

# PENGEMBANGAN APLIKASI APPLICATION FOR LISTENING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDENGAR

**Muhammad Aziz**, UIN Raden Mas Said, Surakarta

E-mail: [yukkihoyna2@gmail.com](mailto:yukkihoyna2@gmail.com)

**Imam Makruf**, UIN Raden Mas Said, Surakarta

E-mail: [imammakruf@gmail.com](mailto:imammakruf@gmail.com)

**Muhammad Nanang Qosim**, UIN Raden Mas Said, Surakarta

E-mail: [nanang.qosim@staff.uinsaid.ac.id](mailto:nanang.qosim@staff.uinsaid.ac.id)

## Abstrak

*Aplikasi merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran di era modern, karena keberadaannya sudah tidak bisa diabaikan lagi dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi "Application For Listening" untuk mengajar siswa kelas 7 dengan harapan Application for Listening dapat menjadi alternatif guru dan siswa untuk mengumpulkan materi dan media pembelajaran. Materi yang dikumpulkan berasal dari buku "Bahasa Arab Kelas 7 MTs" yang berdasarkan kurikulum resmi dari pemerintah, Application for Listening meliputi: Kosakata dan maknanya, contoh dasar setiap kosakata, gambar untuk menunjang pembelajaran, audio untuk contoh dasar dan video yang dikumpulkan dari penutur asli sebagai referensi bagi siswa untuk mengetahui bagaimana bahasa Arab berbicara dalam bahasa mereka, disajikan dalam UI yang menarik perhatian siswa di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) berdasarkan Teori Borg & Gall, peneliti menggunakan tes (Pre-Test dan Post-Test) untuk mengumpulkan data dan menggunakan Paired Simple T-Test untuk menganalisis data yang dikumpulkan.*

**Kata Kunci:** *Aplikasi, Kemampuan Mendengar*

## Abstract

Applications are important element for learning process in the modern era, because their existence can't be ignored anymore and the aim of this research is to create Application for Listening for teaching student class 7 hoping that Application for Listening can be teacher's and student's alternate for collecting materials and lessons. The materials were collected form book "Bahasa Arab Kelas 7 MTs" which based from official curriculum from government, Application For Listening includes : Vocabulary and its meaning, basic examples for each vocabulary, pictures to support lesson, audio for the basic examples and video collected from native speaker as reference for student to know how Arabian speaks their language, using a stunning UI to take student's attention in the class. This research is a developmental research (Research and Development) based on Borg & Gall's Theory, researcher used test (Pre-Test

and Post-Test) to collect data and used Paired Simple T-Test to analyze collected data.

**Keyword:** Application, Listening Capability

## PENDAHULUAN

Teknologi telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman, membawa perubahan pada berbagai sektor dalam kehidupan manusia sehingga manusia juga harus menyesuaikan dengan perkembangan ini, Munir bahkan berpendapat bahwa program computer sudah menjadi kebutuha banyak orang saat ini<sup>1</sup>, pendidikan merupakan salah satu dari sektor yang terkena dampak dari perubahan teknologi, siswa tidak lagi harus melakukan pembelajaran di kelas, siswa sudah dapat melakukan pembelajaran bahkan di rumah masing masing dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Google pada 1 Januari - 31 Maret 2016 pasar aplikasi setidaknya mencapai 2 juta pada pengguna dengan umur 18 sampai 49 tahun, fakta menyatakan bahwa 80 % menggunakan mobile, 67% menggunakan computer dan 18% menggunakan perangkat tablet dalam kehidupan keseharian mereka.<sup>2</sup>

Dan peneliti melihat pentingnya pembelajaran yang didukung dengan teknologi di masa ini, karena setiap siswa berhak mendapatkan pendidikan yang layak dimanapun dia berada<sup>3</sup>, terutama karena masih sedikitnya aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang mencakup video pembicara asli, karena pembelajaran bahasa tidak akan sempurna tanpa mengaplikasikan budaya asli mereka, begitu pula dengan kurangnya aplikasi pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum resmi yang bisa membantu pengajar dalam mengajarkan materi dan mempermudah siswa mencari media penyokong dalam memahami materi, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan aplikasi bahasa Arab yang bisa menyelesaikan masalah ini.

