



Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Suite* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab

Vera Fikrotin¹, Siti Sulaikho²

^{1,2}Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Indonesia

Corresponding email: verafikrotin@gmail.com

Abstract

Learning media is an important component so that teaching and learning activities in class are carried out correctly. They are learning media as a means or intermediary tool to convey messages in the form of learning. This study aims to determine the needs of students in learning media Shorof. Where the effective media is the media according to the needs of students. The researcher uses the R&D method with a 4D Thiagarajan model, which consists of defining, planning, developing, and disseminating. In collecting data, the researchers conducted observations and gave questionnaires to students' media needs. The average results show that students need learning media that can be accessed at any time to increase enthusiasm for learning in class VIII A with a percentage value of 79.00% (required) and class VIII B with a percentage value of 83.00% (required). The results of the percentage value state that students need an Android-based *ispring suite* learning media on shorof subjects because it can be accessed anytime.

Keyword: Learning Media, *Ispring Suite*, Android, Shorof

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan komponen penting agar proses kegiatan belajar mengajar dikelas terlaksana dengan baik. Media pembelajaran sebagai sarana atau alat perantara agar dapat menyampaikan pesan berupa pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran *Ispring Suite* pada mata pelajaran shorof. Peneliti menggunakan metode R&D dengan model 4D dalam penelitian ini yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dissemination*). Pada pemerolehan data peneliti melakukan observasi dan pemberian angket kebutuhan media terhadap siswa. Hasil rata-rata menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar pada kelas VIII A dengan nilai presentase 79.00% (dibutuhkan) dan kelas VIII B dengan nilai presentase 83.00% (sangat dibutuhkan). Hasil dari nilai presentase tersebut menyatakan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran *ispring suite* berbasis android pada mata pelajaran shorof karena dapat diakses kapanpun.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Ispring Suite*, Android, Shorof

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran yang begitu penting dalam menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas maupun secara mandiri. Menurut Danim keberadaan media pembelajaran sangat efektif untuk membantu siswa dalam belajar serta menjadikan prestasi siswa lebih baik. Keberadaan media pembelajaran sangat membantu penyampaian pesan atau pembelajaran terhadap siswa. Media pembelajaran yang efektif dan efisien akan menjadikan pembelajaran dikelas berhasil. Sehingga jika media pembelajaran di dalam kurang efektif atau sesuai dengan kebutuhan siswa maka akan menjadikan siswa kurang minat dalam belajar mata pelajaran tersebut (Mahnun, 2012).

Menurut bahasa media merupakan perantara. Dalam bahasa latin media berasal dari kata "*medius*" yang memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut Dina Indriana bahwa media menjadi salah satu perantara yang menjadikan proses belajar mengajar di dalam kelas terlaksana dengan baik (Nurrita, 2018). Saat guru melakukan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas diperlukan sebuah media agar siswa mudah untuk memahami mata pelajaran tersebut. Tentunya media tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Agar guru memperoleh media yang efektif maka perlu untuk memperhatikan media yang dibutuhkan siswa pada mata pelajaran tersebut. Semakin efektifnya media pembelajaran maka siswa akan mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perangsang siswa agar tertarik untuk belajar dan mempermudah dalam memahami (Falahudin, 2014). Bisa di pahami bahwa proses pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu interaksi antara guru dengan siswa yang di antara itu harus ada respon atau timbal balik yang menandakan siswa itu faham pada pelajaran tersebut. Disini respon siswa sangat berarti untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran tersebut. Respon bisa berupa pertanyaan atau hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, agar pesan atau materi yang di sampaikan guru di cerna dengan mudah oleh siswa dengan adanya media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar pembelajaran terlaksana secara interaktif antara guru dan siswa. Media memiliki karakteristik yang perlu diketahui yaitu sebagai penyalur sekaligus terdapat informasi yang membantu seseorang. Menurut Kemp dan Dayton dalam Iwan Falahuddin memberi penjelasan tentang media yang memiliki keefisien pada waktu serta penggunaannya. Dikatakan media jika media tersebut mengatasi keterbatasan waktu dan ruang serta menjadikan sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata atau konkret (Budiyono, 2020). Terkadang siswa belum cukup jika hanya belajar di kelas saja. Namun, siswa juga perlu belajar secara mandiri dirumah. Media yang bisa mengatasi keterbatasan waktu dan ruang akan menjadikan siswa mudah untuk mengakses media tersebut dan dipergunakan untuk belajar. Sehingga siswa akan mudah untuk memahami materi yang sebelumnya belum jelas dikelas atau memperdalam materi yang sebelumnya. Media pembelajaran memiliki fungsi bagi guru yaitu agar memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi konkret atau yang tidak nyata menjadi nyata.

