

Kelayakan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android pada Mata Pelajaran *Nahwu Shorof*

Yayang Wiwik Fadilah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia

2205fadilah@gmail.com

Siti Sulaikho

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia

ikho.zul@unwaha.ac.id

Abstract

This research aims to determine the feasibility of iSpring Suite learning media with android based to support effectiveness during the online learning period in Nahwu Shorof lesson for VII (Female) class MTsN 2 Rejoso. The research method uses a research and development of 4D Thiagarajan. The research instrument were obtained from validation questionnaires for material expert, linguist expert, media expert, and student response questionnaires. The analysis data uses a average value and Likert scale. The research results from the material expert assessment was 83,93% is categorized very feasible, linguist expert was 81,25% is categorized very feasible, media expert was 70,63% is categorized feasible, and student responses was 90% is categorized very feasible. Based on the aveage assessment of material expert, linguist expert, media experts and student responses was 81,45%, it can be said that iSpring Suite learning media with android bassed in Nahwu Shorof lesson is very feasible for use to support effectiveness during the online learning period.

Keywords: *Android, Nahwu Shorof, Learning Media, iSpring Suite.*

ملخص

هدف هذا البحث تعريف جدير الوسيلة التعليمية *iSpring Suite* بأندرويد لدعم الفعالية فترة التعليم عبر الإنترنت في درس النحو والصرف للتلميذات في الفصل الأول بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ رجوسو. استخدمت الباحثة طريقة البحث والتطوير *Research and Development* في *4D Thiagarajan*. أدوات البحث الاستفتاء من صحة أهل المواد، واللغوي، وأهل وسائل الإعلام، واستبيان استجابة التلميذات. استخدمت بيانات التحليل القيمة المتوسطة و مقياس ليكرت (Likert). كانت نتائج البحث من صحة أهل المواد ٨٣,٩٣% التي دلت على جدير جدا، ونتائج البحث من صحة اللغوي ٨١,٢٥% التي دلت على جدير جدا، ونتائج البحث من صحة أهل وسائل الإعلام ٧٠,٦٣% التي دلت على جدير، وكانت استجابة التلميذات ٩٠% التي دلت على جدير جدا. استنادا إلى تقييم النسبة المئوية الاجتماعية من أربعة استفتاء دلت على ٨١,٤٥%. فيقال أن الوسيلة التعليمية *iSpring Suite* بأندرويد في درس النحو والصرف جدير جدا للإستخدام لدعم الفعالية فترة التعليم عبر الإنترنت.

الكلمة الرئيسية: أندويد، النحو والصرف، الوسيلة التعليمية، *iSpring Suite*.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis Android guna menunjang keefektifan selama masa pembelajaran daring (*online*) pada mata pelajaran *Nahwu Shorof* pada kelas VII (Putri) MTsN 2 Rejoso. Metode penelitian menggunakan *Research and Development 4D Thiagarajan*. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta angket respon peserta didik. Ukuran penilaian menggunakan nilai rata-rata dan skala *Likert*. Hasil penilaian dari ahli materi adalah 83,93% dengan kategori Sangat Layak, penilaian ahli bahasa adalah 81,25% dengan kategori Sangat Layak, penilain ahli media adalah 70,63% dengan kategori Layak, serta respon peserta didik adalah 90% dengan kategori Sangat Layak. Dari persentase rata-rata ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta angket respon siswa yang menunjukkan 81,45%, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis Android pada pelajaran *Nahwu Shorof* sangat layak digunakan guna menunjang keefektifan selama masa pembelajaran daring (*online*).

Kata kunci: Android, Media Pembelajaran, *Nahwu Shorof*, *iSpring Suite*.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Arab telah menjadi bagian dari kurikulum pendidikan sekolah Islam di Indonesia. Di antara materi yang wajib diajarkan adalah ilmu *Nahwu Shorof*. Ilmu *Nahwu Shorof* menjadi pembelajaran utama, dasar, sumber dalam memahami pembelajaran agama, mulai dari bahasa Arab sampai pengetahuan kitab kuning, semua membutuhkan pembelajaran ilmu *Nahwu Shorof* terlebih dahulu (Husna et al., 2019).

Ilmu *Nahwu* merupakan sekumpulan kaidah yang berguna untuk mengetahui dan menjelaskan (meng-*i'rob*) kedudukan akhir tiap *kalimah* (kata) dalam *jumlah* (kalimat) (Nikma, 2015). Ilmu *Nahwu* juga sangat dibutuhkan guna memahami literatur berbahasa Arab, terutama *Al Qur'an* dan *Al Hadist* yang merupakan dua rujukan utama umat Islam) serta kitab klasik (kitab kuning) karangan para ulama'. Tanpa ilmu *Nahwu*, isi kitab kuning menjadi sulit dipahami ketika dijadikan bahan rujukan dalam mencari hukum-hukum Islam. Padahal, kitab kuning merupakan kajian wajib dalam pembelajaran di pondok pesantren maupun dalam kegiatan pemecahan masalah keislaman kontemporer lain (*Bahtsul Masail*). Tidak mengherankan jika mayoritas pondok pesantren dan sekolah Islam di Indonesia mengajarkan ilmu *Nahwu* kepada santri-santrinya (Sahrah, 2017). Demikian halnya dengan ilmu *Shorof* (*tasrif*) yang merupakan pemindahan suatu bentuk *kalimah* (istilah 'kata' dalam bahasa Arab) ke bentuk yang lain guna mendapatkan makna yang dikehendaki (Ma'arif, 2010).

Ilmu *Nahwu Shorof* merupakan kesatuan ilmu alat yang berguna untuk mempelajari bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab tanpa disertai mengkaji *Nahwu Shorof* terlebih dahulu akan berakibat pada sedikit rusaknya tatanan kalimat bahasa Arab. Begitu pentingnya ilmu *Nahwu Shorof* untuk modal mempelajari bahasa Arab, seorang ulama terkenal bernama Muhammad Ali At Tahani pernah mengatakan, "*Shorof* ibarat ibu dari sebuah ilmu dan *Nahwu* laksana bapaknya." Hal itu disebabkan karena *Shorof* melahirkan banyak kata baru dari satu kata dan *Nahwu* memperbaiki bentuk akhir kata dalam bahasa Arab (Huda, 2018). Perumpamaan merujuk pada pernyataan, tanpa orang tua,

pendidikan anak tidak akan sempurna, bahasa Arab tanpa ilmu *Nahwu* dan ilmu *Shorof* tidak akan lengkap.