Peneliti memfokuskan pada aplikasi untuk meningkatkan kemampuan mendengar dikarenakan kemampuan mendengar adalah kemampuan yang paling sering dipakai dalam kehidupan sehari hari, dan kemampuan berbahasa berkembang

<sup>1</sup> Siti Nur Aisyah, *Logika Dan Algoritma Pemrograman. Bagaimana Membangun Pondasi Dalam Dunia Komputer Dan IT* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2024).

<sup>2</sup> Rosyana Fitria Purnomo, Onno W Purbo, and RZ Abdul Aziz, *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020).

<sup>3</sup> Nindi Silvia Rahmadani and Mia Setiawati, "Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guru' Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0," *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (2017): 241-46.

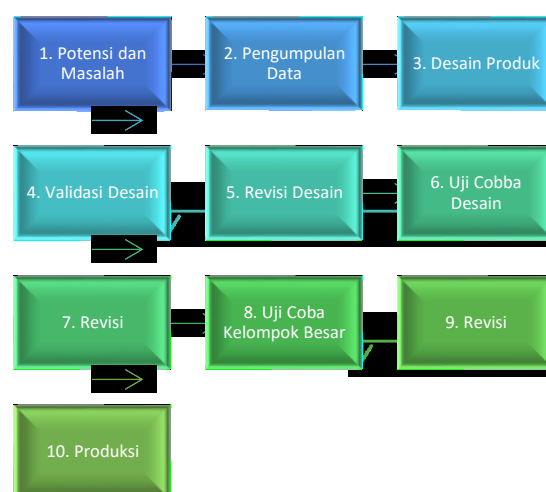
## Pengembangan Aplikasi *Application for Listening* untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar

lewat kemampuan mendengar dan berbicara<sup>4</sup>, selain itu banyak pengajar yang belum memfokuskan pada kemampuan ini<sup>5</sup> sedangkan seorang pelajar bahasa menghabiskan lebih dari 50% waktunya untuk mendengar<sup>6</sup>

Penulis mengamati bahwa siswa pada SMP Al-Hidayah Donowarih Karangploso Malang belum memiliki media elektronik berbentuk aplikasi mencakup video yang digunakan dalam proses pembelajaran, Pengajar bahasa Arab di sekolah tersebut juga menyatakan bahwa siswa cenderung lebih termotivasi saat pembelajaran menggunakan media elektronik

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), sedangkan bentuk akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi bahasa Arab yang dapat digunakan dalam pembelajaran, teori Borg & Gall menyatakan bahwa pengembangan dilakukan dalam 10 langkah berikut<sup>7</sup>:



Akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu peneliti hanya menggunakan 8 dari 10 langkah dalam teori Borg & Gall, berikut adalah langkah langkah penelitian pada pengembangan aplikasi : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba desain, 7) revisi, 8) produksi

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2021 dengan populasi 26 siswa kelas 7 SMP Al-Hidayah Donowarih, Karangploso, Malang,

<sup>4</sup> Mapruza Idrissova, Batagoz Smagulova, and Madina Tussupbekova, "Improving Listening and Speaking Skills in Mixed Levels Group (On the Material of New English File)," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 199 (2015): 277.

<sup>5</sup> Hemmati Fatemeh and Esmaeil Ghaderi, "The Effect of Four Formats of Multiple-Choice Question on the Listening Comprehension of EFL Learners," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98 (2014): 637-44.

<sup>6</sup> Nourodn Yousofi, Abdulbaset Sa'edian, and Edris Khaledi, "'Headway' or 'Tactics for

Listening'? Which One Enhances Listening Comprehension of Kurdish EFL Learners?," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98 (2014): 1945-51.