Dalam hal ini seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan memudahkan segala aktivitas dalam kehidupan manusia. Pendidikan di Indonesia tak boleh ketinggalan pembelajaran yang berbasis teknologi. Mengingat segala aktivitas hampir semuanya berhubungan dengan teknologi. Oleh karena itu, pentingnya melakukan pengembangan media pembelajaran guna menjadikan sarana belajar yang memudahkan bagi siswa. Selain itu, banyak siswa yang sekarang sudah memiliki *smartphone*. *Smartphone* merupakan *handphone* cerdas yang berbasis android. Pada awalnya keberadaan *smartphone* masih belum canggih seperti saat ini. Dari zaman ke zaman *smartphone* mendapatkan sebuah perubahan yang semakin sempurna. Bukan hanya untuk menjadi alat komunikasi saja tapi fungsi *smartphone* mampu untuk di isi dengan berbagai aplikasi (Ramadani, 2020). Mulai dari aplikasi jual beli, informasi, komunikasi yang mampu menembus penjuru dunia hingga edukasi. Tentunya ini menjadi alternatif agar pembelajaran juga bisa dipelajari melalui *smartphone*. Dengan menggunakan *smartphone* media pembelajaran bisa diakses siswa kapan pun. Baik menggunakan data atau tidak menggunakan data. Sehingga siswa akan mudah untuk belajar secara bersama atau mandiri.

Mata pelajaran *shorof* merupakan pembelajaran yang bisa dibilang sulit oleh sebagian siswa yang belum belajar atau pernah belajar. *Shorof* atau di sebut dengan morfologi termasuk ilmu yang membahas tentang perubahan pola kata dalam bahasa Arab. Menurut etimologi, *shorof* memiliki arti perubahan (Sulaikho, 2021). Sedangkan menurut terminologi *shorof* merupakan ilmu cabang dalam tata bahasa Arab yang di dalamnya membahas perubahan pola kata sehingga mengetahui kata dasar terhadap kata tersebut (Naseha & Muassomah, 2018). Ruang lingkup *shorof* yang terdiri dari *isim mutamakkin* (*isim* yang bisa berubah –ubah atau *mu'rob*) dan *fi'il mutasarriif* (kata kerja yang dapat di *tashrif*). Tentunya dalam mempelajari materi tersebut dibutuhkan penyampaian yang mudah untuk di pahami siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran yang dibutuhkan siswa saat ini adalah media pembelajaran yang interaktif dan efisien serta bisa diakses kapan pun. Apalagi jika media pembelajaran di dalamnya menyenangkan serta memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Jika mata pelajaran *shorof* terkenal sulit pada kalangan siswa. Maka bisa dicoba untuk mencari media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Supaya siswa tidak hanya monoton pada metode hafalan serta pembelajaran dikelas saja. Karena selama ini pembelajaran *shorof* hanya monoton pada media pembelajaran buku dan hafalan. Sehingga sangat kurang efektif jika tidak dikembangkan dengan apa yang dibutuhkan siswa sekarang.

Media pembelajaran yang interaktif serta berbasis android bisa dibuat dengan mengembangkan media presentasi pada *Microsoft iSpring Suite* (PPT) menjadi *flash* kemudian diolah menjadi aplikasi yang bisa diakses pada *smartphone*. *Smartphone* merupakan *handphone* cerdas yang bisa di isi dengan bermacam-macam fitur aplikasi mulai dari aplikasi yang berisi informasi, komunikasi, edukasi dan permainan. Kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* sebagai media permainan dan komunikasi.