Saat ini, pengajaran *Nahwu Shorof* dengan efektif serta menyenangkan sangat minim dilakukan, disebabkan karena rendahnya minat untuk belajar *Nahwu Shorof* yang dirasa menjenuhkan dan menggunakan metode klasik. Banyaknya media cetak yang sulit dipahami juga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mempelajari materi tersebut. Dalam perkembangannya, *Nahwu Shorof* menjadi kurikulum dan pelajaran wajib di Pondok Pesantren, Sekolah Menengah Atas Islam (*Madrasah Aliyah*), Sekolah Menengah Pertama Islam (*Madrasah Tsanawiyah*), dan Sekolah Dasar Islam (*Madrasah Ibtidaiyah*) (Husna et al., 2019).

Berbagai jenis media dikembangkan supaya proses pembelajaran *Nahwu Shorof* menjadi semakin menyenangkan dan menarik bagi para pembelajar bahasa, terlebih *Nahwu Shorof* adalah modal awal belajar bahasa Arab yang merupakan bahasa kedua mereka setelah Bahasa Ibu. Di antara media yang dikembangkan adalah pemanfaatan teknologi serta informasi. Kemajuan teknologi informasi juga telah mengalami perubahan besar-besaran di setiap bagian kehidupan manusia. Salah satunya yang paling tidak bisa dipungkiri adalah di bidang pendidikan (Mardiyasa et al., 2016). Dampak kemajuan teknologi informasi dalam bidang pendidikan mengubah kreativitas cara pembuatan media yang dulunya hanya memanfaatkan, mengandalkan, dan memakai alat-alat sederhana di sekitar berbentuk benda-benda klasik seperti papan tulis, kapur, pena, gambar dua dimensi dan sebagainya tanpa bantuan teknologi sama sekali, kini mulai menjangkau lebih dalam lagi berkat pengembangan besar-besaran teknologi melalui perangkat elektronik. Media atau alat bantu mengajar juga dapat diartikan sebagai *software* yang berisi pesan atau data-data instruktif dari seseorang ke orang lain, dimana umumnya diperkenalkan menggunakan sebuah peralatan (Sadiman, 2011). Salah satu pemanfaatan tepat teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan *software* untuk membuat modul atau bahan ajar (Ninawati et al., 2021).

Bersamaan dengan betapa pesatnya peningkatan teknologi informasi dan juga komunikasi, begitu juga media pembelajaran pun berlomba-lomba ikut berkembang. Di antara media berbasis inovasi adalah *M-Learning (Mobile Learning)* atau pembelajaran mengadopsi perkembangan teknologi perangkat seluler/HP (*handphone*) sebagai media pembelajaran serbaguna. Hal ini dikarenakan kebutuhan peningkatan teknologi informasi yang begitu pesat. *M-Learning* memanfaatkan sistem operasi ponsel tertentu atau yang dikenal dengan **sistem Android**. *Mobile learning* sendiri ialah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi Informasi dan komunikasi, dikonsepsi sebegitu mungkin agar menarik minat peserta didik (Rosalina & Bukhori, 2021). *Mobile learning* akan jauh lebih menarik minat bila dikembangkan secara kreatif. Kreatif pada era sekarang bukan lagi karunia saja, tetapi juga sebuah keterampilan yang mampu diasah, karena ia akan selalu dibutuhkan oleh setiap individu, khususnya kaum pembelajar bahasa milenial dalam menghadapi tantangan (Sari, 2020).

Teknologi informasi dan media pembelajaran pada era sekarang sangat tidak terlepas. Teknologi sebagai alat yang perannya dibutuhkan untuk menyampaikan materi, memudahkan, dan mendukung proses pembelajaran guna meningkatkan kompetensi peserta didik di kondisi normal maupun masa pembelajaran daring (*online*) baru-baru ini. Perkembangan teknologi *android* baik yang dikemas melalui *smartphone* maupun aplikasi lain berbasis *android* mampu memberikan kemudahan untuk penggunaannya (Zilfia et al., 2021). Rifai dkk. berpendapat, bahwa *smartphone* adalah salah satu perangkat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, karena mudah dibawa kemanapun serta lebih efisien. Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi semacam ini dapat diterapkan dalam pembuatan media belajar untuk peserta didik (Rifai et al., 2021).

Android adalah sistem operasi ponsel yang sudah sangat populer dewasa ini (Damayanti et al., 2018). Dengan sistem android, banyak pihak berlomba-lomba menciptakan suatu aplikasi berbasis android yang dapat dijalankan melalui *smartphone* untuk memudahkan kebutuhan manusia yang mulai

beragam. Aplikasi mulai banyak bermunculan, mulai dari yang hanya sekedar digunakan hiburan untuk bermain games, mengakses informasi-informasi berharga seperti aplikasi yang memuat koran dan berita online, sosial media dan aplikasi perusahaan jasa tertentu untuk melayani pelanggan mereka, serta aplikasi yang berkembang dalam bidang pendidikan, yakni aplikasi android untuk pembelajaran, baik yang dikembangkan secara individu maupun oleh negara. Teknologi yang dikembangkan perusahaan *Microsoft Office* adalah *Microsoft Word, Excel, Powerpoint, OneNote, Outlook, Access, Publisher*, dan *Lync* (Ambarita & Muharto, 2016).

Microsoft Power Point merupakan media yang digunakan untuk presentasi, fitur-fitur dalam *power point* apabila dapat diaplikasikan secara kreatif mampu menjadi media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan fitur *power point* dengan *iSpring Suite* akan membuat *power point* dapat diubah menjadi sebuah aplikasi yang mampu dioperasikan *smartphone* dengan sistem ponsel android (Suparno, 2017). Seiring berkembangnya waktu, sistem *iSpring* terus dikembangkan menjadi lebih baik lagi, dari mulai *iSpring Suite 6, 7, 8, 9*, hingga yang versi terbaru saat ini adalah *iSpring Suite 10*. Aplikasi *iSpring Suite* adalah fitur tambahan pendukung (*add-in*) dalam *Microsoft Power Point*. Dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif dalam *slide power point*, penambahan video, dan *editing audio* yang langsung dari *Power Point*. Pada *iSpring Suite* versi terbaru (10), mengubah *power point* ke dalam bentuk HTML 5 bisa langsung dilakukan tanpa aplikasi tambahan. Apabila dimanfaatkan untuk menyampaikan materi akan menjadi sangat menarik dalam proses pembelajaran *Nahwu Shorof*.