<sup>7</sup> K. A. Aka, "Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) Models as an Alternative Model of Design-Based Research of Interactive Multimedia in Elementary School," *Journal of Physics: Conference Series* 1318, no. 1 (2019): 0-8, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>.

instrumen yang digunakan antara lain : Observasi, interview, kuisioner dan test yang mencakup pre-test dan post-test. Observasi dilakukan saat pembelajaran bahasa Arab di kelas untuk mencari potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran. Interview pada guru bahasa Arab di SMP Al-Hidayah, Ustadzah Fajriah Az-Zahroh dan murid juga dilakukan untuk mendapatkan opini terkait pembelajaran yang telah berjalan di kelas, selain itu interview juga dilakukan kepada validator materi dan validator media yang diajukan kepada pengampu materi pengembangan di Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Dr. Ahmad Makki Hasan S.Hum, M.Pd.

Sedangkan analisa nilai pada validasi dilakukan dengan kuantitatif, nilai pada pre-test dan post-test dilakukan dengan peired sampel t-test, analisa data pada kuisioner menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan aplikasi menggunakan teori Borg & Gall yang mencakup :

### **Potensi dan masalah**

McLuhan berpendapat bahwa media berfungsi sebagai penyalur keterampilan dari satu orang ke orang yang lain<sup>8</sup>, selain itu media juga dapat mempermudah pemahaman<sup>9</sup> dan menghapus batasan waktu dan tempat bagi siswa untuk belajar<sup>10</sup>, Edgar Dale memperkuat pendapat ini dengan menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode yang aktif mempengaruhi daya serap siswa<sup>11</sup>. peneliti melakukan observasi di kelas untuk melihat keadaan pembelajaran bahasa Arab dalam realita dan mendapati bahwa media elektronik baik audio, video ataupun aplikasi untuk mendukung pembelajaran di kelas, dalam interview dengan pengajar bahasa Arab di SMP Al-Hidayah peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa membutuhkan media yang dilengkapi dengan gambar dan warna untuk menarik perhatian siswa di kelas terutama saat pembelajaran siang dimana siswa dalam kondisi lelah dan mengantuk setelah pembelajaran yang panjang, peneliti melihat adanya potensi untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran untuk mendukung kemampuan mendengar pada kondisi ini.

### **Pengumpulan Data**

<sup>8</sup> Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik* (Surabaya: Rajawali Pers, 2016).

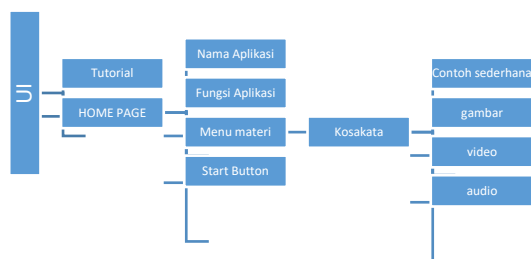
<sup>9</sup> سيف المسطفي، "تأثير استخدام الوسيلة التعليم: لعبة ديمية" 9, no. 2 مجلة تعليم اللغة العربية، "الأصابع" لترقية مهارة الكلام (2017): 183.

<sup>10</sup> Xiao-Bin Chen, "Tablets for Informal Language Learning Student Usage and Attitudes," *Language Learning & Technology* 17, no. 1 (2013): 20.

<sup>11</sup> Munir, "Pendidikan Dunia Maya," *Ilmu & Aplikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 26.

## Pengembangan Aplikasi *Application for Listening* untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar

Peneliti mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran dimulai dengan pencarian materi, peneliti memilih 3 bab yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi: 1) alamat, 2) rumah, 3) keseharian keluarga. Setiap materi pada aplikasi diambil dari setengah semester akhir pada buku Bahasa Arab MTs kelas 7 yaitu buku yang diciptakan oleh kementerian untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab untuk kelas 7, sehingga materi pada aplikasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini juga sesuai dengan salah satu syarat desain media yaitu kesesuaian dengan kurikulum resmi.<sup>12</sup>



