



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB BERBASIS *ANDROID* UNTUK KEMAHIRAN
MEMBACA SISWA KELAS VIII MTs KABUPATEN
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

Oleh:

Nama : Hidayatun Munafa'ah
NIM : 2303412053
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan
bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Rabu

tanggal : 22 Februari 2017

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum (19620221989012001)

Ketua



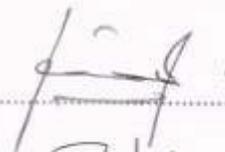
Drs. Isfajar Ardinugroho, M.Hum (196905181993031001)

Sekretaris



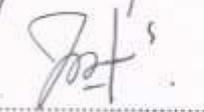
M. Yusuf Ahmad Hasyim, Ph.D (197504202009121001)

Penguji I



Zukhaira, S.S., M.Pd (197802012006042001)

Penguji II/Pembimbing II



Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag, M.Ag (197103041999031003)

Penguji III/Pembimbing I



Prof. Dr. Agus Nurzatin, M.Hum. (196008031989011001)

Dean Fakultas Bahasa dan Seni



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang

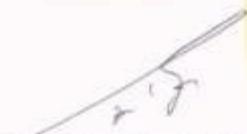
Panitia Ujian Skripsi

Hari : Rabu

Tanggal : 01 Februari 2017

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag.M.Ag.
NIP.197103041999031003


Zukhaira, S.S. M.Pd.
NIP. 197802012006042001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Saya Hidayatun Munafa'ah menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi berjudul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS *ANDROID* UNTUK KEMAHIRAN MEMBACA SISWA KELAS VIII MTs KABUPATEN SEMARANG** benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Januari 2017

Peneliti,



Hidayatun Munafa'ah
NIM. 2303412053

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. "آفة العلم النسيان" (المحفوظات)

"Bencana ilmu adalah lupa"

2. "فَبِأَيِّ آلَاءِ رَبِّكُمَا تُكَذِّبَانِ" (الرحمن:13)

"Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?" (Ar-Rahman:13)

" If your dream is alive, then one day it will come true" (Seo joohyun)

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Untuk Bapak dan Ibu tercinta, Ma'sum dan Rumiwati yang tak lelah membesarkan, mendidik dan mendoakan saya. Serta yang telah banyak berkorban demi kebahagiaan saya.
2. Untuk Nenek dan Kakek tercinta, Salsah dan Alm. Jasri, motivasi terbesar saya.
3. Untuk adik saya Nova Al-Ibni Aziz
4. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
5. Anda yang tengah membaca skripsi ini

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS VIII MTs KABUPATEN SEMARANG**. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Selanjutnya, peneliti sampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, karena peneliti yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan untuk izin penelitian.
3. Hasan Busri, S.Pd.I., M.SI Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang memberikan kemudahan dalam pembuatan SK Pembimbing.
4. Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag., M.Ag., selaku dosen pembimbing I yang selalu membantu, membimbing, mengarahkan dan memberi saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.

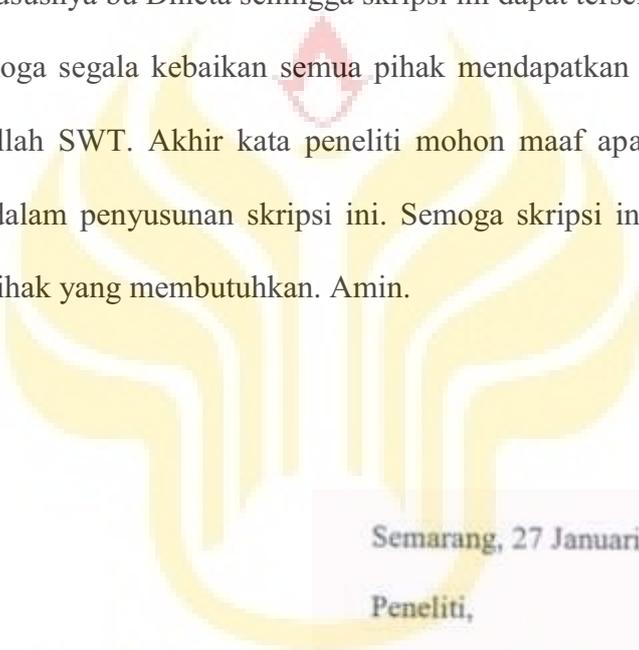
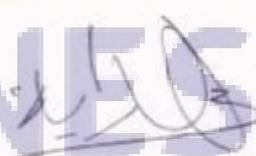
5. Zukhaira, S.S., M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
6. M. Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., M.A., Ph.D., selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan koreksi yang membangun dalam perbaikan penulisan skripsi ini.
7. Muchlisin Nawawi, Lc., M.Pd.I yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi berbahasa Arab.
8. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES yang telah berkenan berbagi ilmu, bimbingan dan dorongan semangat kepada peneliti.
9. Ahmad Miftahuddin, M.A, Ahmad Hasan Mafatih, S.HI, Arifa Eviana, S.PdI, Khotibul Umam, S.PdI, dan Surya Alfata, S.Ds, yang telah berkenan menjadi validator media dan terimakasih atas saran serta masukannya sehingga produk yang telah dikembangkan menjadi lebih baik.
10. Teman-teman seperjuangan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES 2012 yang telah membagi ilmu, pengalaman, dan keceriaan kepada peneliti.
11. Teman, sahabat sekaligus keluarga bagi peneliti selama kuliah di UNNES yaitu Maya, Laili, Barokah, Risma dan Mocil (Ratna) yang senantiasa memberikan semangat, dorongan, dan motivasi selama kuliah hingga akhir penulisan skripsi.
12. Keluarga besar PPL MA Negeri Kendal 2015 dan teman-teman kontrakan yang telah menemani dan menjadi tempat peneliti mendewasakan diri selama kurang lebih tiga bulan.

13. Keluarga besar KKN Pelangi Desa Segunung Kelurahan Banjarejo 2015 yang telah menorehkan kenangan, kebahagiaan dan pengalaman berharga bagi peneliti. Serta keluarga besar Ibu Sol di Desa Segunung yang telah menjadi keluarga kedua bagi peneliti.
14. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini khususnya bu Dhieta sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Akhir kata peneliti mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Semarang, 27 Januari 2017

Peneliti,


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hidayatun Munafa'ah
NIM. 2303412053

SARI

Munafa'ah, Hidayatun. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas VIII MTs Kabupaten Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag. M.Ag. Pembimbing II: Zukhaira, S.S., M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Bahasa Arab, *Android*, dan Keterampilan Membaca.

Berdasarkan data statistik UNESCO, menyebutkan indeks minat baca di Indonesia hanya mencapai 1:1000. Artinya minat baca siswa Indonesia masih sangatlah rendah, karena kebanyakan siswa-siswa sekarang menggunakan waktunya untuk bermain dengan *gadget* / *telephon* genggamnya masing-masing. Hal ini terjadi pula pada pembelajaran bahasa Arab, sehingga dibutuhkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi saat ini yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Android*. Media ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, hal ini menjadi salah satu keunggulan dari media berbasis *Android* ini sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media berbasis *Android* untuk keterampilan membaca bahasa Arab, (2) mendeskripsikan gambaran prototipe media berbasis *Android*, (3) mengetahui validitas ahli dan guru terhadap produk media berbasis *Android*, dan (4) mengetahui efektivitas media berbasis *Android* untuk keterampilan membaca bahasa Arab dengan kelas uji coba adalah kelas VIII MTs Negeri Susukan.

Penelitian ini menggunakan desain *research and development* (R&D). Data penelitian diperoleh dengan teknik tes dan non tes. Instrumen tes yang digunakan berupa soal tes yang diberikan kepada siswa berdasarkan materi yang sudah dipelajari. Instrumen non tes yang digunakan berupa wawancara, observasi siswa terhadap kreativitas, keaktifan, peningkatan hasil belajar siswa, dan antusias siswa, angket kebutuhan guru dan siswa, angket uji validitas ahli terhadap media berbasis *Android* serta dokumentasi berupa foto.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prototipe media pembelajaran berbasis *Android* sebagai penunjang pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas VIII MTs berbentuk aplikasi *Android* (.apk). Berdasarkan angket analisis kebutuhan guru dan siswa, media *Android* bahasa Arab ini

memuat 3 tema yaitu الساعة (jam), يومياتنا في المدرسة (keseharian kita di sekolah), يومياتنا في البيت (keseharian kita di rumah). Analisis penilaian ahli dan praktisi adalah media Android ini layak/sesuai dalam aspek rekayasa perangkat lunak, aspek audio, maupun aspek visual. Produk yang telah dikembangkan efektif digunakan untuk kelas VIII MTs. Dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 51,304 dan hasil penilaian siswa melalui observasi menunjukkan t hitung 42,1. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,706 jatuh pada penerimaan H_0 , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
SARI.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	14
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.2 Landasan Teori	24
2.2.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan	24
2.2.2 Keterampilan Membaca	27
2.2.3 Media Pembelajaran.....	40
2.2.4 <i>Android</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	50
BAB 3 METODE PENELITIAN	60
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	60

3.2.1 Potensi dan Masalah.....	62
3.2.2 Pengumpulan Data	64
3.2.3 Desain Produk	64
3.2.4 Validasi Desain	65
3.2.5 Revisi Desain	66
3.2.6 Uji Coba Produk.....	67
3.2.7 Revisi Produk.....	70
3.2 Hipotesis Penelitian	70
3.3 Subjek Penelitian	71
3.4 Teknik Pengumpulan Data	71
3.4.1 Non Tes	72
3.4.2 Tes	78
3.5 Uji Keabsahan Data	81
3.6.1 Tes	82
3.6.2 Non Tes	83
3.6 Teknik Analisis data	85
3.7.1 Tes	86
3.7.2 Non Tes	89
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	94
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab	94
4.1.1 Hasil Wawancara terhadap Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab MTs Negeri Susukan Kabupaten Semarang.	95
4.1.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	97
4.2 Desain Produk Awal Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs.....	109
4.2.1 Desain Produk Awal Prototipe Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	110

4.3 Validasi dan Saran Perbaikan terhadap Prototipe Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	117
4.3.1 Validasi Ahli Desain Komunikasi Visual terhadap Prototipe Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab	118
4.3.2 Validasi Ahli Materi dan Guru Bahasa Arab Terhadap Prototipe Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab.....	122
4.3.3 Revisi terhadap Desain dan Materi Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab	132
4.4 Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas VIII MTs di Kabupaten Semarang	140
4.4.1 Uji Validitas Instrumen Non Tes	142
4.4.2 Uji Validitas Instrumen Tes	143
4.4.3 Uji Reliabilitas Instrumen	145
4.4.4 Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Keterampilan Membaca bahasa Arab Berdasarkan Hasil Observasi Siswa.....	149
4.4.5 Uji Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> untuk Keterampilan Membaca bahasa Arab Berdasarkan Hasil Tes Siswa.....	154
4.4.6 Revisi Terhadap Desain Produk Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Keterampilan Membaca setelah Uji Efektivitas	159
BAB 5 PENUTUP.....	165
5.1 Simpulan.....	165
5.2 Saran	166
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN-LAMPIRAN	175