Pada mata pelajaran *Nahwu Shorof* khususnya Ilmu *Nahwu* sendiri terdapat beberapa permasalahan sintaksis yang ditemui dalam pembelajarannya, seperti sulit membedakan istilah-istilah dalam ilmu *Nahwu*, sulit membedakan aturan tata bahasa antara bahasa Arab dan bahasa Indonesia yang sangat berbeda, sulit menyambungkan antara satu kata dengan kata lain (*musnad*), kesulitan dalam mencocokkan kata menjadi satu kalimat yang tepat dan padu, sulit membedakan kedudukan yang berakibat pada

perbedaan akhir *harakat* suatu kata dalam bahasa Arab, dan membuat contoh dengan kata-kata yang selalu sama dan tidak berbeda jauh dari contoh yang telah ada (Sulaikho & Mathoriyah, 2020).

Masalah kesulitan pembelajaran *Nahwu Shorof* bagi para pemula diperparah dengan kondisi dan fenomena yang telah terjadi selama dua tahun belakangan ini, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan besar dimana sejak akhir tahun 2019, *Coronavirus Disease* (Covid-19) telah menjadi masalah kesehatan dan berpengaruh juga terhadap kebijakan pendidikan. Kondisi tersebut menyebabkan adanya pembatasan pertemuan atau kegiatan yang membutuhkan kumpul-kumpul dengan banyak orang (Sa`diyah & Alfian, 2021). Kebijakan tersebut menyatakan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring (*online*) sampai batas waktu yang belum diketahui. Seluruh aspek dituntut untuk mampu, interaksi antara pedidik dan peserta didik tidak bertemu secara langsung akan tetapi terkoneksi melalui media yang terintegrasi dengan internet. Berdasarkan Surat Edaran tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring (dalam jaringan, atau secara *online*). Alhasil, dunia pendidikan mau tidak mau harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu serta menunjang proses pembelajaran yang lebih baik pada masa pandemi (Asmaradhana & Churiyah, 2021).

Penyebaran virus Covid-19 di Indonesia terdata sangat cepat sejak awal tahun 2020 (Krishnamurthy, 2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PPJ) dalam sistem pembelajaran di bidang pendidikan merupakan usaha pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 di Indonesia (Purnamasari & Kusdiyanti, 2021).

Pembelajaran daring (*online*) yang kemudian berdampak akibat Covid-19 membuat para pelajar, khususnya di MTsN 2 Rejoso yang selama ini

kesulitan mempelajari *Nahwu Shorof* dan belum menerapkan media pembelajaran tertentu dalam proses pembelajaran, membutuhkan inovasi media *iSpring Suite* dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti perlu mengadakan kajian tentang, “Pengembangan Media Pembelajaran *Nahwu Shorof* dengan Pemanfaatan *iSpring Suite* Berbasis Android untuk Kelas VII (Putri) MTsN 2 Rejoso”. Memanfaatkan *software iSpring Suite* sangat diharapkan guna menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* yang lebih menarik serta dapat dioperasikan pada *smartphone* untuk menunjang pembelajaran *via daring* (Nisyah & Arief, 2021).

Pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Power Point* yang selanjutnya diekspor ke dalam format HTML5 menggunakan aplikasi *iSpring Suite* 10. Menurut Sumargono dkk., *iSpring Suite* mampu membuat produk media yang dapat mendukung program *e-learning* efektif dengan integrasi melalui *iSpring Quizmaker* dan *iSpring Kinestics*. Pemilihan *Microsoft Power Point* di-upgrade melalui *iSpring Suite* dan *APK Builder* dalam penelitian dan pengembangan ini, karena mempunyai beberapa kelebihan, di antaranya yaitu, mudah dan dapat diulang-ulang dalam penggunaannya. Selain itu, adanya kombinasi *iSpring Suite* dan *APK Builder* membuat *Microsoft Power Point* menjadi lebih hidup dan variatif karena diekspor dalam HTML5. Format HTML5 inilah yang jadi bahan dasar aplikasi *android*. Konversi format HTML5 menjadi aplikasi *android* (apk) dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *APK Builder* (Handayani & Rahayu, 2020).

B. Pembahasan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Develompment/ RnD*). Menurut Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, kemudian menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Pada penelitian pengembangan (*RnD*) juga terdapat beberapa model, salah satunya adalah 4D (*Four D*). Model pengembangan 4D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorrothy S. Semmel, dan Melvyn I. Model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan utama, diantaranya yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Thiagarajan et al., 1974). Model pengembangan 4D juga dapat diadaptasi menjadi 4P (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, Penyebaran).

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan angket respon peserta didik. Kemudian dianalisa menggunakan *skala Likert*.

Rumus menghitung persentase sebagai berikut:

$$xi = \frac{\sum S}{Smax} \times 100\%$$

Ket:

Smax = Skor Maksimal

$\sum S$ = Jumlah Skor

xi = Nilai Kelayakan Angket Tiap Aspek

Angket respon menggunakan skor dengan rentang minimal 30 dan maksimal 90 untuk setiap konten pertanyaan. Analisis data angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan cara *skala Likert* (Kartini et al., 2020).

No.	Kategori	Skor
1.	Kurang	45-30
2.	Cukup	60-46
3.	Baik	75-61
4.	Sangat Baik	90-76

Tabel 1. Rentang Skor

Angket respon berfungsi untuk mengetahui ketertarikan media pembelajaran *Nahwu Shorof* dengan pemanfaatan *iSpring Suite* berbasis

android pada materi *Macam-macam Isim* diberikan kepada responden. Dalam hal ini adalah kelas VII (Putri) MTsN 2 Rejoso. Kemudian, untuk mengetahui nilai akhir, peneliti menggunakan analisis nilai rata-rata untuk setiap butir pernyataan yang bersangkutan dalam angket yaitu dengan perhitungan nilai kelayakan angket tiap aspek dibagi dengan banyaknya pernyataan.

