mahira
journal of arabic studies & teaching

Analisis Kelayakan Aplikasi BISA (Belajar Islam dan Bahasa Arab) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab

Resma Dewi Nurpitri
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
resmadewin23@gmail.com

Article Info

Article History
Received:
10-03-2022
Revised:
27-03-2022
Accepted:
10-04-2022
Published:
22-04-2022

Keyword:
Analisis Kelayakan, Media Pembelajaran, Aplikasi BISA

Abstract

This study aims to determine the feasibility level of the BISA application based on the theory of multimedia learning assessment and to find out the opinions of Arabic language experts about the application as a learning medium. This research is a mixed methods. Collecting data analyzed in this study using the documentation method and to find out the opinions of Arabic language experts the researchers used the questionnaire/questionnaire method. In the data analysis technique, the researcher used descriptive statistical analysis methods. The results of the study stated that the BISA application obtained a score percentage of 69.05% which was interpreted as a fairly decent category. Meanwhile, based on the results of the questionnaire/questionnaire, the BISA application obtained a percentage score of 80% which was categorized as quite feasible. The BISA application as learning multimedia has integrated several forms of media such as text, images, audio, and video. The material in this application already includes knowledge and skills material and contains enrichment material, so that Arabic language experts think that the application is appropriate for novice learners. The lack of application is found in several indicators including indicators of cognitive content, artistic and aesthetic indicators, and indicators of overall function.

الملخص

كان يهدف هذا البحث إلى معرفة مستوى جدوى التطبيق "BISA" بناء على نظرية تقييم الوسائط المتعددة التعليمية ولمعرفة على آراء اللغويين للغة العربية عن التطبيق كوسيطة التعليم. هذا البحث هو بحث توافيق. كان جمع البيانات التي تم تحليلها في هذا البحث باستخدام طريقة التوثيق واستخدمت الباحثة طريقة الإستبيان لإدراك على آراء اللغويين للغة العربية. وأما لتقنيات تحليل البيانات استخدمتها الباحثة طريقة التحليل الوصفى الإحصائى. بينت تنائج البحث أن التطبيق "بيسا" حصل على درجة 69.05% الذي فسر على أنها في فئة لائقة إلى حد

ما. أما النتائج باعتبار الإستبيان كان التطبيق "BISA" حصل على درجة 80% الذي تم تصنيفها إلى فئة لائقة إلى حد ما. بناء على نتائج تحليل جدوى بمعايير تقييم الوسائط المتعددة التعليمية التطبيق "بيسا" كوسائط المتعددة التعليمية الذي قام بتكامل أشكال مختلفة من الوسائط مثل النصوص والصور والأصوات والفيديوهات. أما المواد في هذا التطبيق يتضمن على مواد المعرفات والمهارات و يشمل على المواد التكميلية, حتى يرا اللغويون للغة العربية أن التطبيق مناسب للإستخدامه للمتعلمين المبتدئين. أما من ضعف هذا التطبيق فهو في بعض المؤشر يعني مؤشرات المحتوى المعرفى وفي المؤشرات الفنية والجمالية وفي المؤشرات الوظيفة الشاملة.

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak bermunculan alat-alat modern seperti komputer, TV, internet, *smartphone* dan masih banyak teknologi lainnya yang berkembang pada zaman sekarang ini. Alat-alat tersebut merupakan bagian dari media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pendidikan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.[1] Terdapat enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, vidio, *manipulative* (perekayasa benda-benda), dan orang.[2]

Peran media dan teknologi dalam pendidikan ditandai dengan adanya digitalisasi dan berjejaring dalam proses pembelajaran. Berkat adanya teknologi, perkembangan media cetak dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan ke arah yang lebih canggih yaitu bersifat elektronik, hal ini ditandai dengan adanya media audio, visual, dan audiovisual. Sebuah media yang memadukan antara teks, audio, visual, dan audiovisual disebut multimedia. Ariesto menyebutkan bahwa aplikasi multimedia dibagi menjadi tiga kategori utama yaitu presentasi bisnis, aplikasi pelatihan dan pembelajaran, serta game dan hiburan.[3]

Teknologi kemudian mengembangkan kembali perangkat yang lebih canggih yaitu perangkat *mobile* seperti laptop dan *smartphone* yang dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap konten multimedia. Teknologi *mobile* menawarkan kesempatan kepada para pengguna untuk belajar lebih mudah dan dengan jangkauan informasi yang lebih luas. Ledakan perangkat *mobile* yang lebih canggih tersebut menyebabkan banyak orang yang memanfaatkannya untuk

[1] Rizka Utami and Et. Al., *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).
[2] Shoffan Shoffa and et. al., *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Bojonegoro: CV. Agrapana Media, 2021).
[3] Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012).

mengembangkan berbagai program multimedia berbentuk aplikasi baik untuk bisnis, hiburan, pembelajaran, dan lain-lain.

