

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA ARAB BERBASIS *ANDROID* UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Sandra Julian Kefi

(180441100069)

Dosen Pembimbing I : Ari Kusumaningsih, S.T., M.T.

Dosen Pembimbing II : Dr. Budi Dwi Satoto, S.T., M. Kom

ABSTRAK

Perkembangan pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pengajar di Indonesia memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahan ini adalah cara guru memberikan bahan belajar menggunakan pendekatan ceramah terhadap peserta didik. Sumber daya pembelajaran yang tersedia bagi guru untuk tujuan mengajar kurang variatif ataupun tidak ada sama sekali. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif pembangunan media pembelajaran interaktif bahasa Arab berbasis *android* dan seberapa baik respon siswa terhadap materi kosakata. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall* agar terstruktur dan terorganisir dengan baik. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini dibangun menggunakan *Adobe Animate* dan telah dilakukan skenario pengujian *Black Box Testing*. Hasil yang diperoleh adalah semua halaman aplikasi dan tombol yang ada berfungsi sempurna. Serta dilakukan uji UX (*User Experience*) menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada 92 responden di SD Islam Al-Mubarak. Hasil evaluasi menurut responden pada semua aspek yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efesiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) menghasilkan nilai positif. Rata-rata nilai tertinggi didapatkan oleh aspek stimulasi (2.02) dengan kategori *excellent* (sangat baik), sedangkan untuk nilai rata-rata terendah didapatkan oleh aspek kebaruan (1.11) dengan kategori *above average* (diatas rata-rata).

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Bahasa Arab, Metode *Waterfall*, Aplikasi *Android*, *User Experience Questionnaire* (UEQ)