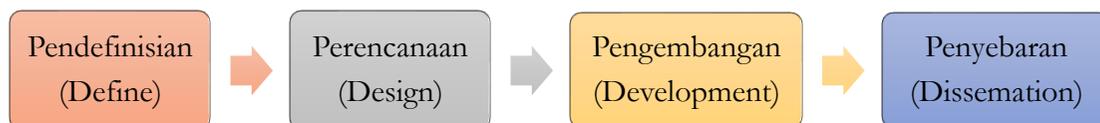
Dalam hal ini media pembelajaran akan meningkatkan prestasi siswa jika media tersebut menarik dan memudahkan pemahaman siswa, menambah minat siswa serta efisien dalam penggunaannya (Nurrita, 2018). Media pembelajaran *ispring suite* berbasis android akan menjadikan pembelajaran *shorof* menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Karena di dalamnya akan terdapat beberapa animasi, video, game serta kuis dan penjelasan materi yang bisa dikemas dengan menarik.

Pada zaman era teknologi yang canggih ini, guru tidak lagi hanya menggunakan media yang menjadikan pembelajaran monoton. Perlu di usahakan untuk memanfaatkan teknologi yang ada menjadi media pembelajaran yang dibutuhkan generasi saat ini. Oleh karena itu memasukan materi *shorof* kedalam media pembelajaran *ispring suite* berbasis android menjadikan media yang dibutuhkan siswa. Karena selain pembelajaran *shorof* yang masih menggunakan metode sorogan atau hafalan dan penjelasan dari referensi kitab bisa di kembangkan menjadi aplikasi yang dapat di operasikan pada *smartphone*.

Peneliti melakukan penelitian terhadap anak kelas VIII MTs Walisongo. Dengan melakukan observasi dan penyebaran angket kebutuhan terhadap siswa sehingga peneliti akan mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang di butuhkan siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *research and development* (R&D). Suhadi Ibnu memberikan penjelasan mengenai penelitian pengembangan sebagai jenis penelitian untuk menghasilkan produk yang berupa hardware atau software yang kemudian di evaluasi (Purnama, 2013). Menurut Sugiyono, metode *research and development* adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk melalui beberapa tahap kemudian di uji keefektivannya (Sugiyono, 2019). Di dalam metode ini akan menghasilkan sebuah produk dan diuji akan keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model 4D Thiagarajan yang terdiri dari Pendefinisia (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).



Model 4D Thiagarajan merupakan salah satu model metode r&d yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Model 4D ini terdiri dari pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Dissemination*).

Pada tahap pertama, penulis melakukan pendefinisian (Define) melalui observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi di dalam kelas untuk memperoleh data berupa kebutuhan media yang dibutuhkan siswa pada mata pelajaran shorof. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran shorof akan materi shorof.

Setelah mengetahui kebutuhan siswa akan media yang dibutuhkan. Peneliti melakukan tahap perencanaan (Design). Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan awal atau pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah itu, peneliti melakukan tahap pengembangan (Development). Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran ispring suite dengan berbasis android. Dan pada tahap ini juga dilakukan uji validasi pada produk oleh tiga ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kemudian ada beberapa revisi pada media. Setelah media dinyatakan valid dan boleh digunakan untuk uji coba. Maka tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran (Dissemination). Media yang telah valid akan disebarkan untuk uji coba.

Penelitian dilakukan pada kelas VIII MTs Walisongo Sugihwaras. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan survey terhadap siswa dengan memberikan angket kebutuhan. Kelas VIII terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B.

Dalam mengolah data yang telah diperoleh, penelitian ini memakai rumus persentase di bawah ini:

$$xi = \frac{\sum s}{S_{max}} \times 100\%$$

Ket :

S_{max} = Skor maksimal yang terdapat pada instrument

$\sum S$ = Jumlah skor /nilai yang diperoleh

xi = Nilai kelayakan pada tiap aspek dalam instrument

Adapun hasil persentase yang dihasilkan kemudian dikelompokkan berdasarkan skala Likert 5 tingkat

Tabel 2. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Skor Presentase	Standar
81% - 100%	Sangat Dibutuhkan
61% - 80%	Dibutuhkan
41% - 60%	Cukup Dibutuhkan
21% - 40%	Kurang Dibutuhkan