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1	Persamaan dan perbedaan tinjauan pustaka.....	22
2.2	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk keterampilan membaca kelas VIII	39
2.3	Versi-versi <i>Android</i>	51
2.4	Versi <i>Android Studio</i>	56
2.5	Tabel penilaian keterampilan menulis	60
2.6	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII (Gasal)	63
3.1	Instrumen untuk mengukur efektivitas produk baru.....	69
3.2	Instrumen untuk perbandingan produk lama dan produk baru.....	69
3.3	Interpretasi skala	76
3.4	<i>Check-List</i> dokumentasi.....	77
3.5	Bentuk soal untuk mengukur hasil belajar siswa.....	79
3.6	Rancangan <i>One Group Pretest Posttest</i>	86
3.7	Pedoman penskoran.....	87
3.8	Aspek validasi desain produk dan materi oleh ahli	91
3.9	Perbandingan produk media lama dan produk media baru	92
4.1	Kebutuhan terhadap elemen-elemen media (Guru).....	98
4.2	Kebutuhan terhadap tema (Guru dan Siswa).....	98
4.3	Kebutuhan terhadap <i>mufrodat</i> (Guru dan Siswa).....	100
4.4	Kebutuhan terhadap jumlah level (Guru dan Siswa).....	100
4.5	Kebutuhan terhadap jumlah soal (Guru).....	101
4.6	Kebutuhan terhadap perbedaan soal setiap level (Guru)	101
4.7	Kebutuhan terhadap bahasa (Guru dan Siswa).....	102
4.8	Kebutuhan terhadap warna (Guru dan Siswa)	103
4.9	Kebutuhan terhadap ilustrasi gambar (Guru dan Siswa)	104
4.10	Kebutuhan terhadap jenis gambar (Guru dan Siswa)	104
4.11	Kebutuhan terhadap jenis <i>font</i> (Guru dan Siswa).....	105
4.12	Kebutuhan terhadap ukuran <i>font</i> (Guru dan Siswa)	106

4.13	Kebutuhan terhadap ilustrasi audio (Guru dan Siswa)	106
4.14	Kebutuhan terhadap jenis audio.....	107
4.15	Kebutuhan terhadap warna	115
4.16	Kategori validasi prototipe alat evaluasi.....	118
4.17	Validasi ahli desain komunikasi visual terhadap aspek rekayasa perangkat lunak media.....	119
4.18	Validasi ahli media berbasis rekayasa perangkat lunak terhadap aspek audio	120
4.19	Validasi ahli media berbasis rekayasa perangkat lunak terhadap aspek visual.....	121
4.20	Validasi ahli materi dan guru bahasa arab terhadap aspek kelayakan isi media.....	123
4.21	Persentase validasi aspek kelayakan isi.....	124
4.22	Validasi ahli materi dan guru bahasa Arab terhadap aspek penilaian kontekstual	126
4.23	Persentase validasi aspek kontekstual	127
4.24	Validitas ahli materi dan guru bahasa Arab terhadap aspek kelayakan bahasa	128
4.25	Persentase validasi aspek kelayakan bahasa.....	130
4.26	Validasi isi instrumen angket analisis kebutuhan	142
4.27	Validasi isi instrumen angket validasi desain.....	142
4.28	Validasi isi instrumen angket observasi siswa.....	143
4.29	Validitas isi soal	143
4.30	Tabel bantu menghitung reliabilitas soal melafalkan	146
4.31	Tabel bantu perhitungan nilai varians per butir soal	147
4.32	Tabel bantu menghitung reliabilitas soal pilgan.....	148
4.33	Tabel bantu penghitungan reliabilitas instrumen observasi oleh siswa..	149
4.34	Perbandingan produk media lama dan produk media baru dengan observasi oleh siswa	150
4.35	Sistem perbandingan produk media lama dan produk media baru dengan observasi oleh siswa.....	151

4.36 Nilai efektivitas produk lama dan produk baru dilihat dari observasi oleh siswa.....	152
4.37 Hasil belajar siswa menggunakan produk lama.....	154
4.38 Hasil belajar siswa menggunakan produk baru	154
4.39 Perbandingan nilai <i>pretest-posttest</i> siswa.....	154
4.40 Nilai efektivitas produk lama dan produk baru dari soal tes	156



DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

Bagan

3.1 Tahapan kegiatan penelitian R&D.....	61
--	----

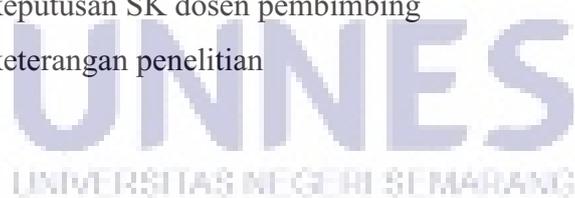
Gambar Halaman

2.1 Kedudukan Penelitian R&D	26
2.2 Skema dari bentuk <i>m-Learning</i>	49
2.3 Tampilan <i>Android Studio</i>	57
2.4 Tampilan utama SQLite.....	58
3.1 Desain eksperimen (<i>before-after</i>).....	67
4.1 Tampilan layar media <i>Android</i>	110
4.2 Tampilan layar utama media <i>Android</i>	111
4.3 Tampilan menu selamat datang media <i>Android</i>	111
4.4 Tampilan menu utama pada masing-masing tema.....	112
4.5 Tampilan menu KI / KD.....	112
4.6 Tampilan layar kosakata.....	113
4.7 Tampilan layar bacaan.....	113
4.8 Tampilan menu tata bahasa.....	114
4.9 Tampilan evaluasi.....	115
4.10 Tampilan evaluasi lisan.....	115
4.11 Tampilan evaluasi pilgan.....	116
4.12 Tampilan nilai hasil jawaban siswa.....	117
4.13 Tampilan halaman utama setelah perbaikan.....	133
4.14 Tampilan desain menu utama media <i>Android</i>	134
4.15 Tampilan menu petunjuk aplikasi.....	134
4.16 Tampilan menu profil.....	135
4.17 Tampilan menu media sebelum direvisi.....	135
4.18 Tampilan menu media setelah direvisi.....	135
4.19 Tampilan menu tata bahasa pada tema الساعة.....	136

4.20	Tampilan menu tata bahasa sebelum revisi tema يومياتنا في البيت	137
4.21	Tampilan menu tata bahasa sesudah revisi tema يومياتنا في البيت	137
4.22	Tampilan menu evaluasi sebelum revisi tema الساعة	138
4.23	Tampilan menu evaluasi sesudah revisi tema الساعة	138
4.24	Tampilan menu evaluasi sebelum revisi tema يومياتنا في المدرسة	139
4.25	Tampilan menu evaluasi sesudah revisi tema يومياتنا في المدرسة	139
4.26	Tampilan menu evaluasi sebelum revisi tema يومياتنا في البيت	140
4.27	Tampilan menu evaluasi sesudah revisi tema يومياتنا في البيت	140
4.28	Efektivitas penggunaan produk berdasarkan hasil observasi oleh siswa	151
4.29	Daerah penerimaan Ha hasil observasi pada siswa	153
4.30	Peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil <i>Pretest Posttest</i>	156
4.31	Daerah penerimaan Ha hasil soal tes siswa	158
4.32	Tampilan Logo Sebelum Revisi	160
4.33	Tampilan Logo Sesudah Revisi	160
4.34	Tampilan Ikon Menu Kosakata Sebelum Revisi	161
4.35	Tampilan Ikon Menu Kosakata Sesudah Revisi	161
4.36	Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi Sebelum Revisi	162
4.37	Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi Sebelum Revisi	162
4.38	Tampilan Menu Profil Peneliti Sebelum Revisi	163
4.39	Tampilan Menu Profil Peneliti Sesudah Revisi	163

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi
2. Pedoman wawancara
3. Pedoman Observasi
4. Tabel bantu
5. Daftar hadir siswa
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pra-penggunaan Media Berbasis *Android*
7. Instrumen soal pretest
8. Kunci jawaban soal pretest
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Penggunaan Media Berbasis *Android*
10. Instrumen soal posttest
11. Kunci jawaban soal posttest
12. Lembar instrumen angket analisis kebutuhan guru
13. Lembar instrumen analisis kebutuhan siswa
14. Lembar instrumen penilaian ahli materi dan guru bahasa Arab
15. Lembar instrumen penilaian ahli desain grafis
16. Surat keputusan SK dosen pembimbing
17. Surat keterangan penelitian



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Arab merupakan bahasa mayor di dunia yang dituturkan oleh lebih dari 200.000.000 umat manusia (Arsyad 2010:1). Bahasa Arab telah digunakan lebih dari 422 juta jiwa dalam percakapan penutur dunia sehingga Organisasi Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan PBB yaitu UNESCO telah menetapkan tanggal 18 Desember 2010 sebagai hari bahasa Arab sedunia (*World Arabic Language Day*) (<http://www.kompasiana.com/kisno/42-tahun-bahasa-arab-diakui-dunia>). Hal ini didasarkan pada peranan dan kontribusi bahasa Arab terhadap pelestarian, penyebaran peradaban dan kebudayaan manusia.

Bahasa Arab telah menjadi bahasa resmi dari 25 negara dan merupakan bahasa peribadatan dalam agama Islam karena merupakan bahasa yang dipakai oleh Al-Qur'an (https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Arab). Seiring dengan berkembangnya Islam di tanah air, menjadi salah satu faktor masuknya bahasa Arab di Indonesia, sehingga pengajaran bahasa Arab yang pertama kali di nusantara adalah untuk memenuhi kebutuhan seorang muslim dalam menunaikan ibadahnya (Effendy 2012:28).

Akan tetapi sekarang ini, bahasa Arab telah menjadi salah satu bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal, mulai dari jenjang MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, sampai jenjang perguruan tinggi (Lutfiyatun 2014:2). Hal ini dapat dibuktikan dengan ditetapkannya Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun

2013 (2013:2) yang berbunyi : “*Memutuskan : Menetapkan Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab*”.

Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 (2013: 36) bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis.

Untuk itu, Bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*maharatu al istima'*), berbicara (*maharatu al-kalam*), membaca (*maharatu al Qira'ah*), dan menulis (*maharatu al kitabah*) (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam 2013:44). Diharapkan para siswa mampu mencapai keempat kompetensi berbahasa tersebut melalui pembelajaran bahasa Arab yang diperolehnya. Pembelajaran bahasa Arab dapat dikatakan berhasil apabila siswa sudah menguasai empat keterampilan berbahasa secara lisan maupun tulisan (Lutfiyatun 2015:2).

Salah satu keterampilan berbahasa yang telah dipaparkan diatas yaitu keterampilan membaca. Pengertian membaca sendiri merupakan proses mengolah bahan bacaan secara kritis untuk menemukan keseluruhan makna bahan bacaan, baik makna tersurat maupun tersirat, melalui tahap mengenal, memahami,

menganalisis, mensistesis dan menilai (Nurhadi 2004:59). Menurut Mujib dan Rahmawati (2012:60) membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Pembaca, dalam kegiatan membaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna. Membaca hakekatnya adalah proses komunikasi antara pembaca dengan penulis melalui teks yang ditulisnya, maka secara langsung didalamnya ada hubungan kognitif antara bahasa lisan dengan bahasa tulis (Hermawan 2011:143).

Menurut Dardjowidjojo (2010:291) meskipun orang tidak harus dapat membaca dalam mempertahankan hidupnya, Akan tetapi membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Sebab, membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi juga berfungsi memperluas pengetahuan dan bahasa seseorang. Sehingga diperlukan intensitas membaca yang tinggi guna memperoleh tujuan membaca yang hakiki.

Sedangkan berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, masyarakat Indonesia belum menjadikan membaca sebagai sumber perolehan informasi. Sebanyak 91,68 % masyarakat Indonesia yang berusia 10 tahun keatas lebih memilih untuk menonton televisi dan hanya 17,66 % yang menyukai membaca surat kabar, buku atau majalah (www.bps.go.id). Dikutip dari (<http://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/15/02/27/nkf7k917-minat-membaca>) PISA (*Progamme Internationale for Student Assesment*) menempatkan Indonesia di nomor 57 dari 65 negara yang diteliti dalam hal kemampuan membaca siswa. Data statistik UNESCO pada 2012 juga menyebutkan indeks

minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya, dari 1.000 penduduk, hanya satu warga yang tertarik untuk membaca.