Skema 1 : *UI Application for Listening*

Skema ini menunjukkan bahwa aplikasi menyediakan Home Page sebagai halaman awal pada aplikasi yang mencakup nama aplikasi, tombol Start dan menu yang mengandung bab yang bisa dipilih secara langsung, pada tiap menu terdapat beberapa mufradat, setiap mufradat mengandung gambar, contoh sederhana yang dapat membantu siswa memahami audio, karena membaca teks sebelum mendengarkan membantu siswa memahami kata. lebih cepat karena kemampuan mendengarkan dan mengulangi pernyataannya<sup>13</sup>. penggunaan kosakata, audio dan video diambil dari pembicara native yang bisa disetel dalam aplikasi.

### **Desain Produk**

Salah satu keunggulan dari aplikasi media pembelajaran elektronik adalah kemampuan untuk digunakan tanpa internet<sup>14</sup>, Aplikasi pembelajaran produk dari penelitian bernama "*Application for Listening*", dikembangkan dengan Visual Studio 2013, pengembangan dimulai dari desain UI (*user Interface*) halaman awal pada aplikasi, dilanjutkan dengan pengisian materi dan gambar, ke dalam *resources.resx*, kemudian peneliti

<sup>12</sup> Nur Nurlaela, *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Baliata Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

<sup>13</sup> Mayumi Kajiura et al., "Brain Activity Predicts Future Learning Success in Intensive Second Language Listening Training," *Brain and Language* 212 (2021): 2.

<sup>14</sup> Joko Kuswanto and Ferro Radiansyah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018): 19.

melanjutkan dengan aplikasi setelah mendesain UI, bahasa yang digunakan saat aplikasi adalah C# menggunakan dokumentasi pada internet dari link: <https://docs.microsoft.com>, sebelum memasuki aplikasi terdapat halaman tutorial yang berisi pertanyaan: “apakah ini penggunaan pertama anda?”, apabila user memilih iya, maka akan muncul gambar fungsi dari tiap tombol yang ada pada aplikasi kemudian user diarahkan menuju halaman utama.

Pengalaman pengguna merupakan pondasi utama dalam pengembangan sebuah aplikasi<sup>15</sup>. Halaman utama aplikasi merupakan sebuah animasi bergerak yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa yang menggunakan aplikasi untuk belajar, hal ini sesuai dengan hasil interview pada guru bahasa Arab pada SMP Al-Hidayah sebelumnya. Terdapat beberapa tombol pada *Application for Listening*:

- 1) *Start Button*: tombol ini mengarahkan user menuju kosakata pertama yang ada di bab satu (Alamat) beserta cara penggunaan aplikasi (tutorial) dan fungsi tombolnya
- 2) *Close*: digunakan untuk menutup aplikasi
- 3) *Minimize*: digunakan untuk mengecilkan aplikasi

- 4) *Menu*: untuk melihat bab dan memasuki materi yang diinginkan secara langsung
- 5) *Sub Menu 1*: tombol ini merupakan sub tombol dari Menu yang mengarahkan user ke materi pada bab pertama menunjukkan beberapa kosakata yang dapat dipilih, tombol ini merupakan shortcut bagi user yang ingin langsung menuju materi bab 1 yang bertema “Alamat”.
- 6) *Sub Menu 2*: tombol ini mengarahkan user ke materi pada bab kedua yang bertema “rumah”.
- 7) *Sub Menu 3*: tombol ini mengarahkan user ke materi pada bab ketiga yang bertema “keseharian keluarga”.
- 8) *Theme*: tombol ini digunakan untuk mengganti tema pada aplikasi dari putih ke hitam ataupun sebaliknya.



Gambar 1 : Tema Putih

<sup>15</sup> Kristiano Haryodi, *Belajar Pemrograman Web Untuk Pemula* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2024).