0% - 20%

Sangat Kurang Dibutuhkan

Dari tabel 2 di atas, akan diketahui standar kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan. Jika hasil skor persentase menunjukkan $X > 81\%$, media tersebut dikatakan "Sangat Layak". Jika hasil skor persentase menunjukkan $61\% < X \leq 80\%$, media dikatakan "Layak". Jika hasil skor persentase menunjukkan $41\% < X \leq 60\%$, media tersebut dikatakan "Kurang Layak". Jika hasil skor persentase menunjukkan $21\% < X \leq 40\%$, media tersebut dikatakan "Kurang Layak". Jika hasil skor persentase menunjukkan $X < 20\%$, media tersebut dikatakan "Sangat Kurang Layak". Media akan disebarkan jika dari masing-masing ahli validator memberikan penilaian dengan hasil persentase yang masuk pada standar "Layak" atau "Sangat Layak".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MTs Walisongo Sugihwaras bahwa media yang digunakan pada mata pelajaran shorof masih berupa buku. Dan metode yang dilakukan saat pembelajaran yaitu dengan menghafal. Banyak anggapan bahwa shorof merupakan ilmu yang sulit untuk dipahami. Selain itu banyaknya siswa yang sudah memiliki smartphone menjadi alternatif sarana pembelajaran yang bisa diakses kapan saja. Karena smartphone merupakan handphone cerdas yang bisa diisi berbagai fitur aplikasi dengan masing-masing fungsinya.

Setelah peneliti melakukan observasi di dalam kelas VIII A dan kelas VIII B. Hasil observasi pembelajaran mata pelajaran shorof dikelas sebagai berikut.

No	Hasil Observasi
1	Siswa masih belum memahami shorof dengan mudah
2	Anggapan bahwa shorof adalah ilmu yang sulit
3	Media pembelajaran masih berfokus pada buku
4	Pembelajaran dikelas masih monoton dengan hafalan
5	Waktu pembelajaran yang hanya berdurasi 20 menit di saat pandemic

Langkah selanjutnya peneliti menyebarkan angket kebutuhan siswa. Di harapkan siswa mengisi sesuai dengan kebutuhan media yang dibutuhkan. Angket kebutuhan berupa pernyataan. Berikut ini angket kebutuhan siswa yang disebarkan.

No.	Kriteria	Skor
1.	Sumber belajar berupa buku/LKS dirasa sudah cukup	
2.	Antusias selama mengikuti pelajaran	
3.	Termotivasi selama mengikuti pelajaran	
4.	Materi pelajaran mudah dipahami	

5. Mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS
6. Membutuhkan media pembelajaran yang dapat bergerak untuk meningkatkan motivasi belajar
7. Membutuhkan media pembelajaran yang berwarna-warni untuk meningkatkan antusias belajar
8. Membutuhkan media pembelajaran yang berisi video untuk meningkatkan motivasi belajar
9. Membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar
10. Membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar

Para siswa mengisi angket di atas dengan skor 30 hingga 90. Kelas VIII terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B. Dari hasil angket kebutuhan siswa akan media pembelajaran shorof di gambarkan pada tabel dibawah ini.

a. Kelas VIII A

Tabel 2. Hasil Rata-rata Angket Kebutuhan Siswa (Butir 1–5)

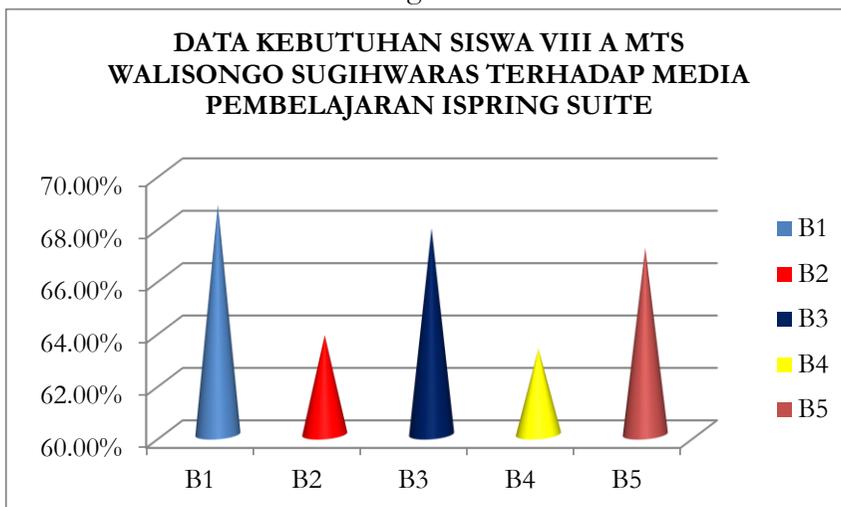
Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5
68.78%	63.78%	67.86%	63.27%	67.11%