Fenomena aplikasi multimedia pembelajaran di zaman modern ini semakin marak, bahkan tidak hanya seorang ahli yang mampu menciptakan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran, akan tetapi sangat banyak dari kalangan orang biasa dan mahasiswa yang mencoba mengembangkannya juga. Hal ini dapat menimbulkan kebingungan terhadap para pengguna untuk memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan akademiknya serta aplikasi yang sudah terukur tingkat kelayakannya.

Untuk mengukur tingkat kelayakan sebuah multimedia maka dibutuhkan suatu kriteria. ISO 9126 merupakan salah satu standar yang dapat digunakan untuk mengukur kelayakan suatu *software* atau perangkat lunak yang terdiri dari enam karakteristik yaitu *functionality, reliability, usability, efficiency, maintainability,* dan *portability*.[4] Selain itu, menurut Romi terdapat tiga kriteria aplikasi pembelajaran yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.[5] Namun, pada umumnya kriteria-kriteria tersebut digunakan untuk mengukur kelayakan aplikasi yang sedang dikembangkan.

Adapun kriteria penilaian multimedia pembelajaran merupakan suatu teori yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan aplikasi multimedia yang sudah ada atau sudah dikembangkan sebelumnya. Kriteria penilaian multimedia pembelajaran tersebut mencakup penilaian aspek materi dan dan aspek teknis aplikasi multimedia.

Peneliti menemukan sebuah aplikasi yang bernama BISA (Belajar Islam dan Bahasa Arab). Ini merupakan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang dikembangkan oleh yayasan BISA, yaitu sebuah yayasan yang bergerak di bidang pendidikan belajar Islam dan bahasa Arab jarak jauh. Aplikasi BISA dapat dijalankan dalam *smartphone* dan laptop, namun dalam laptop aplikasi hanya bisa dijalankan dengan bantuan media lain. Aplikasi ini memiliki fitur yang cukup lengkap mulai dari buku digital *nahwu* dan *sharaf*, vidio, audio, kosakata, kamus, kuis, dan pemberitahuan *mufradat* sehari-hari.

Menu *nahwu* dan *sharaf* yang terdapat dalam aplikasi BISA dilengkapi dengan fitur audio dan vidio yang merupakan bagian dari penjelasan materi yang ada dalam buku digital, sehingga pengguna yang merasa belajarnya lebih efektif melalui metode mendengar atau melihat dapat lebih nyaman dan mudah memahami materi.

Kemudian, selain memiliki fitur-fitur yang telah disebutkan diatas, aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang belum aktif dan fitur-fitur tersebut dapat dikembangkan pada pembaharuan aplikasi selanjutnya. Namun, materi yang terdapat dalam fitur kosakata, audio, dan vidio, merupakan materi yang telah lama ditampilkan, dengan kata lain belum ada materi baru yang ditambahkan, seperti dalam materi vidio terakhir ditambahkan adalah pada tahun 2019. Padahal, aplikasi multimedia harus memenuhi kebutuhan pembelajaran dan menyediakan pembelajaran yag diinginkan oleh pengguna sehingga aplikasi layak dipilih untuk menunjang pembelajaran.[6]

---

[4] Ika Nurhayati Fitri, "Pengembangan Dan Analisis Media Pembelajaran Simulasi Merakit Komputer Berbasis Desktop" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).
[5] Fitri.
[6] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Berdasarkan pengamatan peneliti, belum banyak yang menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran alternatif selain buku ajar, serta belum ada penelitian yang merespon terhadap adanya aplikasi tersebut, padahal menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilham Fauzan tentang pembelajaran via *whatsapp* di Yayasan BISA mendapatkan respon yang positif dari para pesertanya terhadap metode yang diberikan.[7] Sehingga hal tersebut menimbulkan rasa penasaran kepada peneliti, apakah aplikasi BISA ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran bahasa Arab berdasarkan kriteria penilaian multimedia pembelajaran. Dari hal tersebut peneliti juga ingin mengetahui bagaimana respon ahli terhadap aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran.

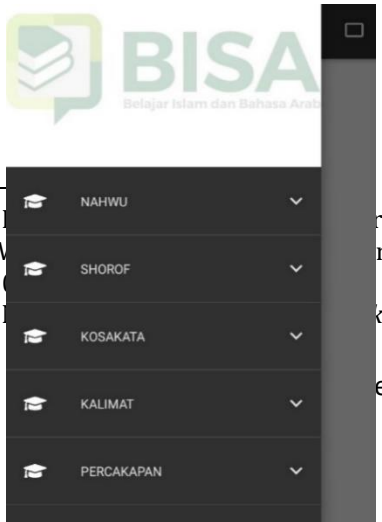
Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kombinasi (*mixed methods*). Peneliti melakukan analisis tingkat kelayakan aplikasi BISA melalui teknik dokumentasi kemudian melakukan pemberian skor pada rubrik penilaian yang telah disusun peneliti berdasarkan indikator kriteria penilaian multimedia pembelajaran. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa rubrik penilaian yang disusun berdasarkan beberapa indikator yang diambil dari kriteria penilaian multimedia pembelajaran menurut Thorn.[8] Sedangkan penskoran analisis kelayakan aplikasi ini menggunakan pengukuran skala *likert*. Untuk mengetahui pendapat ahli bahasa Arab, peneliti menggunakan angket/kuisioner yang berisi 10 pernyataan dengan empat kriteria jawaban (Sangat setuju, setuju, cukup setuju, dan tidak setuju).