Hal serupa juga terjadi pada pembelajaran bahasa Arab, berdasarkan penelitian yang dilakukan Hidayah (2015:4) bahwa siswa kelas VIII MTs Al Irsyad Gajah Demak masih mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca teks bahasa Arab, serta minimnya tingkat pemahaman siswa terhadap bacaan bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai rata-rata ulangan harian siswa yaitu 59,6. Nilai tersebut masih jauh dari KKM yang telah ditentukan bagi siswa MTs kelas VIII yaitu 75. Salah satu faktor penyebabnya karena media pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan guru, yang ada di kelas VIII MTs Al Irsyad Gajah Demak sangat rendah, sehingga menjadikan pembelajaran yang monoton.

Hal ini juga terjadi oleh siswa kelas VII MTs Ath Thahiriyah Banjarnegara yang mengalami kesulitan dalam melafalkan teks berbahasa Arab. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran membaca bahasa Arab disekolah tersebut masih dikatakan kurang. Salah satu faktornya karena guru kurang mengkreasikan media pembelajaran yang ada dan hanya menerangkan materi dan memberi tugas untuk diberikan kepada siswa sedangkan kegiatan praktek membaca bahasa Arab masih kurang terbimbing (Amaliyah 2015:4).

Selaras dengan itu, penelitian yang dilakukan Wijoyo (2015: 3) tentang permasalahan yang ditemuinya di kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang khususnya dalam pembelajaran membaca bahasa Arab siswa tersebut. Dikemukakan bahwa karena keterbatasan media yang digunakan guru, membuat rendahnya penguasaan

pembelajaran membaca bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai rata-rata siswa dibawah nilai rata-rata KKM yang telah ditentukan.

Namun, kesulitan dalam pembelajaran membaca bahasa Arab tidak hanya dialami oleh siswa SMP/MTs saja tetapi juga di jenjang SMA/MA. Seperti halnya Fransiska (2015:2) menyatakan bahwa rendahnya minat baca siswa kelas XI IPS MAN Demak serta rendahnya nilai rata-rata siswa yang masih dibawah KKM. Hal ini juga dikarenakan guru yang kurang mampu memaksimalkan metode yang telah ada dan kurang mampu mengkreasi media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti menemukan faktor yang paling menonjol terhadap kurangnya penguasaan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu karena rendahnya minat baca siswa, terbatasnya media yang digunakan bahkan guru yang kurang mampu mengembangkan sebuah media itu sendiri. Sehingga hal ini dapat berdampak pada kurangnya pemahaman siswa dalam mempelajari materi-materi bahasa Arab dan kurang maksimal pula hasil prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan membaca.

Kondisi seperti ini tidak dapat diabaikan begitu saja, akan tetapi membutuhkan solusi dan penanganan yang tepat. Dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini sehingga siswa tidak mudah merasa bosan ataupun monoton dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Dengan tindakan seperti ini, diharapkan mampu meningkatkan minat baca siswa serta memaksimalkan hasil prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Sadiman (2009:4) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad 2010:3).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007:51). Dengan adanya media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007:51).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru atau pendidik dalam menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan, dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang

abstrak dan asing dalam pembelajaran menjadi konkret dan mudah dimengerti oleh siswa (Pradana 2013:1).

Pada umumnya, media pembelajaran meliputi bahan tercetak, media yang dapat dilihat (media visual), media yang dapat didengar (media audio), dan media yang dapat didengar dan dilihat (media audio-visual), serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung (Hamalik 2007:51-52). Namun, seiring berkembangnya zaman, sekarang ini banyak bermunculan media berbasis digital seperti CD Interaktif, Web Edukasi, Film, dan *game*.

Perkembangan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam budaya dan perilaku masyarakat (Zuliana dan Nasution 2013:1). Teknologi membawa manusia melihat lebih jauh dunia luar, membuka wawasan berfikir, serta membangun sebuah kreativitas untuk menciptakan hal-hal baru. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah teknologi yang berupa *smartphone* terutama yang berbasis *Android* (Fitriani 2014:4). *Android* sendiri adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet.

Maraknya penggunaan *handphone* dan *smartphone* dengan sistem operasi yang berbasis *Android*, memudahkan semua kalangan untuk melakukan banyak hal dalam komunikasi (Putra, dkk. 2013:557) . Semakin banyaknya masyarakat yang memiliki dan menggunakan *smartphone* ini, membuka peluang penggunaan perangkat teknologi bergerak ini dalam dunia pendidikan (Gorgiev dalam Purbasari 2013:2). Tetapi akan menjadi suatu permasalahan baru, apabila tidak mampu memanfaatkan keberadaan sistem operasi *Android* ini dengan tepat dan

benar. Sehingga peneliti melakukan penelitian dalam pengembangan aplikasi *Android* yang diperuntukkan sebagai media pembelajaran.

Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak (Safaat 2012:1). *Android* merupakan salah satu sistem operasi *handphone* yang bersifat *open source* (Sambodo 2014:3). Menurut Ardiansyah (dalam Sambodo 2014:3), *open source* memungkinkan *source code* (kode sumber) pada *Android* dapat terbaca oleh pengembang untuk mengkostumisasi berbagai fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android* yang pertama adalah yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Services* (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD). *Android* dipuji sebagai “*platform mobile* pertama yang lengkap, terbuka, dan bebas “ (Zuliana dan Nasution 2013:2).

Para pengembang aplikasi *Android*, dapat menggunakan *Android Studio* sebagai IDE (*Integrated Development Environment*). Menurut Zuliana dan Nasution (2013: 2) *integrated development environment* adalah program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak. *Android Studio* merupakan pengembangan dari *Eclipse IDE*, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer yaitu *IntelliJ IDEA*. *Android Studio* merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi *Android*.

Sejak dipasarkannya *Android* pada tahun 2007, mampu membawa pengaruh yang signifikan dalam pengembangan aplikasi pada *smartphone* (Zuliana dan Nasution 2013:1). Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada tahun 2014 *Android* memegang 84,4% *market share smartphone* di seluruh dunia, *iphone operating system* merupakan sistem operasi dari iPhone menduduki peringkat ke dua dengan 11,7%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 2,9%, dan *Blackberry* di peringkat ke empat dengan 0,5% *market share* (Oktiana 2015:5).

Hal ini dibuktikan pula dengan meningkatnya pengguna *Android* di Indonesia, laporan hasil riset StarCounter yang merupakan website analisa statistik mengenai pengguna *mobile* selama tahun 2014, ternyata *Android* merupakan sistem operasi yang mendominasi peredaran *smartphone* di tanah air dengan pembagian pasar sebesar 59,91 persen (<https://id.techinasia.com/android-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014/>).

Berdasarkan pengamatan peneliti, para siswa sekarang ini atau setidaknya lingkungan disekitarnya sebagian besar telah memiliki *handphone* atau *smartphone* dengan sistem operasi yang berbasis *Android*. Sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai dimanapun dan kapanpun. Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran bagi siswa (Purbasari 2013:2).

Selain kelebihan tersebut, dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kembali materi bahasa Arab yang telah diajarkan khususnya

dalam keterampilan membaca, di lingkungan luar madrasah. Bahkan karena kepraktisannya, siswa dapat mempelajari kembali materi yang telah diajarkan dimanapun dan kapanpun. Sehingga diharapkan adanya peningkatan minat serta kualitas membaca bahasa Arab siswa.

Berdasarkan berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII?
2. Bagaimana prototipe media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII?
3. Bagaimana validasi penilaian guru dan ahli terhadap desain produk media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab di kelas VIII MTsN Susukan Kab. Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII.
2. Untuk mengetahui prototipe media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII.
3. Untuk mengetahui validasi penilaian guru dan ahli terhadap desain produk media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab siswa MTs kelas VIII.
4. Mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran berbasis *Android* terhadap keterampilan membaca bahasa Arab di kelas VIII MTsN Susukan Kab. Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki kebermanfaatan baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Arab. Kemudian dapat dijadikan sebagai referensi mengenai khasanah media pembelajaran bahasa Arab, dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab yang lebih kompleks maupun mata pelajaran lain untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Arab berbasis *Adobe Android*. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat kepada berbagai pihak.

1. Bagi Sekolah:

- a. Sebagai referensi media pembelajaran untuk keterampilan membaca siswa yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

- b. Membantu meningkatkan hasil keterampilan membaca dalam mata pelajaran bahasa Arab.
- c. Menjadi salah satu bentuk kreativitas media pembelajaran bahasa Arab.

2. Bagi Guru:

- a. Media pembelajaran berbasis *Android* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran membaca bahasa Arab.
- b. Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- c. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi siswa:

- a. Meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran bahasa Arab serta meningkatkan kemahiran membaca bahasa Arab.
- b. Kegiatan pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih menarik.
- c. Sebagai media yang memberikan kesempatan siswa supaya dapat belajar di luar jam kegiatan belajar mengajar.
- d. Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka merupakan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian peneliti. Adapun landasan teori merupakan teori-teori yang mendukung penelitian peneliti.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian terkait media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa memang sudah *lumrah* dilakukan, terlebih lagi pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan membaca siswa. Akan tetapi peneliti tetap tertarik melakukan penelitian tentang media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan membaca siswa, karena tetap terdapat karakteristik maupun poin-poin tertentu yang membedakan penelitian peneliti dengan penelitian lainnya.

Setelah melakukan tinjauan pustaka, terdapat beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan tema yang akan peneliti teliti yaitu: (a) sama dalam keterampilan membaca, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2013), Alfiani (2014) dan Fransiska (2015), (b) sama dalam hal media untuk keterampilan membaca yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nashiah (2015), Mursyid (2013), dan Wijoyo (2015), (c) sama dalam hal media berbasis *Android* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani (2015), Listiaji (2015) dan Fatmawati (2015).

Penelitian berikut yang mempunyai kajian yang sama dalam keterampilan membaca adalah:

Hidayah (2013) melakukan penelitian untuk keterampilan membaca dengan judul *Pengoptimalan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Dengan Model Pembelajaran Tutor Sebaya di Kelas VII H MTs Negeri Kendal Tahun 2012/2013*. Melalui penelitian ini diperoleh hasil nilai rata-rata pada pertemuan pertama siklus I adalah 56,3 dan pertemuan kedua adalah 65,5, maka diperoleh rata-rata siklus I adalah 60,9. Sedangkan nilai rata-rata pada pertemuan pertama siklus II adalah 77,5 dan pertemuan kedua adalah 84,1, maka diperoleh nilai rata-rata siklus II adalah 80,8. Sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 32,67%. Hasil analisis data nontes juga menunjukkan adanya perubahan perilaku pada peserta didik kelas VII H MTs Negeri Kendal

Relevansi penelitian peneliti dengan penelitian Hidayah (2013) adalah penelitian pembelajaran untuk keterampilan membaca. Hanya saja desain penelitian yang digunakan oleh Hidayah (2013) adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas), sedangkan peneliti menggunakan desain pengembangan atau R&D (*Research And Development*). Jika Hidayah (2013) menerapkan model pembelajaran tutor sebaya pada siswa kelas VII MTs Negeri Kendal, maka peneliti dalam penelitian ini akan mengembangkan sebuah media untuk siswa kelas VIII MTs Kabupaten Semarang.

Alfihani (2014) dengan skripsinya yang berjudul *Pengembangan Metode Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence)*. Hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil

uji hipotesis pihak kanan, yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 5,224, dari hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 3,791, dan dari hasil observasi guru menunjukkan t hitung 10,959. Semuanya jatuh pada daerah penerimaan H_a , Sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,746 jatuh pada penerimaan H_o , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama..