Tabel 3. Hasil Rata-rata Angket Kebutuhan Siswa (Butir 6-10)

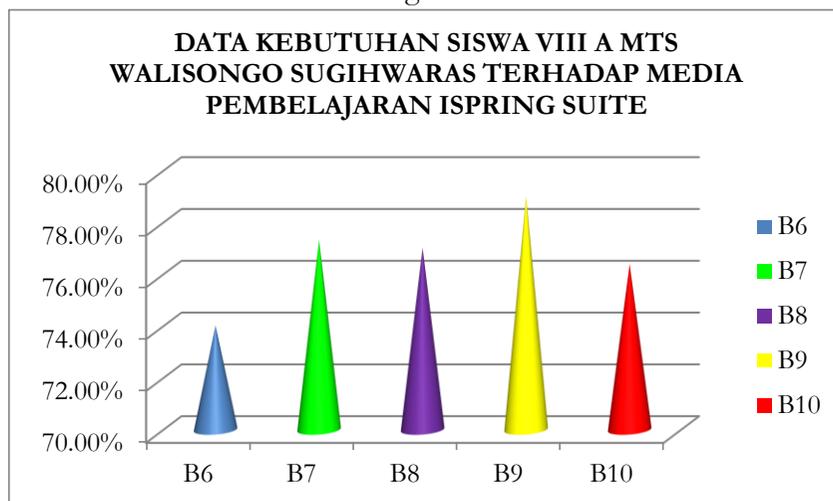
Butir 6	Butir 7	Butir 8	Butir 9	Butir 10
74.02%	77.32%	77.02%	79.00%	76.39%

Hasil angket kebutuhan jika digambarkan dengan grafik sebagai berikut.

Grafik 1. Hasil Angket Kebutuhan Siswa



Grafik 2. Hasil Angket Kebutuhan Siswa



Dari data kebutuhan siswa kelas VIII A menunjukkan bahwa Sumber belajar berupa buku/LKS dirasa sudah cukup dengan nilai rata-rata 68.76%, Antusias selama mengikuti pelajaran dengan nilai rata-rata 63.78%, Termotivasi selama mengikuti pelajaran dengan nilai rata-rata 67.86%, Materi pelajaran mudah dipahami dengan nilai rata-rata 63.27%, Mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS dengan nilai rata-rata 67.11%, Membutuhkan media pembelajaran yang dapat bergerak untuk meningkatkan motivasi belajar 74.02%, Membutuhkan media pembelajaran yang berwarna-warni untuk meningkatkan antusias belajar dengan nilai rata-rata 77.32%, Membutuhkan media pembelajaran yang berisi video untuk meningkatkan motivasi belajar 77.02%, Membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar dengan nilai rata-rata

79.00%, Membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar dengan nilai rata-rata 76.39%.

Berdasarkan nilai rata-rata tertinggi kebutuhan siswa kelas VIII A menunjukkan butir 9 dengan nilai presentase 79.00% (Dibutuhkan) yaitu membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar.

b. Kelas VIII B

Tabel 4. Hasil Angket Kebutuhan Siswa (Butir 1-5)