Angket validasi untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli bahasa pada produk menggunakan 4 pilihan untuk setiap konten pernyataan.

No.	Kategori	Skor
1.	Baik Sekali	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

Tabel 2. Rentang Skor

Hasil skor persentase yang telah diperoleh dari penelitian kemudian diinterpretasikan dalam kriteria kelayakan.

No.	Persentase	Kriteria
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Kurang Layak
5.	0%-20%	Sangat Kurang Layak

Tabel 3. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Tabel kriteria kelayakan analisis persentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. Dikategorikan sangat layak jika $X > 81\%$; butuh jika $61\% < X \leq 80\%$; cukup jika $41\% < X \leq 61\%$; kurang jika $41\% < X \leq 21\%$; dan sangat kurang jika $X \leq 20\%$ (Damayanti et al., 2018).

2. Hasil Penelitian

Hasil pendefinisian (*define*) dalam proses pembelajaran *Nahwu Shorof* melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti. Hasil analisis

kebutuhan dalam tahap perancangan (*design*) diperoleh melalui wawancara bersama guru mata pelajaran dan peserta didik yang dalam hal ini kelas VII (Putri) MTsN 2 Rejoso. Wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan kurang diberikannya media pembelajaran yang menarik untuk penyampaian materi pada kelas VII (Putri) MTsN 2 Rejoso yang sangat antusias sebagai pembelajar baru dalam *Nahwu Shorof*, karena kendala terbatasnya waktu pembelajaran tatap muka dan sistem daring (dalam jaringan/*online*), forum pembelajaran daring (dalam hal ini memakai *google classroom*) hanya diisi link video yang disambungkan ke *Youtube* untuk menyampaikan ulasan materi. Wawancara kepada peserta didik juga menunjukkan masalah penerapan metode yang kurang variatif yakni *sorogan* dan *tarjamah* secara monoton yang menimbulkan kebosanan terhadap mata pelajaran *Nahwu Shorof*.

Pada tahap pengembangan (*develop*) media pembelajaran, peneliti mengacu pada modul *Nahwu Shorof* untuk kelas VII yang sudah lama dipakai peserta didik MTsN 2 Rejoso. Sementara untuk tahap penyebaran (*disseminate*), peneliti menyebarkan uji coba media pembelajaran kepada seluruh peserta didik VII (Putri) MTsN 2 Rejoso yang tidak berdomisili di asrama Darul Ulum (non pondok) mempunyai *smartphone* dengan sistem android yang baik tapi tidak dimanfaatkan secara maksimal, apalagi dalam mata pelajaran *Nahwu Shorof* yang sangat membutuhkan pemahaman mendalam agar dapat menguasai bahasa Arab. Berdasarkan seluruh hasil tahapan penelitian, peserta didik membutuhkan inovasi media yang dapat diakses untuk dipelajari di rumah ketika pembelajaran daring (*online*) secara mandiri kapan saja agar mendukung penjelasan guru ketika di kelas.

Validasi media pembelajaran *Nahwu Shorof* dengan pemanfaatan *iSpring Suite* (versi 10/terbaru) pada materi *Macam-macam Isim* dilakukan oleh tiga ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, peneliti melakukan revisi perbaikan untuk produk media pembelajaran. Langkah selanjutnya, uji

coba produk media pembelajaran pada kelas VII Putri MTsN 2 Rejoso yang dilakukan secara daring (*online*) pada mata pelajaran *Nahwu Shorof* menggunakan *Google Form*. Data didapatkan melalui media angket. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah saran ataupun kritik yang dituliskan oleh validator. Data kuantitatif adalah data yang berasal dari angket yang berisi *rating scale* (Qomariyah & Mistianah, 2021).

Angket yang dipakai dalam penelitian berupa angket validasi dan angket respon. Angket validasi diisi oleh validator ahli media, ahli materi dan bahasa. Tujuan dari adanya validasi adalah agar produk yang dikembangkan memenuhi kriteria *valid*, oleh karena itu di dalam lembar validasi terdiri atas saran dan komentar dari ahli sebagai revisi aplikasi yang dikembangkan. Angket respon digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan ini sudah memenuhi kriteria efektif atau belum (Anjelina et al., 2021).

a. Validasi Ahli Materi

Hasil rata-rata penilaian dari penilaian validasi ahli materi pada produk disajikan dalam bentuk persentase adalah sebagai berikut:

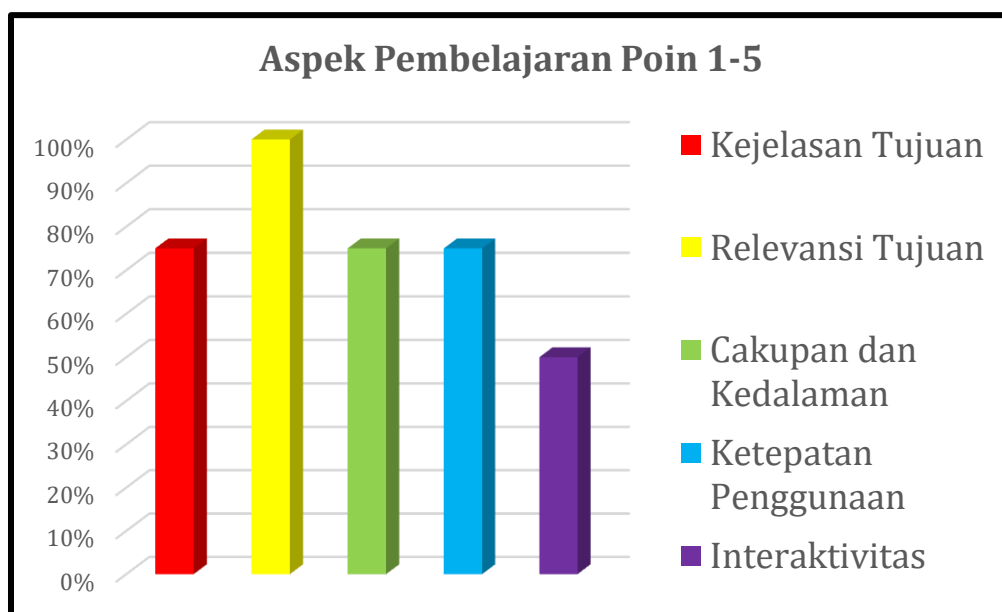
No	Aspek	Persentase
1.	Pembelajaran	80,36%
2.	Substansi Materi	87,50%
Rata-rata		83,93%