Relevansi dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian pengembangan untuk keterampilan membaca dan sama-sama menggunakan desain penelitian R&D (*Research And Development*). Perbedaan penelitian Alfihani (2014) dengan peneliti yaitu terletak pada cara meningkatkan keterampilan membaca tersebut. Apabila Alfihani (2014) melakukan penelitian pengembangan tentang metode pembelajaran, maka peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bahasa Arab. Selain itu, jika subjek penelitian Alfihani (2014) adalah siswa kelas VIII D SMP IT Harapan Bunda, maka subjek utama peneliti yaitu siswa kelas VIII MTs Negeri Susukan Kab. Semarang.

Penelitian yang dilakukan Fransiska (2015) yang berjudul Efektivitas Metode *Reading Guide* Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPS MAN Demak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol 60,74 dan rata-rata nilai *posttestnya* 73,00. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen 65,06 dan rata-rata nilai *posttestnya* 81,50. Hasil tes kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dan menunjukkan bahwa hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja yang menyatakan bahwa

pembelajaran dengan menggunakan *Reading Guide* efektif terhadap keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas XI IPS MAN Demak.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah sama-sama penelitian pembelajaran untuk keterampilan membaca. Hanya saja Fransiska (2015) melakukan penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *Reading Guide* dengan menggunakan desain penelitian eksperimen, sedangkan peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan desain penelitian R&D (*Research And Development*). Selain itu, subjek penelitian Fransiska (2015) untuk siswa kelas XI IPS MAN Demak sedangkan subjek penelitian peneliti pada siswa kelas VIII MTs Kab. Semarang.

Sedangkan penelitian berikut adalah yang sama dalam hal media untuk keterampilan membaca yaitu:

Nashiah (2015) dengan skripsinya yang berjudul Keefektifan Media Bulbar (Buletin Bahasa Arab) pada Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XI IPA MAN Demak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh $t_{hitung} = 4,846$ dan $t_{tabel} = 1,671$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis yang diterima adalah hipotesis kerja. Yaitu pembelajaran menggunakan media Bulbar (Buletin Bahasa Arab) efektif pada keterampilan membaca pemahaman siswa kelas XI IPA MAN Demak.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah membahas mengenai media untuk keterampilan membaca. Hanya saja Nashiah (2015) menggunakan desain penelitian eksperimen dan juga subjek yang ditelitinya untuk siswa kelas XI IPA

MAN Demak, sedangkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian R&D (*Research And Development*) dan subjek penelitian peneliti disini adalah siswa kelas VIII Kabupaten Semarang.

Penelitian Mursyid (2013) yang berjudul “*Arabic Storybook Series: Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas IV Miftahul Hidayah Berbasis Visualisasi Tiga Dimensi*” menunjukkan hasil yang baik. Selain mampu meningkatkan minat baca siswa, juga membuktikan bahwa produk ini mampu meningkatkan hasil membaca bahasa Arab siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesisnya yang diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan, t hitung $-15,82$ jatuh pada daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Sedangkan t Tabel $1,316$ jatuh pada penerimaan H_o , sehingga produk produk baru lebih efektif dari produk lama.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah penelitian pengembangan guna menghasilkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab. Perbedaannya adalah jenis media pembelajaran yang dikembangkan, apabila Mursyid (2013) mengembangkan media pembelajaran berbasis visualisasi tiga dimensi sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*. Selain itu subjek penelitian pada penelitian Mursyid adalah untuk siswa kelas IV Miftahul Hidayah, sedangkan subjek pada penelitian peneliti yaitu untuk siswa kelas VIII MTs Kab. Semarang.

Wijoyo (2015) telah melakukan penelitian skripsinya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII.

Penelitiannya menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 18,158 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 35,05. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,711 jatuh pada penerimaan H_o , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab. Sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian yang dilakukan Wijoyo (2015) merupakan pengembangan media pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire*, sedangkan penelitian peneliti merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* yang termasuk dalam media berbasis *M-Learning* (*Mobile Learning*). Sedangkan subjek pada penelitian Wijoyo (2015) yaitu siswa kelas VIII MTsN 1 Semarang, tetapi subjek peneliti dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII MTsN Susukan Kab. Semarang.

Selanjutnya penelitian berikut merupakan yang sama dalam kajian pengembangan media berbasis *Android* adalah:

Rahmadani (2015) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Model Kamus Praktis Jawa-Indonesia dan Indonesia-Jawa Berbasis *Audiolingual* Pada Aplikasi *Android*. Hasil penelitian ini adalah (1) penutur asli bahasa Jawa membutuhkan kamus pada aplikasi *android* untuk memudahkan belajar bahasa Jawa (2) aplikasi kamus umum Jawa-Indonesia dan Indonesia-Jawa berbasis *audiolingual* (pelafalan) mencakup tiga aspek yaitu materi, sistem operasional dan

desain (3) hasil uji validasi prototipe kamus menyebutkan bahwa kamus ini sudah pantas dan layak digunakan untuk masyarakat khususnya pengguna *android*, tetapi masih ada beberapa bagian yang harus diperbaiki.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*. Hanya saja objek kajian penelitian Rahmadani (2015) adalah mata pelajaran bahasa Jawa dan media yang dikembangkan berupa kamus berbasis *Audiolingual*, sedangkan objek kajian penelitian peneliti adalah mata pelajaran bahasa Arab dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*.

Listiaji (2015) telah melakukan penelitian skripsi dengan judul Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Pada Materi Hukum Gravitasi Newton Untuk Siswa SMA. Penelitiannya memuat sebuah produk aplikasi yang dihasilkan yang kemudian diberi nama M-Grav dan diujikan kepada 4 kelompok responden sesuai dengan alur penelitian yaitu ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Terdapat 3 aspek yang diujikan antara lain rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Dari hasil pengujian diperoleh nilai persentase kelayakan aplikasi M-Grav secara umum adalah sebesar 85,60%. Berdasarkan hasil tersebut maka aplikasi ini layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran fisika pada materi hukum gravitasi Newton.

Relevansi dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* yang termasuk dalam media berbasis *M-Learning* (*Mobile Learning*). Hanya saja objek kajian pada penelitian Listiaji (2015) adalah

mata pelajaran Fisika dan subjek penelitiannya untuk siswa SMA, sedangkan objek kajian penelitian peneliti adalah mata pelajaran bahasa Arab dan subjek penelitiannya untuk siswa kelas VIII MTs Kabupaten Semarang.

Fatmawati (2015) juga telah melakukan penelitian skripsi dengan judul Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mobile learning* berbasis *android* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris kelas X. Hasil uji efektifitas dengan uji t satu sampel diperoleh hasil perhitungan pada $\alpha = 5\%$ dengan $db = 52$ diperoleh $t_{tabel} = 2,007$ dan $t_{hitung} = 2,337$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Kesimpulannya bahwa *mobile learning* berbasis *android* efektif digunakan dalam pembelajaran. Guru perlu melakukan pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran guna menumbuhkan minat belajar siswa dan memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Relevansi dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* yang termasuk dalam media berbasis *M-Learning (Mobile Learning)*. Tetapi terdapat perbedaan pada objek kajian penelitian Fatmawati (2015) adalah mata pelajaran bahasa Inggris dan subjek penelitiannya yaitu untuk siswa kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang, sedangkan objek kajian penelitian peneliti adalah mata pelajaran bahasa Arab dan subjek penelitiannya untuk siswa kelas VIII MTs Kabupaten Semarang.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Tinjauan Pustaka

No	Nama	Judul Penelitian	Relevansi	
			Persamaan	Perbedaan
1	Hidayah (2013)	Pengoptimalan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Dengan Model Pembelajaran Tutor Sebaya di Kelas VII H MTs Negeri Kendal Tahun 2012/2013	Penelitian pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab	- Desain penelitian: PTK - Subjek penelitian : siswa kelas VII
2	Alfihani (2014)	Pengembangan Metode Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Arab Berbasis Teori Kecerdasan Majemuk (<i>Multiple Intelligence</i>)	Desain penelitian <i>Research and Development</i>	- Produk berupa metode pembelajaran - Subjek: siswa kelas VIII SMP IT Harapan Bunda
3	Fransiska (2015)	Efektivitas Metode <i>Reading Guide</i> Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPS MAN Demak	Penelitian pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Arab	- Desain: eksperimen - Subjek: siswa kelas XI
4	Nashiah (2015)	Keefektifan Media Bulbar (Buletin Bahasa Arab) pada Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XI IPA MAN Demak	Media pembelajaran untuk keterampilan membaca	- Desain: eksperimen - Subjek: siswa kelas XI
5	Mursyid (2013)	<i>Arabic Storybook Series</i> : Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi	Pengembangan media untuk keterampilan membaca	- Media <i>Arabic Storybook Series</i> - Subjek: siswa kelas IV MI

Bersambung ...

Lanjutan ...

6	Wijoyo (2015)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII	Pengembangan media untuk keterampilan membaca	- Media <i>E-Learning</i> Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> - Subjek: siswa kelas VIII MTsN 1 Semarang
7	Rahmadani (2015)	Pengembangan Model Kamus Praktis Jawa-Indonesia dan Indonesia-Jawa Berbasis <i>Audiolingual</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	Media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	- Objek kajian: pembelajaran bahasa Jawa - Jenis media: kamus praktis Jawa-Indonesia dan Indonesia - Jawa
8	Listiaji (2015)	Pengembangan Aplikasi <i>Mobile Learning</i> Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Pada Materi Hukum Gravitasi Newton Untuk Siswa SMA	Media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	- Objek: pembelajaran fisika - Subjek: siswa SMA

Bersambung ...

Lanjutan...

9	Fatmawati (2015)	Pengembangan <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i> menggunakan <i>Adobe</i> <i>Flash CS6</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang	Media pembelajaran berbasis <i>Android</i>	- Objek kajian : pembelajaran bahasa Inggris - Subjek: siswa kelas X
---	---------------------	--	---	--

Berdasarkan paparan diatas, penelitian peneliti ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Skripsi ini mengkaji khusus tentang pengembangan media untuk pembelajaran membaca bahasa Arab berbasis *Android* sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab siswa kelas VIII MTs.

2.2 Landasan Teori

Pada bagian ini peneliti akan mendiskripsikan tentang (1) Pengertian penelitian dan pengembangan, (2) keterampilan membaca, (3) media pembelajaran, dan (4) *Android* sebagai media pembelajaran

2.2.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Menurut Nazir (dalam Ainin 2010:8) istilah penelitian merupakan terjemahan dari kata Inggris *research*. *Research* berasal dari kata *re* artinya kembali dan *to search* artinya mencari. Selanjutnya Sulaiman (dalam Ainin 2010:8) menyatakan bahwa dari aspek bahasa (*lughawi*), kata penelitian

merupakan padanan dari kata *al-bahtsul ilmi* yang artinya mencari sesuatu, menyelidiki dan memeriksa.

Penelitian menurut Kerlinger (dalam Sukardi 2008:4) ialah proses penemuan yang mempunyai karakteristik sistematis, terkontrol, empiris dan mendasarkan pada teori dan hipotesis atau jawaban sementara. Sukardi (2008:4) menyimpulkan bahwa penelitian tidak lain adalah usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis, dikontrol, dan mendasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang telah ada di lingkungan.

Kata pengembangan mempunyai banyak arti, pengembangan bisa diartikan sebagai perubahan, pembaharuan, perluasan, dan sebagainya. Adapun dalam KBBI (Departemen Pendidikan Nasional 2008) pengembangan mempunyai arti sebagai upaya peningkatan mutu suatu hal melalui cara baru agar dapat dipakai untuk berbagai keperluan dalam kehidupan.

Salah satu didalam jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan, yang sering disebut dengan R&D (*research and development*). Borg and Gall (dalam Sugiyono 2013:9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2013:6) penelitian dan pengembangan termasuk salah satu didalam jenis penelitian berdasarkan metode yang digunakan. Disamping itu, jenis metode penelitian dan pengembangan juga dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan yang akan dicapai, yang didalamnya terdapat penelitian dasar

(*basic research*), penelitian terapan (*applied research*) dan penelitian pengembangan (*research and development*) itu sendiri.