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi BISA

Pada 17 Agustus 2017, Yayasan BISA meluncurkan sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama BISA Bahasa Arab Nahwu Shorof, sebagai bagian dari program baru yaitu BISA Mobile. BISA Mobile merupakan program yang dirancang dalam bentuk aplikasi, dikembangkan sebagai media alternatif untuk belajar bahasa Arab yang mudah diakses melalui perangkat *mobile* oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Belajar Islam dan Bahasa Arab dalam aplikasi mobile dilncurkan untuk membantu belajar di sela-sela kesibukan.



[7] I rpribadi Pengajar Dan Murid Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Via W m Dan Bahasa Arab Learning Center" (UIN Syarif Hidayatullah, 2

[8] I kasi Dalam Pendidikan.

es and Teaching

Gambar 1 Tampilan Menu Aplikasi BISA

Adapun materi yang ada dalam aplikasi BISA adalah Nahwu dan Sharaf. Tema-tema pada materi Nahwu meliputi Pengantar Ilmu *Nahwu,* Kalimat Inti, Keterangan Tambahan dalam Kalimat, Variasi Kalimat, *Mu'rab* dan *Mabniy,* Latihan *I'rab.* Sedangkan tema-tema dalam materi sharaf meliputi Pengantar Ilmu Bahasa Arab, Ilmu *Sharaf, Tsulatsy Mujarrad, Tsulatsy Mazid, Ruba'iy Mujarrad dan Mazid, Tashrif Lughawi, Kata Kerja Aktif (Fi'il Ma'lum) dan Kata Kerja Pasif (Fi'il Majhul), Fi'il Shahih dan Fi'il Mu'tal,* Latihan *Tashrif* dari Al – Qur'an. Selain itu, juga terdapat fitur untuk materi kosakata, kalimat, percakapan, hadits, pemberitahuan.

Analisis Kelayakan Aplikasi BISA

Analisis kelayakan aplikasi BISA dilakukan berdasarkan kriteria penilaian multimedia pembelajaran menurut Thorn yang dibagi menjadi beberapa indikator penskoran, sebagai berikut:

Tabel 1 : Penskoran Indikator Kemudahan Navigasi

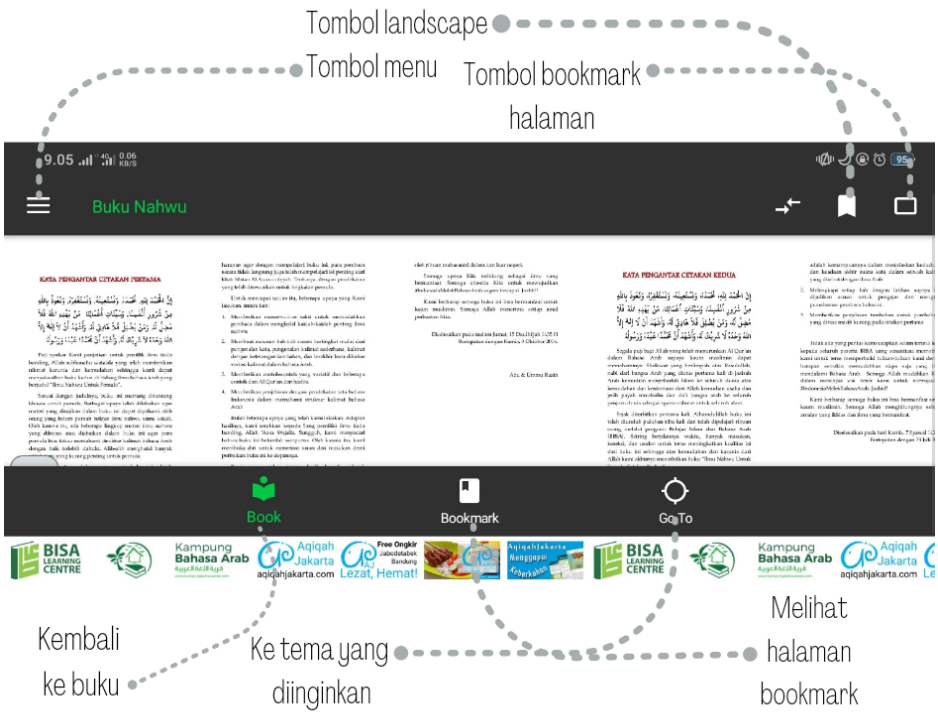
No.	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor
1	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian	4	3
2	Navigasi untuk menampilkan halaman utama, menu/fitur lain, dan lanjut (*next*) dan kembali (*back*)	4	2
3	Bentuk dan letak navigasi konsisten diseluruh isi program	4	3
4	Ketepatan navigasi dengan menu yang diinginkan	4	4
Jumlah Skor		16	12

Tabel 1 menunjukan bahwa indikator kemudahan navigasi memperoleh skor 12. Hal ini dikarenakan navigasi dalam aplikasi BISA sudah berjalan dengan baik, sesuai dengan fungsinya masing-masing, dan letak navigasi sudah konsisten

diseluruh program. Namun aplikasi ini tidak memiliki halaman utama, akan tetapi ketika membuka aplikasi langsung akan muncul halaman buku *nahwu,* sehingga akan sedikit membingungkan bagi pengguna baru.