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

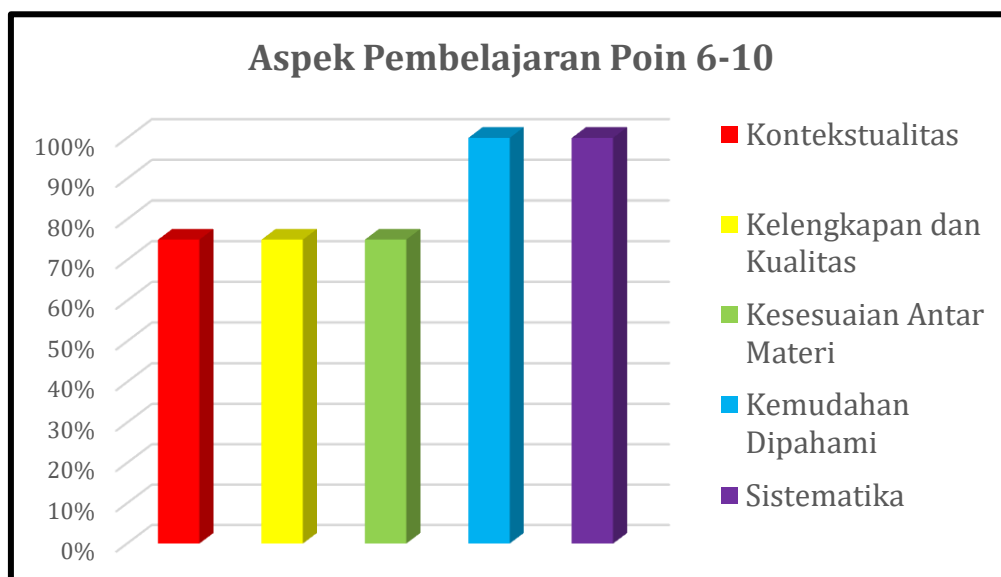
Berdasarkan tabel 4 yang di dalamnya memuat hasil penilaian validasi oleh ahli materi, dapat diketahui Aspek Pembelajaran yang berisi Kejelasan Tujuan, Relevansi Tujuan, Cakupan dan Kedalaman, Ketepatan Penggunaan Strategi Pembelajaran, Interaktivitas, Kontekstualitas, Kelengkapan dan Kualitas Bahan Bantuan Belajar, Kesesuaian Antar Materi, Kemudahan Dipahami, Sistematika, Kejelasan, Konsistensi Evaluasi, Relevansi, dan Pemberian Umpan Balik, mendapat nilai persentase sebesar 80,36%. Pada Aspek Substansi Materi yang berisi

Kebenaran Materi, Ketepatan Penggunaan Istilah, Kedalaman Materi, dan Aktualitas, mendapatkan nilai persentase sebesar 87,50%. Rata-rata penilaian dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 83,93% dengan kategori **Sangat Layak**.

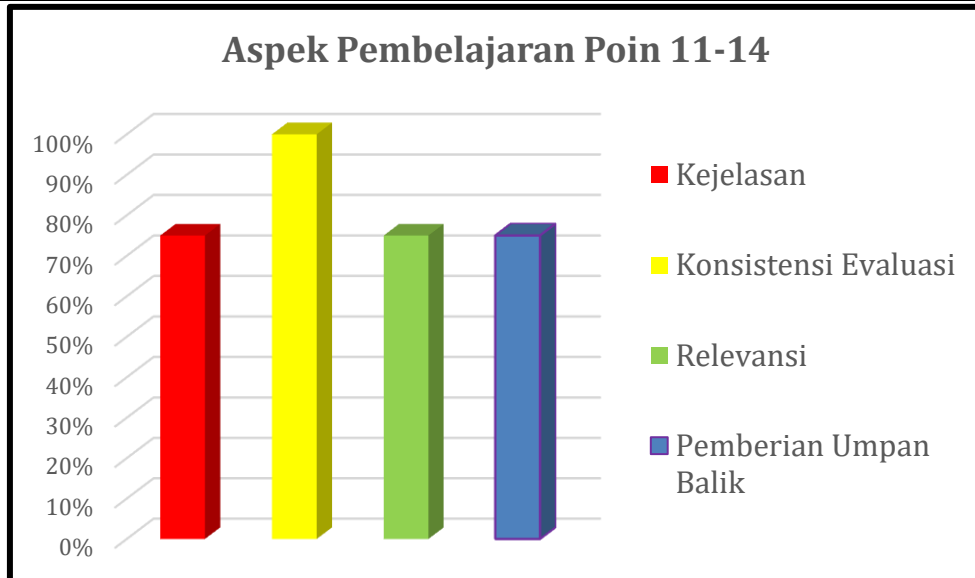
Uraian detail tentang masing-masing aspek rincian tiap pernyataan dari angket validasi oleh ahli materi disajikan lebih lengkap dalam bentuk-bentuk grafik.



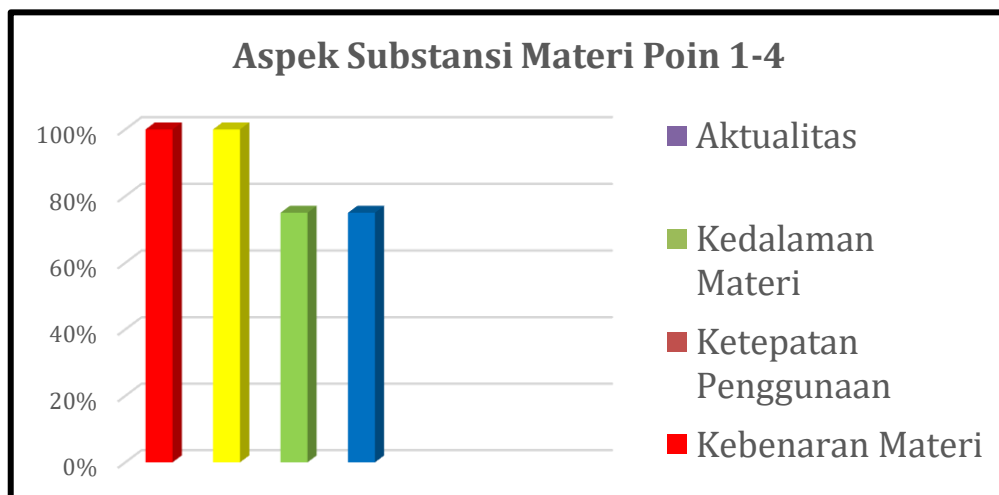
Gambar 1. Grafik Aspek Pembelajaran (1-5)



