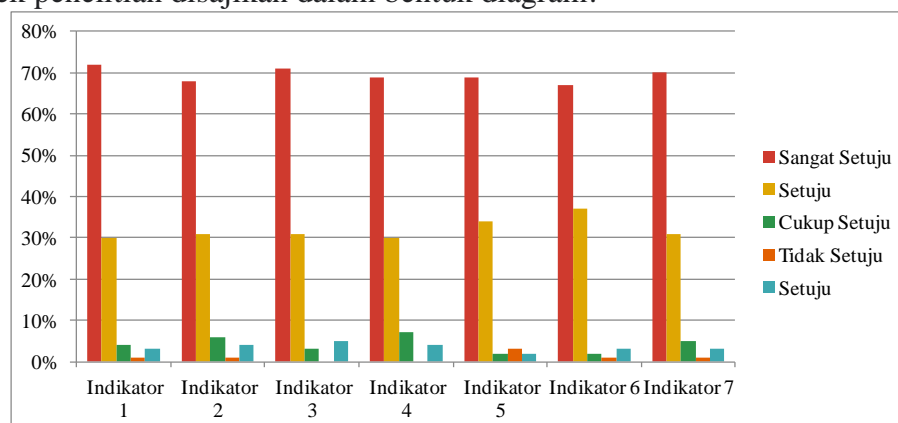
Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui kuis yang tersaji pada aplikasi Pohon Pintar-Kita Bisa, sehingga hasilnya cepat diketahui, baik oleh mahasiswa maupun dosen.



Gambar 12. Contoh Latihan Soal pada Aplikasi Pohon Pintar-Kita Bisa

Efektifitas Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa

Kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa untuk uji coba, telah dikembangkan berdasarkan kisi-kisi kuesioner media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi android dan telah melewati tahap validasi ahli materi. Lembar kuisisioner memiliki 7 pernyataan yang mengukur efektifitas media Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi *android* (tabel 2). Nilai persepsi responden yang terkumpul melalui google form menjadi sumber data peneliti, diolah menjadi persentase untuk mengetahui keefektifan media. Hasil dari persentase data dari mahasiswa penempuh mata kuliah bahasa Arab 1 yang merupakan sebagai subjek penelitian disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 13. Persentase Persepsi Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android

Berdasarkan rata-rata penilaian responden terhadap masing-masing indikator memiliki arti bahwa aplikasi Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran inovatif pada mata kuliah bahasa Arab 1, dalam rangka meningkatkan motivasi dan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari kaidah dan kosa kata (mufrodah) bahasa Arab Ekonomi Syariah.

Berikut disajikan jumlah persepsi mahasiswa terhadap masing-masing indikator penelitian.

Tabel 3. Jumlah Penilaian Responen Terhadap Indikator Efektifitas Media Pohon Pintar-Kita Bisa

Indikator	Persepsi Mahasiswa				
	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju	Setuju
Indikator 1	72	30	4	1	3
Indikator 2	68	31	6	1	4
Indikator 3	71	31	3	0	5
Indikator 4	69	30	7	0	4
Indikator 5	69	34	2	3	2
Indikator 6	67	37	2	1	3
Indikator 7	70	31	5	1	3

Sumber: Data Primer Terolah (2019)

Rata-rata penilaian responden terhadap masing-masing indikator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Rata-Rata Penilaian Responden

Indikator	Skor Penilaian	Rata-Rata Rentang Skor
Indikator 1	497	4,52
Indikator 2	488	4,44
Indikator 3	493	4,48
Indikator 4	490	4,45
Indikator 5	495	4,50
Indikator 6	495	4,50
Indikator 7	494	4,49
Rata-Rata Rentang Skor 7 Indikator		4,48
Rekomendasi		Sangat Efektif

Sumber: Data Primer Terolah (2019)

Demikian halnya untuk rentang skor penilaian pada tiap-tiap indikator, memiliki nilai dengan kategori sangat efektif.

Idealnya uji coba untuk penelitian pengembangan (*development research*) menurut Silalahi, A., 2018, dilakukan 3 kali yang meliputi: (1) uji ahli; (2) uji terbatas, yang dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna

produk; dan (3) uji lapangan (*field testing*). Keterbatasan penelitian dan pengembangan tentang penerapan media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis android untuk matakuliah bahasa Arab, baru digunakan dua uji, yaitu uji ahli dan uji terbatas pada mahasiswa Program Studi Ekonomi Syari'ah Universitas Trunojoyo Madura.

KESIMPULAN

Desain media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi *android* terdiri dari empat fase, yaitu fase investigasi, fase desain, fase realisasi dan kelima adalah fase evaluasi dan revisi.

Aplikasi Media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi *android* dinilai valid dan layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran inovatif pada mata kuliah bahasa Arab, baik oleh pakar materi, pakar media, maupun oleh pengguna.

Media pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa berbasis aplikasi *android* dinilai sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap materi mufrodad dan kaidah bahasa Arab pada mata kuliah bahasa Arab di Program studi Ekonomi Syariah Universitas Trunojoyo Madura.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Trunojoyo Madura dan Wakil Rektor I Universitas Trunojoyo Madura yang telah memberikan Penghargaan Inovasi Pembelajaran tahun 2019.

REFERENSI

- A'yun N.Q., dan Rahmawati I., 2018. Pengembangan Media Interaktif Si Pontar Berbasis Aplikasi Android Materi Kpk Dan Fpb Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. JPGSD: 6 (2). p. 47-56.
- Arsyad, Azhar., 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Batul R.Z. Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Blitar. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN). 6 (4). p.192-197.
- Daryanto, 2013. Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Gonzalez, M.A., Martin, M.E., Liams, C., et al., 2015. Teaching and learning physics with smartphones. Journal of Cases on Information Technology Vol 17, p. 31-50.
- Hamid.A.,Baharuddin.U.,Mustofa.B., 2008. Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, dan Media. Malang : UIN Malang Press

- Ismanto E., Novalia M., dan Herlandy P.B., 2017. Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru. *JurnalUntukmu Negeri*. 1 (1). p. 42-47.
- Kitchenham, A., 2011. *Models for interdisciplinary mobile learning: delivering information to students*. Hersey PA: IGI Global.
- Laurillard, D., 2007. *edagogical forms for mobile learning in: Pachler, N. (ed) (2007) Mobile learning: towards a research agenda*. London: WLE Centre, IoE.
- Mardliyyah, A & Baroroh, R.U., 2019. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *IJAZ ARABI, Journal of Arabic Learning*. 2 (1).p. 64-76. DOI: 10.18860/ijazarabi.v2i1.5445
- Mufidah, N., Suryawati, D., Sa'adah, N., dan Zulfikar, S., 2019. Learning Arabic Writing Skill Based On Digital Products. *IJAZ ARABI, Journal of Arabic Learning*. 2 (2). P. 185-190. DOI: 10.18860/ijazarabi.v2i2.8395
- Rogozin, 2012. *Physics Learning Instruments of XXI Century*. *Proceedings of The World Conference on Physics Education 2012*.
- Rosyanafi, R.J., Nusantara, W., & Halimah., 2018. Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini. *IJAZ ARABI, Journal of Arabic Learning*. 1 (1). p. 52-62.
- Silalahi, A., 2018. *Development Research (Penelitian Pengembangan) Dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran*. Disampaikan pada Seminar & Workshop Penelitian Disertasi Program Doktor Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan Tanggal 3-4 Pebruari 2017.
- Wahyuni.S., 2018. *Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Media*