Navigasi yang terdapat dalam aplikasi BISA seperti pada gambar 2, gambar tersebut menunjukan beberapa navigasi yang terletak pada halaman utama aplikasi BISA. Tombol menu berfungsi untuk melihat seluruh menu yang terdapat dalam program, serta berfungsi untuk memilih dan berpindah ke menu-menu lainnya. Tombol *bookmark* bagian atas berfungsi untuk menandai halaman tertentu dalam buku *nahwu* dan *sharaf*. Tombol *lanscape* berfungsi untuk membuat tampilan aplikasi menjadi *lanscape* atau mendatar. Tombol *go to* berfungsi untuk memilih tema pada bab tertentu secara langsung, agar tidak harus membuka setiap halaman. Tombol *bookmark* bagian bawah berfungsi untuk melihat seluruh halaman yang ditandai. Tombol *book* berfungsi untuk kembali ke tampilan seluruh buku ketika kita sedang berada di halaman yang di tandai (*bookmark*).

Gambar 2 : Tombol Navigasi Aplikasi BISA



Tabel 2 : Penskoran Indikator Kandungan Kognisi

No.	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor

1	Ketersediaan materi yang bersifat pengayaan dan pendalaman	4	3
2	Materi disediakan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4
3	Ketersediaan evaluasi untuk pengukuran tingkat penguasaan materi	4	2
4	Ketersediaan materi pengetahuan dan keterampilan	4	3
Jumlah Skor		16	12

Tabel 2 menunjukan bahwa indikator kandungan kognisi memperoleh skor 12. Hal ini dikarenakan materi yang tersedia dalam aplikasi sudah mencakup materi pengetahuan dan keterampilan, terdapat materi yang bersifat pengayaan dan pendalaman bagi pembelajar pemula, serta materi disajikan dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca. Namun evaluasi yang terdapat dalam aplikasi belum menyeluruh karena hanya terdapat pada fitur kuis sedangkan untuk materi *nahwu* dan *sharaf* hanya berupa latihan-latihan saja.

Tabel 3 : Tabel Penskoran Indikator Presentasi Informasi

No.	**Kriteria Penilaian**	**Skor Maksimal**	**Skor**
1	Informasi yang tersedia dalam media berisi materi pembelajaran bahasa Arab	4	4
2	Fitur – fitur yang terdapat dalam media berkaitan dengan materi pembelajaran bahasa Arab	4	4
3	Kejelasan penyampaian materi dan evaluasi yang terdapat dalam media	4	3
Jumlah Skor		12	11

Tabel 3 menunjukan bahwa indikator presentasi informasi memperoleh skor 11. Hal ini dikarenakan informasi yang tersedia dalam aplikasi BISA merupakan materi pembelajaran bahasa Arab dan materi sudah sesuai dengan kaidah *jurumiyah*. Materi dalam fitur gambar, audio, vidio, dan kuis merupakan materi yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Arab. Berikut ini adalah gambar yang menunjukan bahwa materi pembelajaran dalam aplikasi sudah sesuai dengan kaidah *jurumiyah*.

Tabel 4 : Penskoran Indikator Integrasi Media

No.	**Kriteria Penilaian**	**Skor Maksimal**	**Skor**
1	Media mengintegrasikan bentuk media pembelajaran (teks, audio, visual, audiovisual) secara menyeluruh	4	3
2	Media menyajikan model pembelajaran yang bervariasi melalui konten – kontennya	4	3
Jumlah Skor		8	6

Tabel 4 menunjukan bahwa indikator integrasi media memperoleh skor enam. Hal ini dikarenakan aplikasi BISA telah menyediakan konten pembelajaran yang

bervariasi yang meliputi bentuk teks, gambar, audio, dan vidio. Namun masih terdapat kekurangan dalam konten berbentuk gambar, karena gambar yang ditampilkan merupakan gambar yang berbentuk tulisan bukan gambar ilustrasi.

Selain itu, bentuk interaktivitas dalam aplikasi BISA masih sangat kurang, karena umpan balik (*feedback*) yang diberikan kepada pengguna hanya terdapat pada fitur kuis saja.