Gambar 2. Grafik Aspek Pembelajaran (6-10)



Gambar 3. Grafik Aspek Pembelajaran (11-14)



Gambar 4. Grafik Aspek Substansi Materi (1-4)

b. Validasi Ahli Bahasa

Hasil penilaian validasi ahli bahasa pada produk disajikan dalam bentuk persentase adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Persentase
1.	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	50%
2.	Ketepatan Istilah	75%
3.	Kemudahan Memahami Alur Materi	100%
4.	Kesantunan Penggunaan Bahasa	100%

5.	Ketepatan Dialog/Teks Wacana	75%
6.	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Berpikir Siswa	75%
7.	Kemampuan Mendorong Rasa Ingin Tahu	100%
8.	Penggunaan EYD	75%
Rata-rata		81,25%

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel 5 yang di dalamnya memuat hasil penilaian validasi oleh ahli bahasa, dapat diketahui Aspek 1 tentang Kejelasan Petunjuk Penggunaan mendapat nilai persentase sebesar 50%; Aspek 2 tentang Ketepatan Istilah mendapat nilai persentase sebesar 75%; Aspek 3 tentang Kemudahan Memahami Alur Materi mendapat nilai persentase sebesar 100%; Aspek 4 tentang Kesantuan Penggunaan Bahasa mendapat nilai persentase sebesar 100%; Aspek 5 tentang Ketepatan Dialog/Teks Wacana mendapat nilai persentase sebesar 75%; Aspek 6 tentang Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Berpikir Siswa mendapat nilai persentase sebesar 75%; Aspek 7 tentang Kemampuan Mendorong Rasa Ingin Tahu mendapat nilai persentase sebesar 100%; Aspek 8 tentang Penggunaan EYD mendapat nilai persentase sebesar 75%. Rata-rata penilaian dari validator ahli bahasa mendapatkan nilai sebesar 81,25% dengan kategori **Sangat Layak**.

c. Validasi Ahli Media

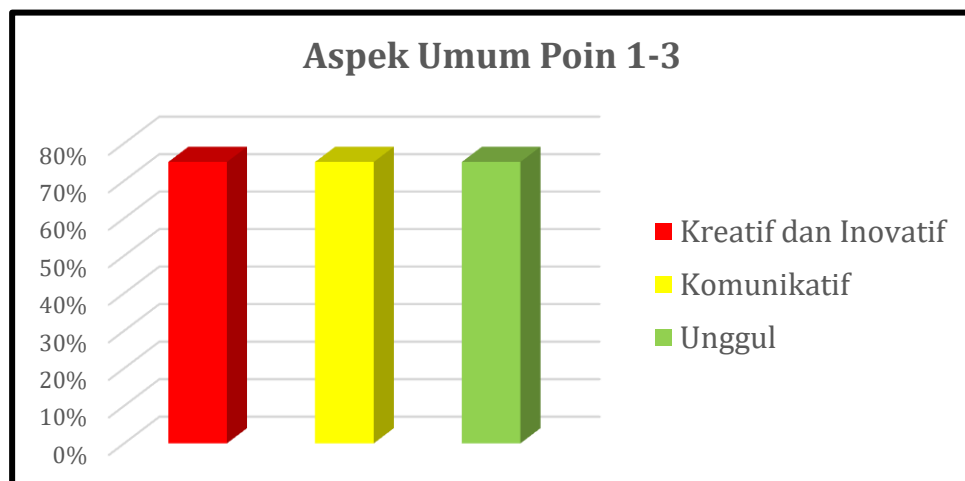
Hasil penilaian validasi ahli media pada produk disajikan dalam bentuk persentase adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Persentase
1.	Aspek Umum	75%
2.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	66,25%
Rata-rata		70,63%

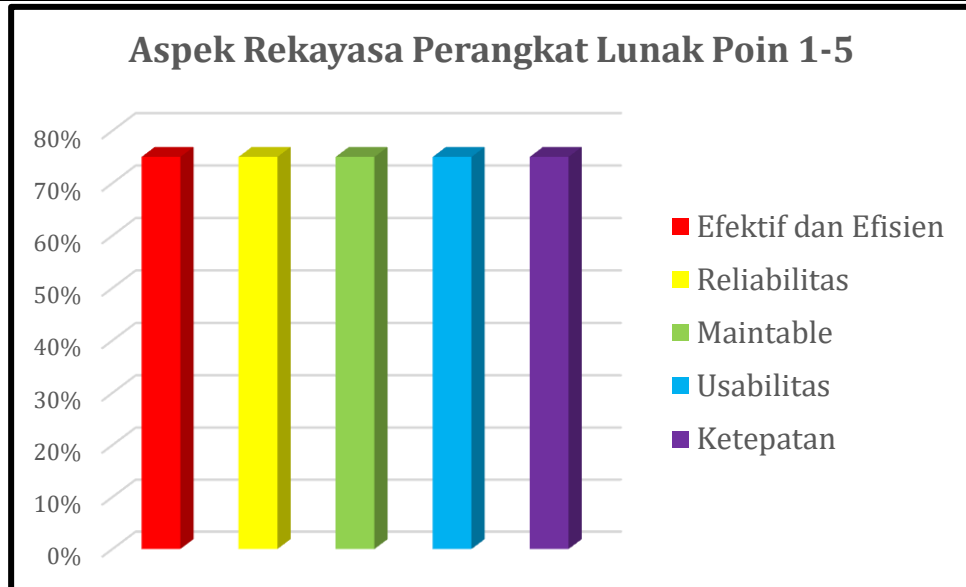
Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 6 yang didalamnya memuat hasil penilaian validasi oleh ahli media, dapat diketahui Aspek Umum (memuat: Kreatif dan Inovatif, Komunikatif, dan Unggul) mendapat nilai persentase sebesar 75%. Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak yang berisi Efektif dan Efisien, Reliabilitas, Maintable, Usabilitas, Ketepatan Pemilihan, Kompatibilitas, Pemaketan Program, Dokumentasi Multimedia, Reusabilitas, Komunikatif, Kreatif, Sederhana, Unity, Penggambaran Objek, Pemilihan Warna, Tipografi, Layout, Unsur Visual Bergerak, Navigasi, dan Unsur Audio, mendapatkan nilai persentase sebesar 66,25%. Rata-rata penilaian dari validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 70,63% dengan kategori **Layak**.