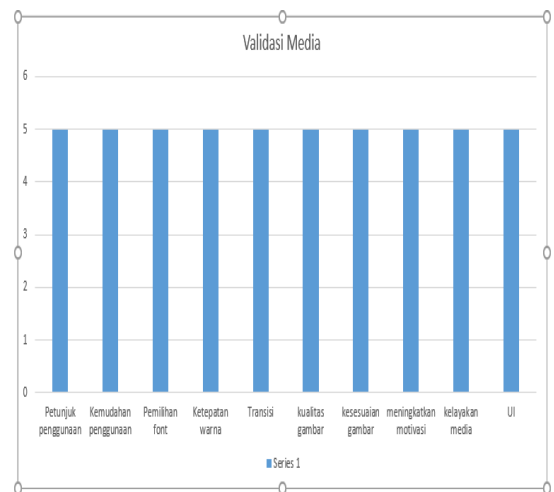
# Pengembangan Aplikasi *Application for Listening* untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar



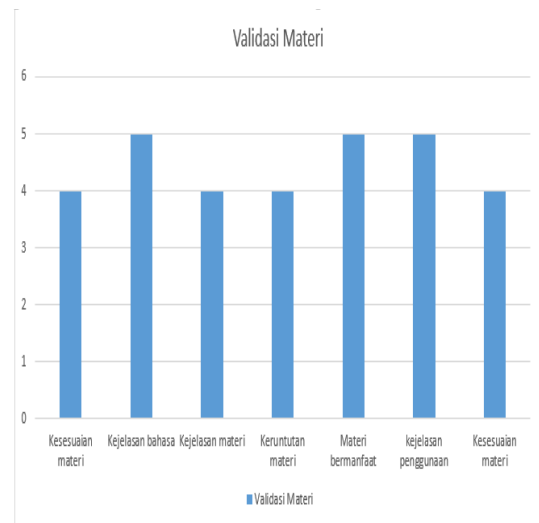
Gambar 2 : Tema Hitam

## Validasi Desain

Peneliti memvalidasi produk dari dua ahli: ahli media pendidikan dan ahli materi pembelajaran, dengan mengirimkan kuesioner yang berisi pertanyaan tentang validitas produk. Peneliti menemukan hasil sebesar 88,5% dari ahli materi pendidikan dan 64% dari ahli media pendidikan. Berdasarkan kedua nilai dari validator maka peneliti belum bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya dikarenakan nilai dari validator media belum mencapai kategori “valid tanpa memerlukan revisi, peneliti memvalidasi kembali dan menemukan hasil 100% setelah melakukan revisi.



Grafik 1 : Validasi Media



Grafik 2 : Validasi Materi

Grafik ini menunjukkan hasil validasi terakhir oleh dua ahli yaitu ahli materi pendidikan dan metode pendidikan, menunjukkan bahwa 57% hasil validasi dari ahli materi pendidikan bernilai 4, berarti layak, dan 43% diantaranya bernilai 5, artinya sangat layak. Hasil yang terakhir di

validasi oleh ahli seluruh metode pendidikan adalah 5, artinya sangat layak.

### **Revisi desain**

Setelah melakukan validasi, peneliti melakukan revisi produk. Revisi produk tersebut didasarkan pada hasil validasi, saran ahli metode dan materi pendidikan. Dari hasil validasi didapati beberapa hal yang memerlukan perubahan, yaitu sebagai berikut:

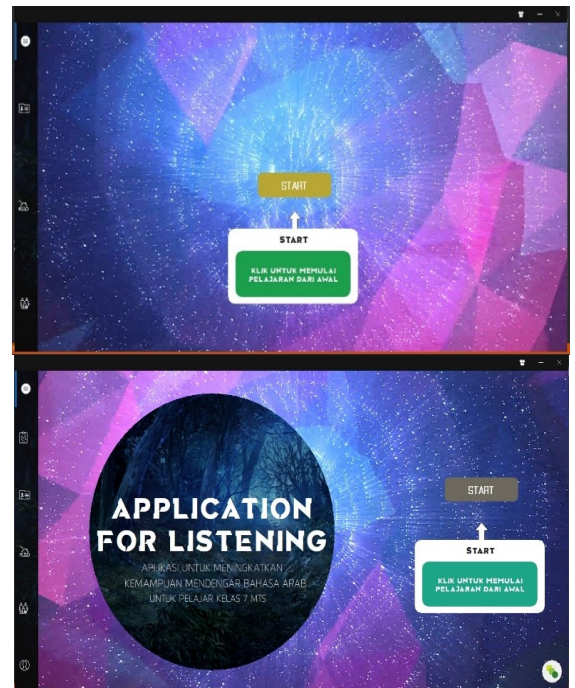
- 1) Penghapusan halaman sebelum masuk aplikasi