Tabel 5 : Penskoran Indikator Artistik dan Estetika

No.	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor
1	Ketersediaan teks, audio, gambar, dan vidio untuk mendukung pemahaman materi	4	2
2	Pemilihan warna yang menarik	4	3
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf dapat dibaca oleh pengguna	4	2
4	Kejelasan gambar, audio, dan vidio sehingga mudah dipahami oleh pengguna	4	3
Jumlah Skor		16	10

Tabel 5 menunjukan bahwa indikator artistik dan estetika memperoleh skor 10. Hal ini dikarenakan aplikasi BISA telah menyediakan bentuk pembelajaran yang meliputi teks, gambar, audio, dan vidio. Kualitas suara dalam audio dan vidio sudah bagus dan jernih. Kemudian pemilihan huruf yang digunakan juga mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna. Warna utama yang digunakan dalam aplikasi adalah warna putih, hijau, dan hitam, serta beberapa warna yang digunakan dalam media gambar seperti merah, kuning ungu, dan lain-lain.

Tabel 6 : Penskoran Indikator Fungsi Keseluruhan

No.	Kriteria Penilaian	Skor Maksimal	Skor
1	Kesesuaian media dengan kemampuan pengguna	4	3
2	Pemberian umpan balik (*feedback*) secara langsung kepada pengguna	4	1
3	Media dapat digunakan secara mandiri oleh pengguna	4	2
4	Kemudahan akses seluruh program dalam media	4	1
Jumlah Skor		16	7

Tabel 6 menunjukan bahwa indikator fungsi keseluruhan memperoleh skor tujuh. Hal ini dikarenakan aplikasi BISA tidak memiliki halaman utama, maka bagi pengguna baru akan sedikit membingungkan ketika pertama kali membuka aplikasi. Selanjutnya sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya bahwa dalam aspek umpan balik (*feedback*) aplikasi masih sangat kurang karena hanya terdapat dalam fitur kuis. Kemudian aplikasi masih sering mengalami *bug* atau eror ketika membuka menu seperti gambar, audio, dan vidio, walaupun bukan merupakan eror yang fatal karena pengguna tetap bisa membuka fitur-fitur tersebut, akan tetapi hal ini akan sedikit mengganggu pengguna.

Adapun persentase skor setiap indikator kelayakan aplikasi BISA adalah sebagai berikut:

Tabel 7 : Persentase Skor Aplikasi BISA Tiap-tiap Indikator

No.	Indikator	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Persentase (%)
1	Kemudahan navigasi	16	12	75
2	Kandungan kognisi	16	12	75
3	Presentasi Informasi	12	11	91.67
4	Integrasi Media	8	6	75
5	Artistik dan estetika	16	10	63
6	Fungsi keseluruhan	16	7	44

Berdasarkan Tabel 7 indikator yang mendapatkan skor 12 dengan persentase skor sebesar 75% adalah indikator kemudahan navigasi dan kandungan kognisi. Indikator yang mendapatkan skor 11 dengan persentase skor sebesar 91.67% adalah indikator presentasi informasi. Indikator yang mendapatkan skor enam dengan persentase skor 75% adalah indikator integrasi media. Indikator yang mendapatkan skor 10 dengan persentase skor 63% adalah indikator artistik dan estetika. Sedangkan Indikator yang mendapatkan skor tujuh dengan persentase skor 44% adalah indikator fungsi keseluruhan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperoleh nilai keseluruhan indikator sebagai berikut:

Tabel 8 : Hasil Penskoran Aplikasi BISA

No.	Indikator	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh
1	Kemudahan navigasi	16	12
2	Kandungan kognisi	16	12
3	Presentasi Informasi	12	11
4	Integrasi Media	8	6
5	Artistik dan estetika	16	10
6	Fungsi keseluruhan	16	7
Jumlah Skor		84	58
Rata-rata (*mean*)		14	9.67
Persentase (%)		100%	69.05%

Skor rata-rata (*mean*) dihitung dengan rumus:

$$Mean = \frac{Jumlah\ Skor}{Jumlah\ Indikator}$$

Adapun interpretasi persentase skor dikategikan sebagai berikut:[9]

Tabel 9 : Rentang Persentase Skor

Persentase	Interpretasi
81 % - 100 %	Layak
66 % - 80 %	Cukup Layak
51 % - 65 %	Kurang Layak
0 – 50 %	Tidak Layak

Tabel 9 menunjukan interpretasi persentase skor yang dibagi menjadi empat kategori yaitu layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak.

Dengan demikian, berdasarkan Tabel 8 diketahui bahwa Aplikasi BISA memperoleh jumlah skor 58, nilai rata-rata skor 9.67, dan persentase skor yang diperoleh adalah 69.05% yang dikategorikan cukup layak.