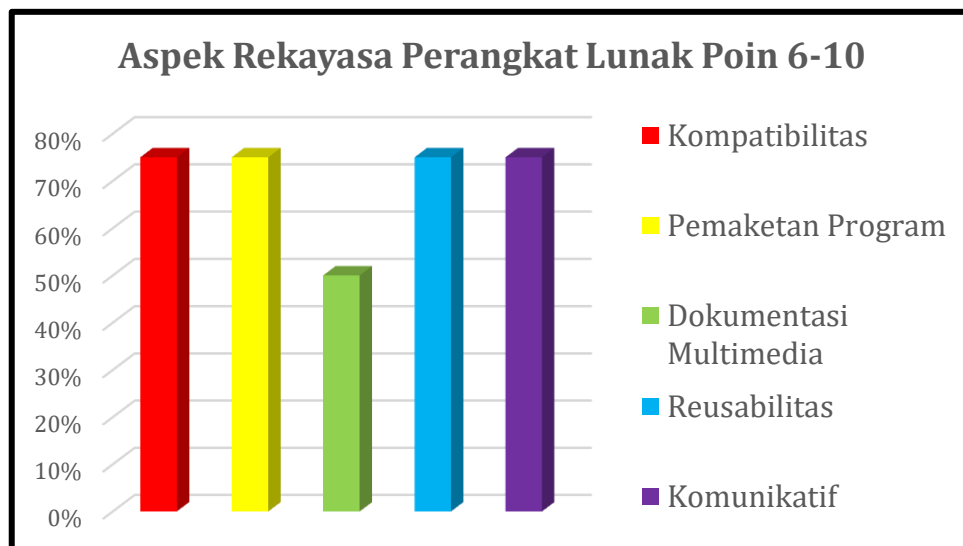
Uraian detail tentang masing-masing Aspek oleh ahli media disajikan dalam bentuk grafik.



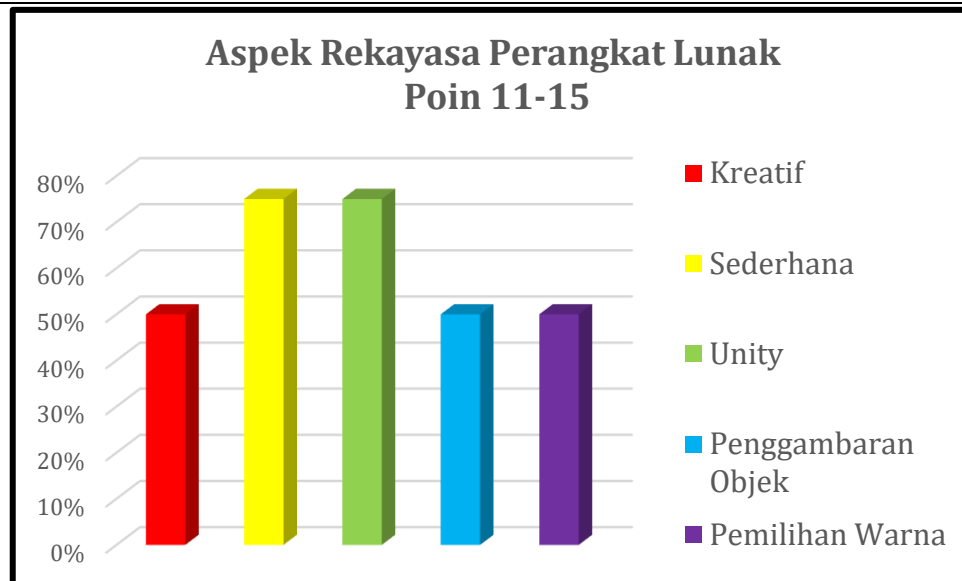
Gambar 5. Grafik Aspek Substansi Materi (1-4)



Grafik 6. Grafik Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (1-5)



Gambar 7. Grafik Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (6-10)



Gambar 8. Grafik Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (11-15)



Gambar 9. Grafik Aspek Rekayasa Perangkat Lunak (16-20)

d. Respon Peserta Didik

Hasil persentase rata-rata tiap butir pernyataan penilaian angket respon pada produk oleh kelas VII (Putri) MTsN 2 Rejoso (kelas A-F) disajikan dalam bentuk tabel. Terdapat 15 butir pertanyaan. Skor minimum adalah 30 dan skor maksimum ada 90. Kelas A terdapat 13 Responden, Kelas B terdapat 10 Responden, Kelas C terdapat 9 Responden, Kelas D terdapat 14 Responden, Kelas E terdapat 14 Responden, dan Kelas F

terdapat 11 Responden.

Tabel 6. Respon Peserta Didik Terhadap Media

No.	Aspek	Persentase
1.	Tampilan aplikasi android menarik	90%
2.	Warna, video dan gambar menyenangkan dilihat	89,93%
3.	Tulisan mudah dibaca dan dipahami	89,24%
4.	Tiap slide menarik untuk dilihat	89,72%
5.	Tombol navigasi mudah digunakan	89,45%
6.	Materi Nahwu Shorof mudah dipahami	90,31%
7.	Musik di aplikasi mengumpulkan semangat belajar	91,25%
8.	Media pembelajaran membuat materi pembelajaran mudah diingat	89,31%
9.	Model kuis sangat menarik	89,38%
10.	Soal-soal dalam media menambah wawasan tentang Nahwu Shorof	89,34%
11.	Materi sebelumnya mudah diakses lagi	89,78%
12.	Media pembelajaran meningkatkan semangat belajar	88,87%
13.	Aplikasi Android membuat tidak kesulitan lagi belajar Nahwu Shorof	89,39%
14.	Media dapat menghilangkan rasa bosan belajar Nahwu Shorof	89,77%
15.	Aplikasi Andoid ini sangat cocok untuk media pembelajaran Nahwu Shorof	90,20%
Rata-rata		90%

Dari tabel keseluruhan skor dapat disimpulkan nilai rata-rata respon dari seluruh kelas adalah 90% yang dalam hal ini masuk ke kategori **Sangat Layak**.