Terdapat sebuah halaman yang menanyakan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi dengan menanyakan, "Apakah ini pertama kalinya Anda menggunakan aplikasi ini?" apabila pengguna menjawab jawaban "ya", maka akan ditampilkan tutorial penggunaan aplikasi. Salah satu hasil dari revisi adalah penghapusan halaman ini.

- 2) Ganti jenis font yang digunakan

*Font* merupakan salah satu hal yang direvisi setelah adanya validasi. Alasan penggantian jenis font yang digunakan adalah karena beberapa jenis font yang digunakan dalam aplikasi adalah font umum, aplikasi yang baik menggunakan jenis font khusus dan tidak menggunakan font umum. penggantian font yang digunakan dalam aplikasi membuat tulisan lebih jelas dan membuat pembaca semakin nyaman

- 3) Perubahan halaman utama aplikasi  
Dalam halaman utama sebelum revisi hanya terdapat tombol start sebagai tombol sentral dalam aplikasi. Pakar menyarankan revisi untuk menambah informasi pada halaman utama sehingga pengguna dapat mengetahui namanya aplikasi dan kelas yang seharusnya menggunakan aplikasi ini.



**Gambar 1:** halaman utama sebelum dan sesudah revisi

- 4) Penambahan KI dan KD

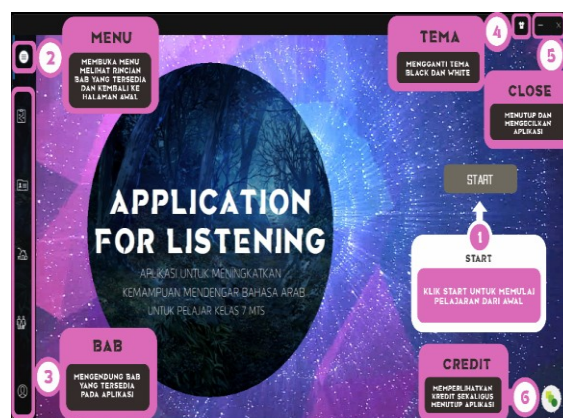
Aplikasi Pemrograman untuk Mendengarkan mencakup materi pendidikan yang diambil dari kurikulum resmi, termasuk kosa kata, media audio dan video, sedangkan kompetensi dasar serta kompetensi utama materi

## Pengembangan Aplikasi *Application for Listening* untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar

pendidikan yang digunakan dalam aplikasi tidak dicatat di dalamnya, Guru pengguna aplikasi seyogyanya mengetahui KI dan KD pada materi yang akan diajarkan. Kompetensi dasar dan kompetensi utama yang digunakan dalam pemrograman diambil dari buku Bahasa Arab MTs Kelas 7 karena materi pendidikan pemrograman diambil dari buku ini, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kompetensi dasar dan kompetensi utama dengan materi pendidikan yang digunakan. Peneliti mencantumkan satu kompetensi dasar dan tiga kompetensi utama dalam aplikasi dengan menyesuaikan jumlah bab yang tersajikan didalamnya.

### 5) Pemindahan Tutorial

Tutorial aplikasi muncul saat pengguna pertama kali memasuki aplikasi, sehingga pengguna memiliki pilihan untuk melihat halaman tutorial yang berisi pertanyaan apakah pengguna ingin melihat tutorial atau langsung menuju aplikasi. Jika pengguna ingin melihat halaman ini lagi, dia harus keluar dari aplikasi dan membuka aplikasi dari awal. Pakar memberitahu tentang ketidakefektifan metode ini dan peneliti memindahkan halaman tutorial ke tombol Utama.