Angket Lembar Pendapat Ahli Bahasa Arab

Berdasarkan hasil pengisian angket lembar pendapat ahli bahasa Arab yang diisi oleh empat orang dosen PBA FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 10 : Data Angket Pendapat Ahli Bahasa Arab

No.	Pernyataan	R1	R2	R3	R4	Skor
1	Teknologi sangat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran	4	4	4	3	15
2	Media pembelajaran berbentuk aplikasi *mobile* sangat baik digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri	4	3	4	3	14
3	Bapak/Ibu sudah mengetahui aplikasi BISA (Belajar Islam dan Bahasa Arab) sebelumnya	2	2	3	2	9
4	Aplikasi BISA memiliki fitur – fitur pembelajaran yang menarik	3	2	3	2	10
5	Materi bahasa Arab dalam aplikasi BISA mencakup materi pengetahuan dan keterampilan	4	4	4	4	16
6	Ketersediaan evaluasi dalam aplikasi bermanfaat untuk mengukur tingkat penguasaan materi	4	3	3	3	13

[9] Suharsimi Arikunto and Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

7	Ketersediaan teks, gambar, audio, dan vidio dapat membantu tingkat pemahaman materi	3	3	4	3	13
8	Materi yang tersedia dalam aplikasi BISA sesuai dengan materi tingkat mahasiswa	3	4	3	2	12
9	Aplikasi BISA dapat menambah minat belajar peserta didik melalui berbagai materi dan fitur yang tersedia	3	3	4	2	12
10	Aplikasi BISA layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab disamping buku ajar	4	3	4	3	14
Jumlah Skor						**128**
Rata-rata (*mean*)						**12.8**
Persentase (%)						**80%**

Keterangan:

R: Responden

Tabel 16 menunjukan bahwa aplikasi BISA berdasarkan pendapat ahli bahasa Arab memperoleh jumlah skor 128, rata-rata skor 12.8, dan persentase skor yang diperoleh adalah 80% yang dikategorikan **cukup layak**.

Pendapat Ahli Bahasa Arab tentang Aplikasi BISA

Persentase skor yang berhasil diperoleh aplikasi BISA berdasarkan hasil pengisian angket lembar pendapat ahli bahasa Arab adalah sebesar 80%. Nilai tersebut jika dicocokan dengan skala persentase diinterpretasikan dengan status **cukup layak**.

Kehadiran teknologi pembelajaran memberikan upaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar sehingga dapat memberikan kemudahan dan memfasilitasi seseorang untuk belajar, serta dapat menjangkau peserta didik di mana pun mereka berada. Adanya teknologi pembelajaran juga dapat membantu mempercepat penyampaian materi, mempermudah tingkat pemahaman peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, dan lain sebagainya.

Teknologi pendidikan secara konseptual dapat berperan untuk membelajarkan manusia dengan mengembangkan dan menggunakan berbagai sumber belajar, yang meliputi sumber daya manusia, sumber daya alam dan lingkungan, sumber daya peluang atau kesempatan, serta dengan meningkatkan efektivitas dan efisiensi sumber daya pendidikan.[10] Kehadiran teknologi memberikan kontribusi yang besar terhadap kualitas pembelajaran, kehadiran teknologi juga tidak harus dihadapkan dengan peran guru, karena teknologi pembelajaran dan guru bisa berjalan secara paralel dengan saling mengisi diantara peran guru dan teknologi untuk memecahkan problematika pembelajaran. Berkaitan dengan teknologi

[10] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).

pembelajaran, salah satu responden ahli bahasa Arab memberikan pendapat bahwa teknologi akan sangat membantu proses pembelajaran jika kita mampu memanfaatkannya dengan sangat bijak dan baik.

Munculnya teknologi pembelajaran mengakibatkan munculnya beberapa model pembelajaran baru diantaranya *online learning* (*e-learning*) dan *blanded learning*. *E-learning* dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses melalui intranet atau internet dan disebut sebagai *online learning*. *E-learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis komputer, pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illinois di Urban-Champaign dengan menggunakan sistem *Computer Assisted Instruction* (CAI) dan komputer bernama PLATO.[11] Sedangkan *blanded learning* merupakan model pembelajaran gabungan antara pembelajaran di kelas dan *e-learning*. Namun, kini telah berubah menjadi model pembelajaran gabungan dari berbagai metode dan media pembelajaran. Selanjutnya seiring perkembangan teknologi pembelajaran, munculah model pembelajaran baru yang disebut *m-learning* (*mobile learning*), yaitu model pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile*.

Ledakan pertumbuhan perangkat *mobile* meningkatkan upaya luas untuk mengembangkan semua aplikasi yang dijalankan pada perangkat *mobile*. Teknologi *mobile* menawarkan kesempatan kepada para pengguna untuk belajar lebih mudah di manapun mereka berada. Ariesto mengungkapkan bahwa aplikasi yang biasanya dijalankan pada komputer *desktop* dikembangkan agar dapat dijalankan pada perangkat *mobile*.[12]

Aplikasi BISA sebagai salah satu teknologi pembelajaran berbasis *mobile* yang dapat digunakan untuk belajar mandiri, satu responden ahli bahasa Arab mengatakan telah mengetahui aplikasi ini sebelumnya, namun belum memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Adapun pendapat ahli bahasa Arab mengenai aplikasi BISA dapat disimpulkan dengan beberapa indikator diantaranya:

1. Indikator Kandungan Kognisi

Berkaitan dengan materi dan evaluasi pembelajaran yang ada dalam aplikasi BISA, salah satu responden mengatakan bahwa materinya sudah sangat bagus. Sedangkan responden lain memberikan beberapa pendapat bahwa perlu ditambahkan mengenai materi afektif, serta perlu dilengkapi dengan fitur evaluasi dalam setiap capaian pembelajaran.