Tingkat persentase respon yang tinggi setelah menggunakan media *mobile learning* berupa aplikasi *iSpring Suite* berbasis *android*, menunjukkan tingkat kemandirian belajar peserta didik (Rahmawati & Mukminan, 2017). Sehingga dengan perolehan tingkat kemandirian belajar yang tinggi ini membuktikan bahwa media *mobile learning* yang dikembangkan peneliti efektif dalam menunjang kemandirian belajar siswa kapanpun dan dimanapun, serta lebih fleksibel dalam pengoperasiannya guna pembelajaran daring (*online*) (Fajarwati & Winarno, 2021).

C. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis Android pada mata pelajaran *Nahwu Shorof* untuk kelas VII (Putri) MTsN 2 Rejoso Jombang sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan persentase penilaian rata-rata ahli materi sebesar 83,93% dengan kategori Sangat Layak, persentase penilaian rata-rata ahli bahasa sebesar 81,25% dengan kategori Sangat Layak, persentase penilaian ahli media sebesar 70,63% dengan kategori Layak, dan respon penilaian oleh peserta didik sebesar 90% dengan kategori Sangat Layak. Hasil rata-rata persentase keseluruhan adalah 81,45% yang masuk kepada kategori **Sangat Layak**.

Daftar Pustaka

- Ambarita, A., & Muharto. (2016). *Komputer : Merakit, Menginstal dan Menggunakan Microsoft Office*. Deepublish.
- Anjelina, S., Putri, Q. T., Mardiah, N. A., & Sari, K. (2021). Kelayakan instrumen penilaian berbasis ispring suite pada materi pola bilangan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 8(2), 93–99.
- Asmaradhana, G. C., & Churiyah, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar dan kemandirian peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran mobile learning. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(3), 251–262. <https://doi.org/10.17977/um066v1i32021p251-262>
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). *KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERUPA BUKU SAKU BERBASIS ANDROID*. 01(1), 63–70.
- Fajarwati, F., & Winarno, A. (2021). PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR MELALUI MEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS ISPRING SUITE 8 BAGI SISWA SMK DI MALANG. *Prosiding Seminar Nasional Kelompok Bidang Keahlian TTN 2021 Universitas Negeri Malang, April*, 82–88.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN I-SPRING DAN APK BUILDER Development of Android-Based Interactive Learning Media Using I-Spring And Apk Builders. *JURNAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5, 12–26.
- Huda, N. (2018). *Kajian dan Analisis Qoidah Al Shorfiyyah*. Santri Salaf Press.
- Husna, A., Ma'arif, I. B., & Fikri, A. K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA NahShorNa " DENGAN MENGGUNAKAN DUA BAHASA UNTUK PEMBELAJARAN NAHWU-SHOROF DASAR. *Seminar Nasional Multidisiplin 2019*, 39–46.
- Kartini, K. S., Tri, I. N., & Putra, A. (2020). RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Krishnamurthy, S. (2020). The future of business education: A commentary in the shadow of the Covid-19 pandemic. *Journal of Business Research*, 1–5, 117.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.05.034>
- Ma'arif, S. (2010). *Tashrif Kilat* (2nd ed.). Nuansa Aulia.
- Mardiyasa, P., Saputra, A., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2016). *Film Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2015 / 2016*. 5.
- Nikma, F. (2015). *Panduan Lengkap Belajar Bahasa Arab Otodidak: Kitab Nahwu*. Tuross Pustaka.
- Ninawati, M., Cianda, F., & Burhendi, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9*. 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>
- Nisyah, A., & Arief, M. (2021). *Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Mobile Learning berbasis Ispring Suite 9 pada mata pelajaran kearsipan (PVar Spring)*. 1(5), 494–501. <https://doi.org/10.17977/um066v1i52021p494-501>
- Purnamasari, D. I., & Kusdiyanti, H. (2021). *Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Mobile Learning PERSIKA berbasis (A useful mobile base learning media in the Covid - 19 era)*. 1(6), 569–578. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p569-578>
- Qomariyah, I. N., & Mistianah. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA iSPRING SUITE 8 DENGAN MODEL THINK PADA MATA KULIAH GENETIKA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12, 108–113.
- Rahmawati, E. M., & Mukminan. (2017). PENGEMBANGANG M-LEARNING UNTUK Mendukung Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Pelajaran GEOGRAFI. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 157–166.
- Rifai, A., Sulton, & Sulthoni. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Sebagai Pendukung Sumber Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p010>
- Rosalina, L., & Bukhori, I. (2021). MOBILE LEARNING APPLICATION BERBASIS ISPRING SUITE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SITUASU PANDEMI COVID-19 Abstrak. *Prosiding Seminar Nasional Kelompok Bidang Keahlian ADP 2021, April*, 212–218.
- Sa'diyah, H., & Alfian, I. (2021). Whatsapp Small Groups sebagai Media

- Pembelajaran Maharah Al-Kalam di Masa DARING. *Jurnal Arabia*, 13(1), 1.
<https://doi.org/10.21043/arabia.v13i1.10217>
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sahrah, S. (2017). (MQWH) PONDOK PESANTREN AL-AZIZIYAH KAPEK GUNUNGSARI. *El Tsaqafah Jurnal*, 189–210.
- Sari, R. R. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran Kreatif Bahasa Arab ditinjau dari Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Arabia*, 12(2), 1.
<https://doi.org/10.21043/arabia.v12i2.7445>
- Sugiyono. (2017). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Alfabeta.
- Sulaikho, S., & Mathoriyah, L. (2020). *Analisis Permasalahan Mahasiswa Dalam Mempelajari Sintaksis Bahasa Arab (Fakultas Agama Islam*. 8(3), 293–297.
- Suparno, A. (2017). *Membuat Aplikasi Android dengan Microsoft Power Point*. CV Sakti.
- Thiagarajan, S. Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University Bloomington.
- Zilfia, K., Maurisa, A., & Rahayu, W. P. (2021). *Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite* 9. 1(6), 546–558.
<https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p546-558>