Dikatakan bahwa penelitian R&D merupakan “jembatan” antara *basic research* dan *applied research*, seperti yang tergambar dibawah ini (Sugiyono 2013:11):



Gambar 2.1 Kedudukan Penelitian R&D

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono 2013:11) pada umumnya penelitian R&D bersifat *longitudinal* (beberapa tahap). Untuk penelitian analisis kebutuhan, sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik maka digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen atau *action research*. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut yang dinamakan penelitian terapan (*applied research*).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) ialah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari dan mengembangkan hingga memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan mutu, sehingga dapat diaplikasikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah divalidasi.

2.2.2 Keterampilan Membaca

Pada bagian keterampilan membaca ini meliputi: (1) hakikat keterampilan membaca, (2) aspek keterampilan membaca, (3) tujuan keterampilan membaca, (4) jenis-jenis keterampilan membaca (5) Kriteria Penilaian Pembelajaran Keterampilan Membaca dan (6) Pembelajaran Keterampilan Membaca MTs Kelas VIII

2.2.2.1 Hakikat Keterampilan Membaca

Dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi, berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian. Berdasarkan konsep ini, dapat dikatakan bahwa proses membaca merupakan kegiatan yang melibatkan pengguna (pembaca) secara langsung. Pembaca membaca hasil dan persandian dan melakukan penyandian kembali. Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Rahim 2008:2).

Menurut Alwaily (2004: 32) membaca adalah:

القراءة تتم باجتماع هذه العناصر أي البدء بالرمز، ومن ثم الانتقال إلى لغة الكلام،
وترجمة الرموز إلى (المعاني والألفاظ)

“Membaca adalah pertemuan dari setiap elemen yang dimulai dari simbol, kemudian beralih ke berbicara, dan terjemahan simbol menjadi (makna dan kata-kata).”

Mujib dan Rahmawati (2012:60-61) berpendapat bahwa membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan. Pembaca memproses informasi dari teks yang dibaca untuk memperoleh makna. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Sebab, membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi memperluas pengetahuan dan bahasa seseorang. Membaca adalah kemampuan mengenali dan memahami isi sesuatu yang ditulis (lambang-lambang) dengan melafalkan atau mencernanya di dalam hati. Membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari yang tertulis dalam teks (Nuha 2012:108).

Membaca merupakan kemampuan yang kompleks, membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang tertulis semata-mata. Berbagai macam kemampuan dikerahkan oleh seorang pembaca agar dia mampu memahami materi yang dibacanya. Pembaca berupaya supaya lambang-lambang yang dilihatnya itu menjadi lambang-lambang yang bermakna baginya (Haryadi 2006: 76). Membaca bukanlah kemahiran yang bersifat mekanis dan sederhana tetapi kemahiran yang rumit dan kompleks, karena mencakup proses pemikiran, perenungan penilaian, analisis, pemecahan masalah dan pengambilan kesimpulan (Effendy 2012:166).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan kegiatan mengenali dan memahami lambang-lambang tertulis dengan melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Bukan sekedar kegiatan yang dilakukan melalui mata, tetapi juga melalui proses penilaian, pemahaman, analisis, pemecahan masalah dan pengambilan kesimpulan guna memperoleh makna yang terkandung dalam bacaan tersebut.

2.2.2.2 Aspek-Aspek Keterampilan Membaca

Menurut Effendy (2012:167-168) kemahiran membaca mengandung dua aspek, yaitu :

1. Aspek mengubah lambang tulis menjadi bunyi.

Abjad Arab mempunyai sistem yang berbeda dengan abjad latin. Perbedaan lain adalah sistem penulisan bahasa Arab yang dimulai dari kanan ke kiri, tidak dikenalnya huruf besar dengan bentuk tertentu untuk memulai kalimat baru, menulis nama orang atau tempat, dan perbedaan bentuk huruf-huruf Arab ketika berdiri sendiri, di awal, di tengah, dan di akhir.

2. Aspek memahami makna bacaan.

Ada tiga unsur yang harus diperhatikan dan dikembangkan dalam pelajaran membaca untuk pemahaman ini, yaitu unsur kata, kalimat, dan paragraf. Ketiga unsur ini bersama-sama mendukung makna dari suatu bahan bacaan.

Selain itu, menurut Nuha (2012:110) kemahiran membaca mengandung dua aspek, yaitu :

1. Aspek gerak

merupakan aspek membaca yang mencakup pengenalan huruf dalam bacaan, pengenalan unsur bahasa, pengenalan hubungan antara intonasi dan huruf serta kecepatan membaca dalam hati.

2. Aspek pemahaman

yaitu meliputi kemampuan untuk memahami bacaan secara sederhana, memahami makna yang tersirat dalam bacaan dan penyesuaian tanda baca atau intonasi dengan kecepatan membaca. Inti dari kemahiran membaca terletak pada aspek

kedua. Ini tidak berarti bahwa kemahiran dalam aspek pertama tidak penting, sebab kemahiran dalam aspek yang pertama mendasari kemahiran yang kedua. Bagaimana pun juga, keduanya merupakan tujuan yang hendak dicapai oleh pengajaran bahasa.

Begitu pula menurut Broughton (dalam Tarigan 2008:11-12) terdapat dua aspek dalam kemahiran membaca yaitu:

1. Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dianggap berada pada urutan lebih rendah (*lower order*), aspek ini mencakup :
 - 1) Pengenalan huruf
 - 2) Pengenalan unsur-unsur linguistic (fonem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dll)
 - 3) Pengenalan hubungan korespondensi pola ejaan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis atau “ to basket print “)
 - 4) Kecepatan membaca bertaraf lambat.
2. Keterampilan bersifat pemahaman (*Comprehension skills*) yang dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*), aspek ini mencakup:
 - 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal)
 - 2) Memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan, reaksi pembaca)
 - 3) Evaluasi penilaian (isi, bentuk)
 - 4) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan

Dari beberapa pendapat beberapa ahli diatas, secara garis besar dapat disimpulkan bahwa aspek kemahiran membaca meliputi aspek mengubah, memahami lambang tulis dan memahami makna bacaan untuk memperoleh informasi tentang suatu hal, untuk memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan, untuk menilai dan mengevaluasi kebenaran gagasan dari pembaca.

2.2.2.3 Tujuan Keterampilan Membaca

Secara umum tujuan dari kegiatan membaca ada tiga, yaitu: 1) Intelektual dan kognitif, yaitu untuk memperoleh dan menambah pengetahuan serta memperluas wawasan, 2) Tujuan praktis dan referensial, yaitu untuk memperoleh petunjuk bagaimana melakukan sesuatu, 3) Afektif dan emosional, yaitu untuk memenuhi kebutuhan perasaan dan kejiwaan (Effendy 2012:166).

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2008:289) tujuan umum dari keterampilan membaca yaitu: (1) mengenali naskah tulisan suatu bahasa, (2) memaknai dan menggunakan kosakata asing, (3) memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dan implisit, (4) memahami makna konseptual, (5) memahami nilai komunikatif dari suatu kalimat, (5) memahami hubungan dalam kalimat, antarkalimat, antarparagraf, (6) menginterpretasi bacaan, (7) mengidentifikasi informasi penting dalam wacana, (8) membedakan antara gagasan utama dan gagasan penunjang, (9) menentukan hal-hal penting untuk dijadikan rangkuman, (10) *skimming*, dan (11) *scanning* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Berbeda dengan itu, menurut Burn, dkk (dalam Rahim 2008:11) tujuan membaca mencakup beberapa aspek yaitu: 1. Kesenangan, 2. Menyempurnakan membaca nyaring, 3. menggunakan strategi tertentu, 4. memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, 5. mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya 6. memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, 7. mengkonfirmasi atau menolak prediksi, 8. Menampilkan suatu eksperimen (mengaplikasikan informasi yang diperoleh dalam cara yang lain), Mempelajari tentang struktur teks, dan 9. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Lain halnya menurut Tarigan (2008:9) tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, maupun memahami makna dalam suatu bacaan. Sehingga membaca dengan tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan yang tidak mempunyai tujuan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca yaitu mendapatkan informasi dari bacaan sesuai dengan tujuan masing-masing pembaca. Membaca didasari oleh sebuah tujuan, cenderung lebih paham dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan, dan akan dengan mudah memperoleh banyak pengetahuan tentang isi, makna, arti dari suatu bahan bacaan.

2.2.2.4 Jenis-jenis Keterampilan Membaca

Menurut Effendy (2012:169-172) ada beberapa jenis membaca untuk melatih dua aspek kemahiran membaca antara lain :

1. Membaca keras (*al-qira`ah al-jahriyah*). Aspek yang ditekankan dalam kegiatan membaca keras ini adalah kemampuan membaca dengan :

- a. Menjaga ketepatan bunyi bahasa Arab baik dari segi *makhrāj* maupun sifat-sifat bunyi yang lain.
 - b. Irama yang tepat dan ekspresi yang menggambarkan perasaan penulis.
 - c. Lancar dan tidak tersendat-sendat.
 - d. Memperhatikan tanda baca atau tanda grafis.
2. Membaca dalam hati (*al-qira`ah ash-shamithah*) bertujuan untuk memperoleh pengertian, baik pokok-pokok maupun rinciannya. Kegiatan membaca dalam hati dengan suasana kelas yang tertib akan memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi terhadap bacaannya. Secara fisik membaca dalam hati harus menghindari: a) vokalisasi, baik hanya menggerakkan bibir sekalipun, b) pengulangan membaca, c) penggunaan telunjuk/ penunjuk atau gerakan kepala.
 3. Membaca cepat (*al-qira`ah as-sari'ah*). Tujuan utama membaca cepat ialah untuk mendorong dan melatih siswa agar berani membaca lebih cepat dari pada kebiasaannya. Siswa tidak diminta memahami rincian-rincian isi, tetapi cukup hanya dengan pokok-pokoknya pada kegiatan membaca cepat ini.
 4. Membaca rekreatif (*al-qira`ah al-istima'iyah*). Tujuan membaca rekreatif adalah untuk memberikan latihan kepada para siswa membaca cepat dan menikmati apa yang dibacanya. Tujuannya lebih jauh adalah untuk membina minat dan kecintaan membaca.
 5. Membaca analitis (*al-qira`ah at-tahiliyah*). Tujuan utamanya ialah untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan mencari informasi dari bahan

tertulis. Siswa dilatih agar dapat menggali dan menunjukkan rincian informasi yang memperkuat ide utama yang disajikan penulis.

Sama halnya dengan Effendy, Tarigan (2008:11-13) juga membagi jenis-jenis membaca tetapi hanya ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara ketika sedang membaca, yaitu:

1. Membaca nyaring

Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman penulis.

2. Membaca dalam hati

Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tanpa menyuarakan isi bacaan yang dibacanya.

Jika Effendy membagi jenis-jenis membaca berdasarkan dua aspek kemahiran membaca, maka Tarigan membagi jenis-jenis membaca ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara ketika sedang membaca. Sedangkan berbeda lagi dengan jenis-jenis membaca menurut Nuha (2012: 114-116) yang secara garis besar, dapat digolongkan menjadi:

1. Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati yaitu membaca dengan cara tidak mengeluarkan ujaran, tetapi cukup di dalam hati. Jenis ini disebut juga membaca secara diam.