Responden lain memberikan beberapa pendapat mengenai materi dan evaluasi dalam aplikasi BISA, diantaranya:

a. Dalam menu pemberitahuan kosakata (*mufradat*) yang ditampilkan bukan hanya *mufradat* saja akan tetapi berupa contoh/pola kalimat seperti:

   إن تجتهد تنجح

b. Materi dalam aplikasi sudah mencakup materi pengetahuan dan keterampilan karena sudah terdapat fitur kuis di dalam *mufradat*

[11] Sutopo, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*.
[12] Sutopo.

c. Evaluasi pembelajaran hanya terdapat dalam kosakata dan kalimat sedangkan dalam *nahwu* dan *sharaf* hanya berupa latihan-latihan saja

d. Aplikasi memiliki sumber referensi utama dari kitab *jurumiyah*

Kemudian dua responden mengungkapkan bahwa aplikasi BISA diperuntukan dan sangat membantu untuk pelajar bahasa Arab tingkat pemula.

2. Indikator Integrasi Media

Berkaitan dengan integrasi media berupa teks, gambar, audio, dan vidio. Salah satu responden mengatakan bahwa media berupa teks, gambar, audio, dan vidio belum lengkap, sehingga masih perlu dilengkapi. Sedangkan responden lain memberikan komentar bahwa integrasi media dalam aplikasi BISA sudah cukup lengkap untuk pemula sudah ada audio, vidio, dan gambar.

3. Indikator Artistik dan Estetika

Berkaitan dengan indikator artistik dan estetika, salah satu responden ahli bahasa Arab memberikan pendapat bahwa aplikasi BISA akan lebih baik jika didesain secara unik dan lebih berwarna, serta akan lebih baik jika aplikasi dikemas secara lebih kreatif dan menarik untuk dibaca dengan menambahkan beberapa gambar. Kemudian responden lain juga memberikan pendapat bahwa aplikasi BISA masih terlalu tekstual dan aplikasi perlu mengubah tampilan (*layout*) yang lebih menarik dan aplikatif.

4. Indikator Fungsi Keseluruhan

Berkaitan dengan fungsi keseluruhan aplikasi, salah satu responden ahli bahasa Arab memberikan pendapat bahwa:

a. Aplikasi BISA masih sering mengalami *bug* ketika membuka beberapa fitur seperti vidio animasi, audio, dan lain-lain dengan memunculkan peringatan "maaf, server sedang dalam perbaikan"

b. Aplikasi BISA tidak memiliki panduan penggunaan aplikasi

c. Aplikasi BISA masih memiliki beberapa fitur yang belum bisa diakses seperti fitur peringkat

Secara keseluruhan, tiga responden memberikan komentar dan saran terhadap aplikasi BISA, yaitu sebagai berikut:

"Sebagai bentuk aplikasi, materi dalam aplikasi terlalu banyak dan masih sangat tekstual. Untuk ke depannya bisa dibuat lebih praktis, efektif dan efisien. Penyajiannya (layout) perlu dibuat lebih menarik dan aplikatif."

"Untuk kedepannya aplikasi lebih diperbaiki sisi kelemahannya agar lebih menarik, lebih sesuai dan mudah dibaca oleh para pembelajar bahasa Arab."

"Aplikasi cocok digunakan untuk pemula, contoh diambil dari al-Qur'an dan Hadits (meskipun hanya sedikit), ada tanbihun/pengingat untuk materi yang penting atau perlu diperhatikan."

Dari penjelasan diatas, dapat kita simpulkan aplikasi BISA masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, akan lebih baik jika aplikasi dirancang

dengan memperhatikan beberapa prinsip multimedia pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengelola pemrosesan tidak relevan

   Terdapat empat prinsip multimedia pembelajaran untuk mengelola pemrosesan yang tidak relevan, yaitu prinsip *contiguity,* prinsip *coherence,* prinsip *signaling,* dan prinsip *redundancy*.

   Prinsip *contiguity* berkaitan dengan bentuk gambar, animasi dan vidio. Untuk aspek gambar dalam multimedia harus diletakan berdekatan dengan penjelasannya sehingga pengguna tidak akan bingung ketika mencocokannya. Sedangkan untuk aspek animasi dan vidio harus disajikan bersamaan dengan narasinya. Prinsip *coherence* berkaitan dengan integrasi media (teks, gambar, audio, dan vidio) yang tidak relevan maka sebaiknya dihilangkan agar tidak menghambat pembelajaran. Seperti menggunakan latar musik yang tidak relevan dalam vidio pembelajaran. Prinsip *signaling* berkaitan dengan penandaan atau identitas pada materi pembelajaran. Misalnya memberi penanda pada materi pokok dan tambahan, atau memberi fokus warna tertentu pada bagian yang penting. Prinsip *redundancy* berkaitan dengan elemen multimedia. Elemen dalam multimedia sebaiknya tidak berlebihan karena akan membebani memori kerja pengguna. Sebagian ahli berpendapat bahwa narasi dan teks identik dianggap berlebihan, maka sebaiknya narasi dan teks identik disajikan untuk kebutuhan tertentu saja.