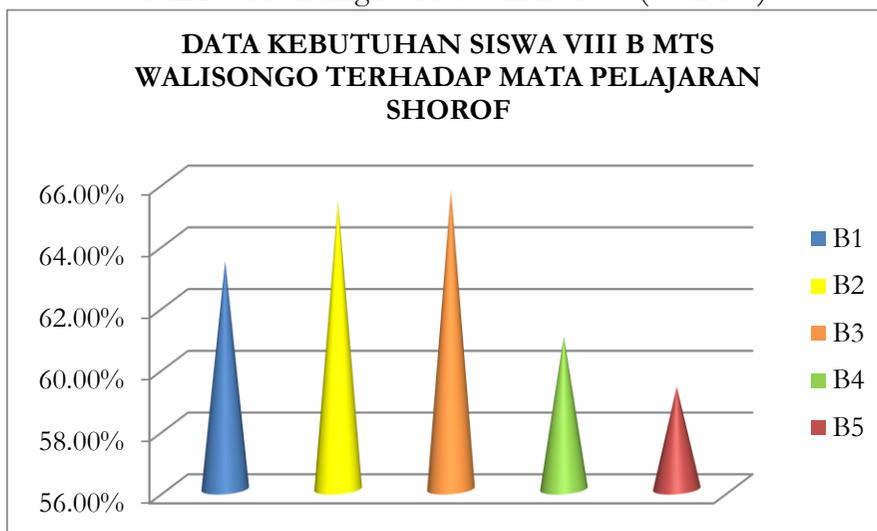
Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5
63.39%	65.35%	65.68%	60.94%	59.31%

Tabel 5. Hasil Angket Kebutuhan Siswa (Butir 6-10)

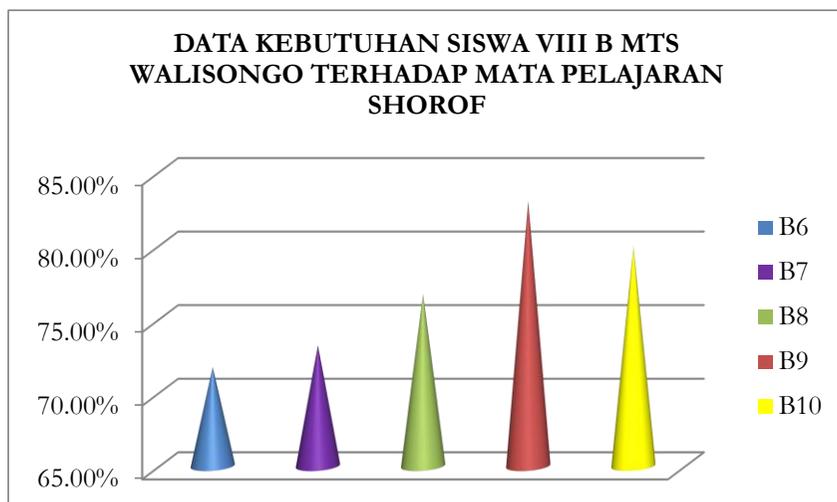
Butir 6	Butir 7	Butir 8	Butir 9	Butir 10
71.73%	73.20%	76.70%	83.00%	80.00%

Hasil angket kebutuhan siswa jika digambarkan pada grafik.

Grafik 3. Hasil Angket Kebutuhan Siswa (Butir 1-5)



Grafik 4. Hasil Angket Kebutuhan Siswa (Butir 6-10)



Dari data kebutuhan siswa kelas VIII B menunjukkan bahwa Sumber belajar berupa buku/LKS dirasa sudah cukup dengan nilai rata-rata 63.39%, Antusias selama mengikuti pelajaran dengan nilai rata-rata 65.35%, Termotivasi selama mengikuti pelajaran dengan nilai rata-rata 65.68%, Materi pelajaran mudah dipahami dengan nilai rata-rata 60.94%, Mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS dengan nilai rata-rata 59.31%, Membutuhkan media pembelajaran yang dapat bergerak untuk meningkatkan motivasi belajar 71.73%, Membutuhkan media pembelajaran yang berwarna-warni untuk meningkatkan antusias belajar dengan nilai rata-rata 73.20%, Membutuhkan media pembelajaran yang berisi video untuk meningkatkan motivasi belajar 76.70%, Membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar dengan nilai rata-rata 83.00%, Membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar dengan nilai rata-rata 80.00%. Berdasarkan nilai rata-rata tertinggi kebutuhan siswa kelas VIII B menunjukkan butir 9 dengan nilai presentase 83.00% yaitu membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar.