Gambar 2 : halaman tutorial

### 6) Penambahan halaman penutup

Jika pengguna ingin menutup aplikasi, ia harus menekan tombol tutup yang terletak di pojok kanan atas. Hasil validasi menyatakan bahwa perlu dibuatnya halaman tambahan saat tombol ini ditekan oleh pengguna, yaitu dengan munculkan halaman yang mengucapkan selamat tinggal kepada pengguna aplikasi dengan menulis "Selamat tinggal" kemudian aplikasi akan menutup secara otomatis dalam kurun waktu 3 detik.

### 7) Penambahan halaman profil

Halaman profil mencakup informasi pengembang aplikasi, mencakup nama, tempat tanggal lahir, nomor HP, email serta foto pengembang, dalam hal ini informasi yang dimasukkan adalah informasi penulis karena penulis sebagai pengembang aplikasi.

### 8) Penambahan halaman Credit

Halaman credit berisikan rasa terima kasih dari pengembang

aplikasi untuk semua orang yang telah membantu dalam proses pembuatan aplikasi dari awal hingga akhir, halaman ini dibuat dalam bentuk video.

### **Uji coba**

#### **a. Kuisisioner**

Peneliti menyajikan kuisisioner yang terdiri dari 15 pertanyaan, dan memperoleh persentase sebesar 83%. Kesimpulan dari tabel tersebut adalah penggunaan pemrograman *Application for Listening* efektif untuk mengajarkan keterampilan mendengarkan dan penggunaannya bersifat intuitif.

#### **b. Tes**

Peneliti melakukan eksperimen lapangan dengan menyajikan pre-test dan post-test kepada 26 siswa kelas VII SMP Al-Hidayah Dinwariyah Karanpluso Malang, dengan paired sample T-test didapati nilai korelasi 0,545 yang artinya terdapat Artinya terdapat hubungan yang nyata pada keterampilan mendengar antara sebelum penggunaan *Application for Listening* dan setelah menggunakannya.

### **Revisi**

Peneliti melakukan beberapa perubahan setelah menemukan masalah teknis di eksperimen lapangan untuk memperbaiki permasalahan yang ada pada aplikasi. Beberapa masalah yang ditemui peneliti diantaranya:

- 1) Salah satu tombol “next button” pada aplikasi yang telah diinstal tidak berjalan secara optimal, ketika tombol ini ditekan muncul tombol baru yang seharusnya tidak ada dalam proses ini, peneliti memastikan tombol berfungsi dengan baik dengan melakukan revisi.
- 2) Tombol putar dalam salah satu kosakata tidak berfungsi, sehingga video tidak diputar saat tombol ini ditekan.
- 3) Memperbaiki transisi : tidak ada yang salah pada transisi aplikasi, akan tetapi peneliti meningkatkan performa transisi untuk membuatnya lebih baik dan lancar.
- 4) Fungsi tombol kosakata adalah memindahkan pengguna ke lembar materi pendidikan, yang meliputi kosakata, terjemah, gambar, audio, dan video. Akan tetapi salah satu tombol kosakata menampilkan seluruh fungsi yang ada kecuali kosakata itu sendiri sehingga peneliti harus memperbaiki masalah ini
- 5) Peneliti menambahkan efek audio saat aplikasi dibuka dan ditutup, dimana aplikasi akan mengucapkan “selamat datang” saat dibuka, dan “sampai jumpa lagi” saat aplikasi ditutup.

### **Produksi**

Pada proses akhir peneliti memproduksi produk “*Application For Listening*” sebuah aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran untuk

## Pengembangan Aplikasi *Application for Listening* untuk Meningkatkan Kemampuan Mendengar

kelas 7 MTs, dilengkapi dengan kosakata, contoh sederhana, audio, video native, menggunakan materi resmi sesuai dengan kurikulum yang digunakan pemerintah disajikan dalam UI yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran.