2. Untuk mengelola pemrosesan penting

   Terdapat tiga prinsip multimedia pembelajaran untuk mengelola pemrosesan yang penting, yaitu prinsip *segmenting,* prinsip *pre-training,* dan prinsip *modality*. Prinsip *segmenting* berkaitan dengan pembagian materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang rumit, kompleks, dan besar sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian yang lebih kecil, sehingga akan lebih mudah dibaca dan dipahami. Prinsip *pre-training* berkaitan dengan petunjuk multimedia. Dimana multimedia sebaiknya didahului dengan informasi pengenalan atau petunjuk untuk menjelaskan bagian-bagian yang ada dalam program, sehingga pengguna baru tidak akan bingung ketika menggunakannya. Prinsip *modality* berkaitan dengan penggunaan audio dalam multimedia. Penjelasan materi yang menyertai gambar atau animasi akan lebih efektif dan efisien jika disertai audio dibandingkan dengan penjelasan yang berupa teks tertulis.

3. Untuk meningkatkan pemrosesan generatif

   Terdapat tiga prinsip multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemrosesan generatif, yaitu prinsip *multimedia,* prinsip *personalization,* dan prinsip *interactivity*. Prinsip *multimedia* berkaitan dengan penggunaan gambar dalam multimedia. Materi akan lebih efektif apabila disajikan dengan gambar dan teks daripada hanya berupa teks. Prinsip *personalization* berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam penyampaian materi. Materi akan lebih baik jika disajikan dalam gaya bahasa percakapan atau tidak formal. Penggunaan subjek atau kata ganti orang dalam penyampaian materi akan lebih mudah dipahami daripada disajikan dalam bentuk formal. Prinsip *interactivity* berkaitan dengan tingkat interaktivitas multimedia. Dalam program multimedia pembelajaran

interaktif, peran tombol navigasi pada setiap bagian sangat penting untuk mengatur kecepatan belajar, sehingga pengguna dapat belajar lebih optimal. Di samping itu, penerapan prinsip interaktivitas dalam multimedia pembelajaran antara lain: kuis, aktivitas *drag-and-drop,* simulasi, *games,* dan lain-lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap aplikasi BISA (Belajar Islam dan Bahasa Arab) dengan menggunakan kriteria penilaian multimedia pembelajaran menurut Thorn, dapat disimpulkan bahwa aplikasi BISA termasuk dalam kategori **cukup layak** digunakan sebagai media pembelajaran, ditunjukan dengan persentase tingkat kelayakan yang diperoleh aplikasi yaitu sebesar 69.05%. Sedangkan menurut pendapat ahli bahasa Arab aplikasi BISA memperoleh persentase skor sebesar 80% yang dikategorikan **cukup layak**. Aplikasi BISA sebagai multimedia pembelajaran telah mengintegrasikan beberapa bentuk media seperti teks, gambar, audio, dan vidio. Materi dalam aplikasi sudah meliputi materi pengetahuan dan keterampilan serta mengandung materi pengayaan, sehingga ahli bahasa Arab berpendapat bahwa aplikasi tersebut tepat digunakan untuk pembelajar pemula. Adapun beberapa kekurangan aplikasi BISA diantaranya terdapat pada indikator kandungan kognisi, indikator artistik dan estetika, dan indikator fungsi keseluruhan. Indikator kandungan kognisi setiap materi masih belum dilengkapi dengan evaluasi pembelajaran. Pada indikator artistik dan estetika aplikasi masih terlalu tekstual dan aplikasi perlu mengubah tampilan (*layout*) yang lebih menarik dan aplikatif. Sedangkan pada indikator fungsi keseluruhan aplikasi masih belum memiliki panduan penggunaan, aplikasi masih sering mengalami *bug* atau eror, dan kurangnya bentuk interaktivitas berupa umpan balik (*feedback*) yang diberikan oleh program.

Referensi

Arikunto, Suharsimi, and Cepi Safruddin Abdul Jabar. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

Fauzan, Ilham. "Komunikasi Antarpribadi Pengajar Dan Murid Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Via Whatsapp Di Lembaga Belajar Islam Dan Bahasa Arab Learning Center." UIN Syarif Hidayatullah, 2017.

Fitri, Ika Nurhayati. "Pengembangan Dan Analisis Media Pembelajaran Simulasi Merakit Komputer Berbasis Desktop." Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Shoffa, Shoffan, and et. al. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media, 2021.

Sutopo, Ariesto Hadi. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

Utami, Rizka, and Et. Al. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.