Diperoleh hasil nilai presentase tertinggi pada kelas VIII A dan kelas VIII B 83.00% (Sangat dibutuhkan) pada butir 9. Mengingat banyak siswa yang sudah memiliki *smartphone* sehingga menjadi alternatif sarana pembelajaran yang bisa diakses kapan saja. Media pembelajaran yang berupa *microsoft power point* bisa dimanfaatkan guru untuk menjadi media yang interaktif. Di dalamnya guru bisa menyampaikan pembelajaran dengan menarik mulai dari adanya animasi, video dan audio. Kemudian presentasi dari *Microsoft power point* bisa diubah menjadi *flash* yang berupa HTML sehingga siswa bisa mengaksesnya tanpa menggunakan data. Setelah itu dilanjutkan dengan memasukan file *ispring suite* tersebut ke dalam Web 2 Apk yang nantinya akan dijadikan aplikasi. Aplikasi ini selanjutnya bisa di install di *smartphone*, laptop atau tablet.

Adanya media pembelajaran ispring suite mempermudah guru agar menciptakan media yang kreatif serta dapat diakses kapan saja. Adanya fungsi ispring suite yang mampu dijadikan *flash* hingga aplikasi android membuat siswa bisa memanfaatkan *smartphone* untuk belajar. Jika digambarkan pada tabel kebutuhan siswa berdasarkan angket kebutuhan sebagai berikut

Tabel 6. Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Shorof Kelas VIII A dan VIII B

No	Kebutuhan Siswa	VIII A	VIII B
1	Sumber belajar berupa buku/LKS dirasa sudah cukup	68.76% (Dibutuhkan)	63.39% (Dibutuhkan)
2	Antusias selama mengikuti pelajaran	63.78% (Dibutuhkan)	65.35% (Dibutuhkan)
3	Termotivasi selama mengikuti pelajaran	67.86% (Dibutuhkan)	65.68% (Dibutuhkan)
4	Materi pelajaran mudah dipahami jika hanya lewat buku	63.27% (Dibutuhkan)	60.94% (Cukup dibutuhkan)
5	Mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS	67.11% (Dibutuhkan)	59.31% (Cukup dibutuhkan)
6	Membutuhkan media pembelajaran yang dapat bergerak untuk meningkatkan motivasi belajar	74.02% (Dibutuhkan)	71.73% (Dibutuhkan)
7	Membutuhkan media pembelajaran yang berwarna-warni untuk meningkatkan antusias belajar	77.32% (Dibutuhkan)	73.20% (Dibutuhkan)
8	Membutuhkan media pembelajaran yang berisi video untuk meningkatkan motivasi belajar	77.02% (Dibutuhkan)	76.70% (Dibutuhkan)
9	Membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar	79.00% (Dibutuhkan)	83.00% (Sangat Dibutuhkan)

10	Membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran secara menarik untuk meningkatkan motivasi belajar	76.39% (Dibutuhkan)	80.00% (Dibutuhkan)
----	--	------------------------	------------------------

Dari data di atas rata-rata siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran yang hanya bersumber pada buku/LKS. Ada data kebutuhan siswa yang tertinggi yaitu membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar pada kelas VIII A dengan nilai presentase 79.00% (Dibutuhkan) dan VIII B dengan nilai presentase 83.00% (Sangat dibutuhkan).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kebutuhan siswa terhadap media ispring suite berbasis android pada mata pelajaran shorof yaitu membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun untuk meningkatkan antusias belajar pada kelas VIII A dengan nilai presentase 79.00% (Dibutuhkan) dan VIII B dengan nilai presentase 83.00% (Sangat dibutuhkan). Poin tersebut sudah terdapat pada media pembelajaran ispring suite berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 300–309.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkak Widyaiswara*, 1(Desember), 104–117.
- Mahnun, O. N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–33.
- Naseha, S. D., & Muassomah, M. (2018). Model Pembelajaran Ilmu Sharaf Dengan Menggunakan Metode Inquiry Dan Metode Tashrif (di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). *Alfazuna*, 3(Juni), 103–122.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(Juni), 171–187.
- Purnama, S. (2013). Produk Pembelajaran Bahasa Arab. *Literasi*, 4(1), 19–32.
- Ramadani, E. M. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan PowerPoint Ispring Suite 9 dengan Model POE2WE pada Materi Teori Kinetik Gas : Literature Review. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadolako Online (JPFT)*, 8(3), 79–86.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.