2. Membaca Nyaring

Membaca nyaring adalah siswa membaca teks secara nyaring di dalam kelas. Membaca jenis ini bertujuan melihat kemampuan membaca siswa, melihat intonasi dan ritme membaca siswa, melihat kemampuan membaca tanda baca siswa, melihat kemampuan siswa dalam memahami bahan bacaan, memuaskan keinginan siswa untuk memperdengarkan bacaannya, membiasakan siswa berbicara di hadapan orang, melatih siswa membaca sebagai salah satu profesi manusia.

3. Membaca Pemahaman

Membaca yang dilakukan agar tercipta suatu pemahaman terhadap isi yang terkandung dalam bacaan. dalam membaca pemahaman, seseorang siswa harus mampu menangkap pokok-pokok pikiran yang lebih tajam. Sehingga setelah selesai membaca, ia betul-betul memahami makna dan tujuan bacaan.

4. Membaca Kritis

Kegiatan membaca yang menuntut pembaca mampu mengerti, memahami, kemudian mengemukakan suatu pertanyaan apa dan bagaimana pokok pikiran yang terkandung dalam suatu bacaan. membaca kritis penuh dengan penilaian dan kesimpulan.

5. Membaca Ide

Membaca ide merupakan kegiatan membaca yang bertujuan mencari, mendapatkan, dan memanfaatkan ide-ide yang terkandung dalam bacaan.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam jenis membaca pemahaman, sesuai dengan tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan kemahiran membaca siswa, sehingga diharapkan nantinya siswa akan mampu memahami isi dalam bahan bacaan.

2.2.2.5 Kriteria Penilaian Pembelajaran Keterampilan Membaca

Penilaian merupakan proses untuk memutuskan nilai perolehan belajar atau hasil belajar siswa dengan menggunakan alat tertentu. Konsep penilaian tersebut bertolak pada pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada hasil. Sebagai implikasi dari pendekatan pembelajaran dan konsep penilaian tersebut, penilaian selama ini banyak dilakukan setelah berakhirnya suatu episode pembelajaran, misalnya setelah satu tatap muka, satu atau sejumlah unit/pokok bahasan, akhir catur wulan, akhir semester, atau akhir tahun (Ainin dkk. 2006:186).

Tes kemampuan membaca diartikan sebagai kemampuan untuk memahami informasi yang disampaikan pihak lain melalui sarana tulisan. Tes kemampuan membaca dimaksudkan untuk mengukur kompetensi siswa memahami isi informasi yang terdapat dalam bacaan. Oleh karena itu, teks bacaan yang diujikan hendaklah yang mengandung informasi yang menuntut untuk dipahami (Nurgiyantoro 2011:371).

Nurgiyantoro menegaskan bahwa tes kemampuan membaca dimaksudkan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif siswa untuk memahami wacana tulis. Misalnya, kemampuan menemukan informasi tersurat maupun tersirat dalam

suatu wacana tulis, menentukan ide pokok dalam suatu paragraf, menyimpulkan isi wacana dan menentukan tema atau judul bacaan.

Sebuah tes yang bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca khususnya kepada siswa pemula sebaiknya terdiri dari satu atau dua kalimat sederhana, tidak sampai satu atau dua paragraf. Sementara itu, bagi siswa tingkat lanjut, teks yang panjang dapat diberikan sebagai bahan tes membaca mereka (Ainin dkk. 2006:173).

Heaton (dalam Ainin, dkk 2006:142-143) mengklasifikasi tes kemampuan membaca sebagai berikut:

- (1) tes kemampuan membaca untuk tahap pertama (*initial stages of reading*) yang meliputi tes
 - (a) pencocokan kata atau *word matching* (teste disuruh memilih salah satu kata yang paling cocok dengan kata yang ada di sebelahnya),
 - (b) pencocokan kalimat atau *sentence matching* (teste diminta memilih salah satu kalimat yang paling sesuai dengan kalimat pernyataan),
 - (c) pencocokan gambar dan kalimat atau *picture and sentence matching* (teste diminta memilih salah satu gambar yang paling sesuai dengan kalimat atau teste diminta memilih salah satu kalimat yang sesuai dengan gambar),
- (2) tes kemampuan membaca yang oleh Heaton disebut dengan *intermediate and advanced stages of reading*. Dalam tes ini, teste diminta menentukan nama gambar-gambar yang tersedia dan sekaligus diminta mendefinisikan gambar-gambar tersebut ke dalam bahasa sasaran,
- (3) salah-benar atau *true-false reading test*,

- (4) pilihan ganda dengan teks yang pendek atau *multiple choice items: short texts*,
- (5) pilihan ganda dengan teks yang panjang atau *multiple-choice items: long texts*,
- (6) melengkapi,
- (7) menyusun kembali kalimat-kalimat yang tersedia secara benar sesuai dengan urutannya atau *rearrangement items*,
- (8) tes cloze

Menurut Izzan (2015:153), tes keterampilan membaca untuk tingkat pemula dapat digunakan untuk mengetahui apakah murid tersebut telah memahami apa yang telah dibaca atau tidak. Tes tersebut dapat berupa *multiple choice (ikhtiyar al-muta'addid)*, *matching (al-mula'alamah)*, *fill in the blank (mil'u al-faragh)*, *true false (shahih aw khata')*, dan memberi kharakat.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti akan mengambil beberapa macam tes penilaian keterampilan membaca, yakni *initial stages of reading, intermediate and advanced stages of reading, true-false reading test, multiple choice items: short texts*.

2.2.2.6 Pembelajaran Keterampilan Membaca MTs Kelas VIII

Bahasa Arab merupakan mata pelajaran bahasa yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Arab, baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan

menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis. Kemampuan berbahasa Arab serta sikap positif terhadap bahasa Arab tersebut sangat penting dalam membantu memahami sumber ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan al-Hadis, serta kitab-kitab berbahasa Arab yang berkenaan dengan Islam bagi peserta didik (Peraturan Menteri Agama Nomor 000912 Tahun 2013).

Pembelajaran bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri Susukan menggunakan Kurikulum 2013. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran bahasa Arab meliputi materi *السَّاعَةَ، أَنْشِطِي فِي الْمَدْرَسَةِ، أَنْشِطِي فِي الْبَيْتِ* sesuai dengan Buku Ajar yang telah diterbitkan pemerintah Republik Indonesia untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VIII semester ganjil.

Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk keterampilan membaca kelas VIII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1 Mengidentifikasi bunyi kata, frasa dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: <i>السَّاعَةَ، أَنْشِطِي فِي الْمَدْرَسَةِ، أَنْشِطِي فِي الْبَيْتِ</i> 3.2 Memahami bunyi huruf, kata, frasa dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan: <i>السَّاعَةَ، أَنْشِطِي فِي الْمَدْرَسَةِ، أَنْشِطِي فِي الْبَيْتِ</i> 3.3 Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frase, dan kalimat bahasa Arab yang berkaitan dengan <i>السَّاعَةَ، أَنْشِطِي فِي الْمَدْرَسَةِ، أَنْشِطِي فِي الْبَيْتِ</i>

Bersambung ...

Lanjutan ...

Tarkib:	أسئلة عن الساعة؛ الجملة الاسمية؛ الجملة الفعلية والفاعل المفرد؛ المفعول به؛ أنواع الجمع
---------	---

Berdasarkan KI dan KD yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dengan berpedoman KI dan KD tersebut. Sehingga didapatkan media pembelajaran berbasis *Android* yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran siswa MTs kelas VIII.

2.2.3 Media Pembelajaran

Bagian media pembelajaran meliputi: (1) pengertian media pembelajaran, (2) manfaat media pembelajaran, dan (3) jenis-jenis media pembelajaran (4) media pembelajaran *mobile learning*.

2.2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2010:3) mengungkapkan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sejalan dengan Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2007:3) berpendapat bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Oleh karena itu media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa

sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Sehingga media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2010:3).

Marshall dan McLuhan (dalam Hamalik 2009:200) media merupakan suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya. Yusuf (2008: 36) mengungkapkan pengertian media pembelajaran adalah:

"كل ما يستخدمه المعلم من أجهزة وأدوات ومواد وغيرها، داخل حجرة الدراسة أو خارجها، لنقل خبرات تعليمية محددة إلى المعلم بسهولة ويسر ووضوح، مع الاقتصاد في الوقت والجهد المبذول"

“Setiap peralatan dan material lain yang digunakan oleh guru, di dalam atau di luar sekolah untuk mentransfer pengalaman belajar dengan mudah dan jelas, ekonomis, hemat waktu dan usaha.”

Pendapat lain merumuskan media dalam arti sempit dan luas. Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, bagan buatan guru dan objek-objek serta kunjungan keluar sekolah (Hamalik 2009:201).

Romisowski (dalam Hamalik 2009:201) merumuskan media pembelajaran sebagai “... *as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massage (which is our case is the learner).*” Penyampain pesan (*carries of*

information) berinteraksi dengan siswa pengindraannya. Siswa dapat juga dipanggil untuk juga menggunakan kombinasi alat indera sekaligus sehingga kegiatan berkomunikasi lebih seksama.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, maka menurut Khalilullah (2012:25) media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Dengan demikian media berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Dengan demikian ketepatan dan tingkat representasi sebuah media pembelajaran terhadap pesan yang akan disampaikan dapat turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana atau perantara guru dalam men-stimulus pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Sehingga pesan (materi) yang diberikan guru dapat diterima oleh siswa dengan baik dan benar sesuai tujuan yang diinginkan.

2.2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Daryanto (2011:5) menyatakan bahwa media harus mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009:2) manfaat media pembelajaran antara lain: (1) proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat siswa, (2) materi pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, (3) metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan, dan (4) siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Mujib dan Rahmawati (2011:68) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi yang disajikan, b) media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar siswa berdasarkan latar belakang sosial ekonomi, c) media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, d) media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran siswa secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar, e) media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan, f) media pembelajaran dapat mengurangi adanya verbalisme.

Sedangkan menurut Sadiman dkk (2011:17-18) secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),
2. Mengatasi keterbatasan uang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai, atau model,
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Dalam hal ini media berguna untuk: menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4. Guru banyak mengalami kesulitan ketika semua harus diatasi sendiri dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi dibuat universal untuk setiap siswa. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama,
 - b. Mempersamakan pengalaman,
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

Berbagai manfaat yang telah dikemukakan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran begitu penting sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi dan sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar tentunya.

2.2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2009:3-4) mengungkapkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, yaitu media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, dan model kerja. Ketiga, media proyeksi seperti *slide*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Arsyad (2010:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelas juga, tetapi berdasarkan perkembangan teknologi yaitu:

1. *Media hasil teknologi cetak*, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
2. *Media hasil teknologi audio-visual* yaitu cara menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3. *Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.
4. *Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer* merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Tidak jauh berbeda jenis-jenis media pembelajaran menurut Asyhar (2012: 44-45), meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut penjelasan jenis-jenis media menurut Asyhar:

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan

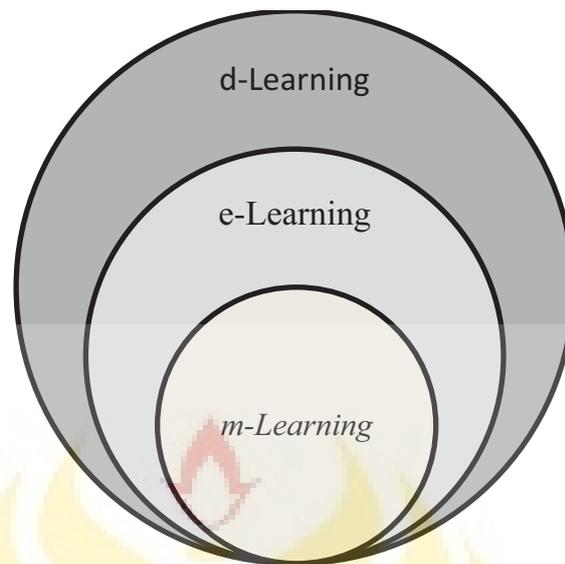
audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Contoh multimedia adalah video *conference* dan video *cassette* termasuk media audiovisual, dan aplikasi komputer interaktif dan non interaktif.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu: media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan media dengan menggunakan lingkungan. Kemudian terdapat jenis media pembelajaran yang dihasilkan dari perkembangan teknologi, diawali dengan teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi komputer serta teknologi cetak dan komputer. Selanjutnya terdapat jenis media pembelajaran, yang sering dikenal dengan media audio, media visual, media audio-visual dan multimedia.