### PENUTUP

#### Simpulan

*Application for Listening* merupakan aplikasi yang valid berdasarkan hasil dari validasi pada ahli materi dan ahli media dengan persentase 88,5% pada ahli materi dan 100% pada ahli media, Penelitian ini memperoleh nilai signifikansi (P) sebesar 0,004 <0,05 artinya ada hubungan antara peningkatan keterampilan listening sebelum menggunakan pemrograman *Application for Listening* dan setelah digunakan, Terdapat hubungan yang nyata dan hasil hitung pada penelitian ini sebesar -15,798 dengan hasil  $sig < 0,001$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang mendasar (P <0,05) antara sebelum menggunakan pemrograman *Application for Listening* pada bidang pendidikan dan setelah menggunakannya dalam pendidikan. Kesimpulannya adalah tingkat efektivitas menggunakan aplikasi untuk Pemrograman Mendengarkan efektif dan dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa.

#### Saran

Setelah pengembangan aplikasi peneliti mendapati bahwasanya

penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih dapat dikembangkan lebih lanjut, dengan berkembangnya internet media pembelajaran dapat diaplikasikan pada web (website based application) sehingga memungkinkan pelajar dan pengajar untuk mengakses media tersebut lewat internet tanpa perlu melakukan proses instalasi terlebih dahulu, hal ini juga didukung lebih banyaknya orang yang memiliki handphone dibandingkan dengan orang yang memiliki computer/laptop, peneliti berharap pengembangan media berbasis elektronik dalam pembelajaran bahasa Arab dapat terus dikembangkan lebih lanjut di masa mendatang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti Nur. *Logika Dan Algoritma Pemrograman. Bagaimana Membangun Pondasi Dalam Dunia Komputer Dan IT*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2024.
- Aka, K. A. "Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) Models as an Alternative Model of Design-Based Research of Interactive Multimedia in Elementary School." *Journal of Physics: Conference Series* 1318, no. 1 (2019): 0–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>.
- Chen, Xiao-Bin. "Tablets for Informal Language Learning Student Usage and Attitudes." *Language Learning*

- & *Technology* 17, no. 1 (2013): 20.
- Haryodi, Kristiano. *Belajar Pemrograman Web Untuk Pemula*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2024.
- Hemmati Fatemeh, and Esmaeil Ghaderi. "The Effect of Four Formats of Multiple-Choice Question on the Listening Comprehension of EFL Learners." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98 (2014): 637-44.
- Idrissova, Mapruza, Batagoz Smagulova, and Madina Tussupbekova. "Improving Listening and Speaking Skills in Mixed Levels Group (On the Material of New English File)." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 199 (2015): 277.
- Kajiura, Mayumi, Hyeonjeong Jeong, Natasha Y.S Kawata, Shaoyun Yu, Toru Kinoshita, Ryuta Kawashima, and Motoaki Sugiura. "Brain Activity Predicts Future Learning Success in Intensive Second Language Listening Training." *Brain and Language* 212 (2021): 2.
- Kuswanto, Joko, and Ferro Radiansyah. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018): 19.
- Mudlofir, Ali. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Surabaya: Rajawali Pers, 2016.
- Munir. "Pendidikan Dunia Maya." *Ilmu & Aplikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 26.
- Nurlaela, Nur. *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Baliata Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Purnomo, Rosyana Fitria, Onno W Purbo, and RZ Abdul Aziz. *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020.
- Rahmadani, Nindi Silvia, and Mia Setiawati. "Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guru' Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (2017): 241-46.
- Yousofi, Nourodn, Abdulbaset Sa'eedian, and Edris Khaledi. "'Headway' or 'Tactics for Listening'? Which One Enhances Listening Comprehension of Kurdish EFL Learners?" *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 98 (2014): 1945-51.
- المسطفى, سيف. "تأثير استخدام الوسيلة التعليمية 'لعبة ديمية الأصابع' لترقية مهارة الكلام." *مجلة تعليم اللغة العربية* 9, no. 2 (2017): 183.