Sehingga media yang akan peneliti kembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam media multimedia, tetapi lebih ditekankan pada media berbasis teknologi komunikasi dan informasi.

2.2.3.4 Media Pembelajaran *Mobile Learning*

Istilah mobile learning (m-Learning) mengacu kepada penggunaan perangkat (device) teknologi informasi (IT) genggam dan bergerak, seperti PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. M-Learning merupakan bagian dari electronic learning (e-Learning), sehingga dengan sendirinya, juga merupakan bagian dari distance learning (d-Learning) (Tamimuddin 2007:1).



Gambar 2.2 Skema dari bentuk m-Learning

Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik (Fatmawati 2015:15).

Dikutip dari Listiaji (2015:8-9) *mobile learning* merupakan teknologi baru dalam teknologi pendidikan. *Mobile learning* mulai marak dikembangkan ketika *e-learning* mulai mengalami penurunan popularitas dan masyarakat sudah mulai jenuh menggunakannya. *Mobile learning* yang merupakan teknologi *wireless* semua orang dapat mengakses informasi dan bahan ajar dari mana saja dan dimana saja. Hal ini memungkinkan siswa memiliki kebebasan untuk mengatur kapan mereka ingin belajar dan dimana tempat belajar yang mereka inginkan. *Mobile learning* dikembangkan menggunakan pendekatan *behavioristic* dengan tujuan meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi karena ketika perasaan siswa nyaman dan senang, maka materi akan lebih mudah dipahami.

2.2.4 *Android* Sebagai Media Pembelajaran

Pemaparan pada bagian ini meliputi: (1) pengertian *Android*, (2) kelemahan dan kelebihan *Android*, dan (3) piranti pengembangan *Android*.

2.2.4.1 Pengertian *Android*

Menurut Purwantoro, dkk (dalam Oktiana 2015:30) *Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti. *Android* merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat 2012:1).

Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi *Android* karena alasan *open source* tersebut. *Open source platform* atau sistem operasi terbuka merupakan sistem yang memungkinkan pengguna dapat mengembangkan aplikasi sendiri. Kode pada sistem ini didesain terbuka, artinya siapa saja dapat melihat kode program dan memperbaikinya (Gargenta 2011:2).

Menurut Kadir (2013:2) *Android* tidak hanya ditujukan untuk ponsel, tetapi juga perangkat elektronik bergerak lainnya. Pada tahun 2012, *Android* telah digunakan pada piranti-piranti berikut : *smartphone*, tablet, piranti pembaca buku

elektronik (*e-reader*), netbook, MP4 Player dan TV Internet. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama, yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD) (Listiaji 2015:12).

Android terus berkembang dan hal itu ditandai dengan berkembang pula versinya. Uniknya, *Android* mampu memberikan kemudahan bagi para pengguna dengan sistem operasinya yang selalu berdasarkan nama makanan dan diawali dengan abjad yang berurutan, dikutip dari (Satyaputra dan Aritonang 2014:7) yaitu:

Tabel 2.3 Versi-versi *Android*

Versi	Nama	Tanggal Perilisan
1.0	<i>Android 1.0</i>	23 September 2008
1.1	<i>Android 1.1</i>	9 Februari 2009
1.5	<i>Cupcake</i>	30 April 2009
1.6	<i>Donut</i>	15 September 2009
2.0	<i>Éclair</i>	26 Oktober 2009
2.1	<i>Éclair</i>	12 Januari 2010
2.2	<i>Froyo</i>	20 Mei 2010
2.3	<i>Gingerbread</i>	6 Desember 2010
3.0	<i>Honeycomb</i>	22 Februari 2011
3.2	<i>Honeycomb</i>	10 Mei 2011
4.0	<i>ICS (Ice Cream Sandwich)</i>	19 Oktober 2011
4.1	<i>Jelly Bean</i>	9 Juli 2012
4.2	<i>Jelly Bean</i>	13 November 2012
4.3	<i>Jelly Bean</i>	24 Juli 2013
4.4	<i>Kit Kat</i>	3 September 2013

Dari versi-versi android yang telah berkembang, diharapkan media yang akan dikembangkan peneliti nantinya dapat digunakan pada *Android* dengan versi minimal 4.0 atau versi *Ice Cream Sandwich*.

2.2.4.2 Kelemahan dan Kelebihan *Android*

Android merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salah satu pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, *Android* telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna *smartphone* karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas *platform Android* yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan. Berikut adalah kelemahan dan kelebihan *Android* menurut Safaat (dalam Zuliana dan Nasution 2013:2)

Menurut Safaat (2012:3) *Android* merupakan platform masa depan karena beberapa keunggulannya sebagai berikut:

1. Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
2. *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *Android* berbasis linux yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
3. *Free Platform*: *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.android.com>.

4. Sistem Operasi Merakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System (IOS)* yang terbatas pada *gadget* dari Apple, maka *Android* punya banyak produsen, dengan *gadget* andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

Menurut Istiyanto (2013:16) beberapa kelebihan *Android* lain yang menjadi faktor penyebab popularitas aplikasi ini antara lain:

1. Faktor kecepatan: Aplikasi mobile dibuat sederhana untuk kabutuhan tertentu dan tidak sekompleks aplikasi untuk PC. Sehingga pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengakses data yang ia butuhkan.
2. Aspek produktivitas: Aplikasi mobile saat ini telah berkembang untuk berbagi keperluan mulai dari sekedar game sampai tutorial untuk memasak sudah tersedia. Berbagai masalah keseharian kini dapat diatasi dengan mencari aplikasi yang ada di pasar.
3. Kreatifitas desain: Desain yang ditawarkan mempunyai kemudahan penggunaan (user friendly).
4. Fleksibilitas dan keandalan: Setiap aplikasi yang dipasarkan hanya diperuntukan untuk keperluan yang spesifik saja. Keterbatasan inilah yang sering merepotkan pengguna. Namun keterbatasan dari aplikasi dapat ditutupi dengan mencari aplikasi lain yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

Disamping kelebihan-kelebihan yang dimiliki *Android* daripada *mobile platform* lainnya diatas, masih terdapat kekurangan-kekurangannya yaitu (Oktiana 2015:35):

1. *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
2. Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.
3. Tidak hemat daya baterai

Dikutip dari ([https:// library.binus.ac.id/.pdf](https://library.binus.ac.id/.pdf)) kelemahan *Android* lainnya adalah:

1. Handset *Android* dibuat oleh banyak vendor dengan ukuran layar yang berbeda, sebagian menggunakan keyboard fisik, sebagian lagi hanya menggunakan touch screen. Versi *Android* yang terpasang di handset juga berbeda berbeda, hal ini menyebabkan pengalaman memakai *android* tidak seragam
2. *Android* adalah produk open source dari Google dan Open Handset Alliance, itulah mengapa aplikasi yang ada di *Android* sangat menyatu dengan layanan Google. Bagi penggemar Google ini merupakan keunggulan sendiri, namun bagi pengguna yang tidak familiar dengan produk Google (Misal orang yang baru pindah dari Windows Mobile atau Symbian) hal ini cukup merepotkan karena mereka harus menyesuaikan kebiasaannya.
3. *Android* cukup aktif dikembangkan, namun dari sisi vendor atau operator, update ke user membutuhkan waktu berbulan bulan.

2.2.4.3 Piranti Pengembangan *Android*

Pertumbuhan pasar perangkat berbasis *Android* tentu saja mendorong pertumbuhan pengembangan aplikasi berbasis *Android* (Kadir 2013:3). Beberapa piranti yang digunakan untuk mengembangkan media berbasis *Android* dalam penelitian ini adalah:

1. **Android Studio**

Android Studio merupakan sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk *platform* Android. Android Studio ini pertama kali diluncurkan pada tanggal 16 Mei 2013 pada Konferensi Google I/O oleh Produk Manager Google, Ellie Powers. Android Studio bersifat *free* dibawah *Apache License 2.0*. (https://www.academia.edu/9990291/Modul_Programming_Android_dengan_Android_Studio_I). Android Studio merupakan pengembangan dari *Eclipse* IDE, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer yaitu *IntelliJ IDEA*. Android Studio merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi Android (<http://www.jadibaru.com/android/pengenalan-android-studio-2/>).

Sebagai pengembangan dari *Eclipse*, Android Studio mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan *Eclipse IDE*. Berbeda dengan *Eclipse* yang menggunakan *Ant*, Android Studio menggunakan *Gradle* sebagai *build environment*. Berikut merupakan versi-versi dari Android Studio:

Tabel 2.4 Versi Android Studio

Nomor	Versi	Tanggal perilsan
1	<i>Android Studio v0.1.x</i>	Mei 2013
2	<i>Android Studio v0.2.x</i>	Juli 2013
3	<i>Android Studio v0.3.2</i>	Oktober 2013
4	<i>Android Studio v0.4.2</i>	Januari 2014
5	<i>Android Studio v0.4.6</i>	Maret 2014
6	<i>Android Studio v0.5.2</i>	Mei 2014
7	<i>Android Studio v0.8.0</i>	Juni 2014
8	<i>Android Studio v0.8.6</i>	Agustus 2014
9	<i>Android Studio v0.8.14</i>	Oktober 2014
10	<i>Android Studio v1.0</i>	Desember 2014
11	<i>Android Studio v1.0.1</i>	Desember 2014
12	<i>Android Studio v1.1.0</i>	Februari 2015
13	<i>Android Studio v1.2.0</i>	April 2015
14	<i>Android Studio v1.2.1</i>	Mei 2015
15	<i>Android Studio v1.2.2</i>	Juni 2015
16	<i>Android Studio v1.3.0</i>	Juli 2015
17	<i>Android Studio v1.3.1</i>	Agustus 2015
18	<i>Android Studio v1.3.2</i>	Agustus 2015
19	<i>Android Studio v1.4.0</i>	September 2015

Bersambung ...

Lanjutan ...

Nomor	Versi	Tanggal perilsan
20	<i>Android Studio v1.4.1</i>	Oktober 2015
21	<i>Android Studio v1.5.0</i>	November 2015
22	<i>Android Studio v1.5.1</i>	Desember 2015
23	<i>Android Studio v2.0.0</i>	April 2016
24	<i>Android Studio v2.1.0</i>	April 2016
25	<i>Android Studio v2.1.1</i>	Mei 2016
26	<i>Android Studio v2.1.3</i>	Juni 2016

(<https://developer.android.com/studio/releases/index.html#Troubleshooting>)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan versi *Android Studio v2.1.1* yang rilis pada bulan Mei 2016. Versi ini terbilang baru dan masih 'in' digunakan dikalangan *developer* (pengembang) saat ini.

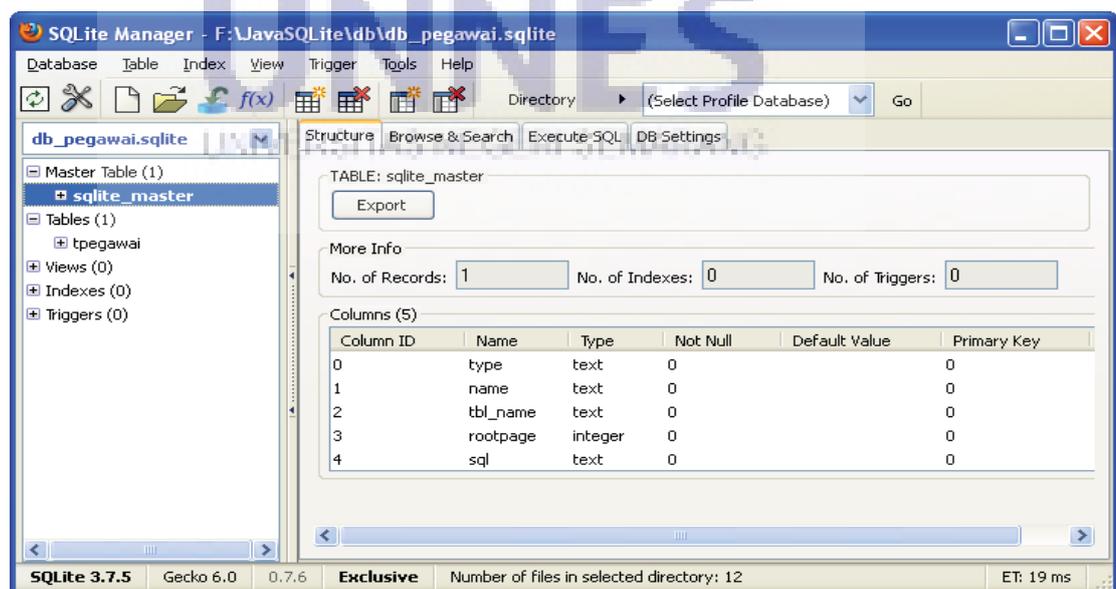


Gambar 2.3 Tampilan Android Studio

2. SQLite

SQLite adalah *Relational Database Management Server* (RDBMS) yang menggunakan *Query Language*, dan banyak disupport oleh bahasa pemrograman. (Diakses dari <https://id.scribd.com/doc/45677574/Perintah-SQL-Pada-SQLite>). Kreibich (dalam Janto 2015:35) RDBMS digunakan untuk menyimpan data pengguna dalam tabel besar. Selain untuk menyimpan dan mengelola data, RDBMS dapat memproses perintah query yang kompleks yang menggabungkan data dari beberapa tabel untuk menghasilkan laporan dan ringkasan data

D. Richard Hipp merancang *SQLite* pada musim semi di tahun 2000. Awalnya Hipp merancang perangkat lunak yang didasarkan pada HP-UX dengan IBM Informix database back-end. Tujuan dari desain *SQLite* adalah untuk memungkinkan program dioperasikan tanpa menginstall sistem database manajemen atau administrasi. Sehingga, pada bulan Agustus 2000 dirilis *SQLite* versi 1.0 (diakses dari <http://flameofrhecca.blogspot.co.id/2014/03/perbandingan-antara-mysql-dengan-sqlite.html>).



Gambar 2.4 Tampilan utama SQLite

Menurut Kreibich (dalam Janto 2015:35-36) terdapat beberapa fitur dari SQLite adalah sebagai berikut: (1) *Serverless*: SQLite tidak memerlukan proses server atau sistem yang terpisah untuk mengoperasikannya. SQLite *library* mengakses basis datanya secara langsung. (2). *Zero Configuration*: Tidak ada server berarti tidak ada pengaturan. Membuat sebuah basis data semudah membuka file. (3). *Cross-platform*: Basis data pada SQLite berada dalam file *cross-platform* tunggal yang tidak memerlukan administrasi. (4) *Self-contained*: Sebuah *library* berisi seluruh sistem basis data yang terintegrasi langsung ke *application-host*. (5) *Small Runtime Footprint* : Menggunakan sedikit memori untuk basis datanya. (6) *Transactional*: SQLite *transaction* memperbolehkan aksi penyimpanan melalui beberapa proses *thread*. (7) *Full-featured*: SQLite mendukung penggunaan bahasa SQL standard. (8) *Highly Reliable*: Tim pengembang SQLite mengembangkan melalui kode program yang sangat serius serta telah melewati proses testing.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan uraian Penelitian dan Pengembangan (R&D) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Kemahiran Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Kabupaten Semarang, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan hasil guru dan siswa menghendaki media pembelajaran dalam bentuk aplikasi Android (.apk) yang berisi lima komponen utama yaitu: (1) KI dan KD, (2) kosakata yang berisi berbagai kosakata untuk membantu siswa memahami isi materi, (3) bacaan yang berisi materi bacaan tentang tema-tema tertentu, (4) tata bahasa yang berisi penjelasan singkat mengenai tata bahasa Arab yang harus dikuasai siswa, dan (5) evaluasi yang berisi pertanyaan atau latihan soal.

Prototipe media pembelajaran berbasis Android berbentuk aplikasi Android (.apk). Berdasarkan angket analisis kebutuhan guru dan siswa, media Android bahasa Arab ini memuat 3 tema yaitu الساعة (jam), يومياتنا في المدرسة (keseharian kita di sekolah), يومياتنا في البيت (keseharian kita di rumah). Desain produk yang diuji keefektivannya adalah tema يومياتنا في المدرسة (keseharian kita di sekolah) karena menyesuaikan dengan materi yang diajarkan di kelas pada saat uji efektivitas dilaksanakan.

Analisis penilaian ahli dan praktisi terhadap desain produk media pembelajaran berbasis Android dapat ditarik kesimpulan bahwa media Android ini layak/sesuai dalam aspek rekayasa perangkat lunak, aspek audio, maupun aspek visual. Saran dan masukan dari para ahli dan praktisi meliputi: (a) perbaikan gambar agar lebih jelas serta perbaikan penulisan agar lebih sesuai dengan media yang sedang dikembangkan, (b) terdapat beberapa penambahan menu yang dibutuhkan dalam mengaplikasikan media Android ini, dan (c) penambahan warna yang didukung/cocok dalam media Android ini, sehingga tampilan media tidak monoton.

Hasil uji coba menyatakan bahwa hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 51.304 dan hasil penilaian siswa melalui observasi menunjukkan t hitung 42,1. Semuanya jatuh di daerah penerimaan H_a , sehingga H_a diterima. Adapun t tabel 1,706 jatuh pada penerimaan H_o , sehingga efektifitas produk baru lebih tinggi dari produk lama.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan ada pengembangan media pembelajaran yang serupa sehingga menambah pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan efektif serta berdasarkan perkembangan teknologi dan informasi. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya

pada keterampilan membaca saja tetapi juga pada keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sejauh ini baru sampai tahap pembuatan produk dan pengujiannya terhadap peningkatan keterampilan membaca. Sehingga, memungkinkan kepada pihak lain seperti mahasiswa/peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tindak lanjut dengan kajian yang berbeda bisa menggunakan produk ini sebagai bahan penelitian.
3. Siswa-siswi maupun Guru-guru bahasa Arab berkenan memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android ini sebagai salah satu media penunjang yang akan membantu proses belajar mengajar dan sebagai rujukan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ainin, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- _____. dkk. 2006. *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- _____. 2014. *Metodologi Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Arab (Teori dan Praktik)*. Malang: Bintang Sejahtera
- Alwainy, Sa'ad Abdul Karim. 2004. طرائق تدريس الأدب والبلاغة والتعبير بين التنظير دار الشروق للنشر والتوزيع. المص. والتطبيق
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gargenta, Margo. 2011. *Building Application for Android Market - Learning Android*. Ebook: Reilly Media, Inc.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- _____. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryadi. 2006. *Retorika Membaca: Model Membaca dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid, dan Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora
- Kadir, Abdul. 2013. *From Zero to A Pro – Pemograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013 Tentang Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.
- Khalilullah, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mujib, dan Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mujib, dan Rahmawati. 2012. *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab 2*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

- Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: DIVA Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhadi. 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung Sinar: Baru Algesindo.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan: pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safaat, Nazruddin H. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Satyaputra, Alfa dan Aritonang, Eva Maulina. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metodologi Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shalahuddin, M. Rosa, A.S. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Siregar Syofian. 2011. *Statistika Deskripsi Untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudijono. 2008. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: SinarBaru Algensindo.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan-Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutarno NS, 2006. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto
- Tarigan, Henry G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Yusuf, Ismail Sobri Muhammad. 2008. *مكتبة من الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم*. الرياض.

B. Skripsi

- Amaliyah. 2015. *Keefektivan Permainan Roda Iqra' untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs Ath-Thahiriyah Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Fatmawati, Siti. 2015. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Fransiska, Fredina. 2015. *Efektivitas Metode Reading Guide Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPS Demak*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Hidayah, Liya Lutfiyatul. 2015. *Pengembangan Kartu Cesar (Cerdas Aktif Religius) Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca*

Bahasa Arab dan Karakter Siswa Kelas VIII MTs Al-Irsyad Gajah Demak. Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Janto, Dwi. 2016. *Sistem Perkembangan Balita Berbasis Android.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Listiaji, Prasetyo. 2015. *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika Pada Materi Hukum Gravitasi Newton Untuk Siswa SMA.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Lutfiyatun, Eka. 2015. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Mursyid, M. 2013. *Arabic Storybook Series: Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Oktiana, Gian Dwi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta.* Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta

Pradana. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi dalam Bentuk VCD Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter untuk SMP Kelas VII.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Rahmadani, Nuring Dyah. 2015. *Pengembangan Model Kamus Praktis Jawa-Indonesia dan Indonesia-Jawa Berbasis Audiolingual Pada Aplikasi Android.* Skripsi. Universitas Negeri Semarang

Sambodo, Rizki Agung. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI*

SMA/MA. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga:
Yogyakarta

Wijoyo, Toto. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Letora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa MTs Kelas VIII*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang

C. Artikel dan Jurnal Ilmiah

Purbasari, Rohmi Julia. 2013. “*Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMS Kelas X*”. Sripsi. Universitas Malang

Putra, P.M., Sunarya, M.G., Darmawiguna, G.M. 2013. “*Pengembangan Media Kritik dan Saran Universitas Pendidikan Ganesha*

Tamimuddin, Muh. 2007. “*Mengenal Mobile Learning*”. Dalam LIMAS Edisi 18, Juni 2007. ([https:// mtamim. files. wordpress. com/ 2008/12/ mlearn_ tamim.pdf](https://mtamim.files.wordpress.com/2008/12/mlearn_tamim.pdf) diakses pada tanggal 23 April 2016).

Zuliana dan Nasution, Muhammad Irwan Padli. 2013. “*Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*”. Dalam Rosnelly, Rika (Eds). *Seminar Nasional Informatika (SNIf)*. Hlm 1-7. Medan : STMIK Potensi Utama

D. Sumber Internet

(<http://www.jadibaru.com/android/pengenalan-android-studio-2/> diakses tanggal 17 September 2016)

(<http://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/15/02/27/nkf7k917-minat-membaca> diakses pada tanggal 22 Januari 2016)

- (<http://flameofrhecca.blogspot.co.id/2014/03/perbandingan-antara-mysql-dengan-sqlite.html> diakses tanggal 17 Februari 2016)
- (<http://www.kompasiana.com> diakses pada tanggal 22 Januari 2016)
- (<https://developer.android.com/studio/releases/index.html#Troubleshooting> diakses tanggal 17 September 2016)
- (<https://id.scribd.com/doc/45677574/Perintah-SQL-Pada-SQLite> diakses tanggal 17 februari 2016)
- (<https://id.techinasia.com/android-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014/> diakses pada tanggal 23 Januari 2016)
- (https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Arab diakses pada tanggal 23 Januari 2016)
- (<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-1-00062-IF%20Bab%202.pdf> diakses tanggal 24 April 2016)
- (https://www.academia.edu/9990291/Modul_Programming_Android_dengan_Android_Studio_I diakses tanggal 17 September 2016)
- (www.bps.go.id diakses pada tanggal 20 Februari 2016)