

APLIKASI “KITABAHKU” BERBASIS ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN KITABAH KHAT NASKHI

Ahmad Yasir Amrulloh

Universitas KH. Achmad Siddiq Jember

yasiramrullah102@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguji validitas produk berupa aplikasi “Kitabahku” sebagai media pembelajaran menulis Arab khususnya khat naskhi yang berbasis android. Karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran menulis Arab dirasa perlu dalam dunia pendidikan era digital. Peneliti menggunakan metode ADDIE dengan modifikasi yang hanya menggunakan empat tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Tahap *analysis* digunakan sebagai langkah pertama untuk menghitung kebutuhan pengadaan produk berupa aplikasi “Kitabahku” dengan menggunakan skala *linkert* $p = \frac{\sum x_i}{x} \times 100\%$. Selanjutnya tahap *design* dan *development* digunakan dalam pembuatan produk aplikasi. Dan tahap terakhir implementasi sebagai sarana uji coba produk aplikasi yang juga menggunakan teknik analisa data angket dengan rumus yaitu nilai tertinggi dikali jumlah soal. Hasil dari penelitian ini berdasarkan empat tahapan metode ADDIE tersebut adalah, *pertama*, analisis kebutuhan dari 15 responden menghasilkan persentase 66% yang menunjukkan bahwa mereka butuh dan setuju terhadap adanya produk berupa aplikasi android “kitabahku”. Kedua, adapun desain dan pengembangan produk ini menggunakan software berupa *Microsoft Power Point*, *Corel Draw X7*, *i-Spring Swite 8*, *Java* dan *Website 2 APK Android App Builder*. *Ketiga*, setelah diimplementasikan berupa uji coba kepada ahli media dan materi, produk ini memperoleh nilai 28 dan 29 dari *score* maksimal 32, sehingga produk ini dinilai baik sekali.

Kata Kunci: Android, Khat Naskhi, Pembelajaran Menulis Arab.

Pendahuluan

Tulisan memiliki tugas penting dalam dunia pendidikan dan pengetahuan (Hasani, 2013), ia merupakan bagian dari seni bahasa disamping sebagai ciri khas yang dimiliki manusia dari makhluk lainnya (Ch, 2020). Peran tulisan ini sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari penulis kepada pembaca (Mahmud, 2019) dan juga sebagai media dalam menjaga ilmu (Muhammad Atha, 2006). Begitupun dengan tulisan bahasa Arab yang memiliki peran sebagai tulisan dasar dalam pengetahuan agama (Derman, 1990), sehingga tulisan Arab ini berkembang dengan berbagai variasi gaya seperti kaligrafi *Tsuluts*, *Kufi*, *Naskhi*, *Riq'ah*, *Muhaqqaq* dan *Raihani*, *Diwani*, *Ta'liq*, *Diwani Jali* serta *Maghribi* yang masih eksis hingga saat ini (*Tenth International Calligraphy Competition in the name of HAFIZ OTHMAN (1051-1109/1642-1698)*, 2015).

Proses pembelajaran dengan bantuan media android menjadi mudah dan praktis baik secara langsung maupun secara online (Ribab Sibilana, 2016). Dengan menjadikan teknologi sebagai partner yang relevan dalam transmisi pengembangan disiplin keilmuan, diharapkan pembelajaran lebih fleksibel, efisien, dan medianya pun lebih mudah dibawa dan hemat biaya (*The complex relationship between Arabic calligraphy and technology*, 2020). Untuk itu, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dirasa penting sebagai problem solving dalam menyesuaikan situasi saat ini.

Kehadiran teknologi digital sedikit banyak telah mempengaruhi penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, baik dari tingkat dasar, menengah hingga perguruan tinggi (Ahmadi *et al.*, 2017). Dunia pendidikan menghadapi perubahan dari sistem pembelajaran tradisional menjadi digital (Baharuddin, 2015). Sebelumnya jika kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan tatap muka, saat ini telah banyak dikembangkan secara daring, sehingga pemanfaatan media pembelajaran dapat optimal (Habibah *et al.*, 2020). Melalui pemanfaatan media ini, peserta didik dapat bersemangat dalam proses pembelajaran, mereka dapat memaksimalkan seluruh indra yang mereka miliki, sehingga pembelajaran semakin bermakna dan menyenangkan (Fadhli, 2016). Oleh sebab itu, tulisan ini akan membahas terkait dengan kaligrafi dan pengembangan media pembelajarannya yang berbasis android sebagai bentuk pengembangan media dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa problem yang dihadapi oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di kampus Islam negeri KH. Achmad Siddiq Jember dalam pembelajaran menulis Arab. Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab menemukan bahwa keterampilan menulis Arab mereka rendah. Hal ini ditandai dengan beberapa indikator, yaitu tidak semua mahasiswa PBA memiliki latar belakang dari pondok pesantren yang menjadikan tulisan Arab sebagai dasar menulis dan mempelajari teks agama, sehingga tidak semua memiliki keterampilan menulis Arab dengan baik. Selain itu, mereka tidak menjadikan tulisan Arab sebagai tulisan sehari-hari, melainkan menggunakan tulisan latin. Sementara itu, lembaga pendukung yang berada disekitar kampus seperti lembaga kursus atau komunitas yang fokus pada meningkatkan keterampilan ini masih sangat jarang di temui dan keterbatasan media pembelajaran juga menjadi faktor rendahnya keterampilan menulis Arab ini.

Media pembelajaran kaligrafi dengan menggunakan media digital telah banyak dikembangkan oleh akademisi. Penelitian yang ditulis oleh Dariyadi yang mengembangkan aplikasi *kelk* sebagai media dalam pembelajaran kaligrafi dengan menggunakan teknologi komputer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dapat mendesign dan memilih varian jenis huruf font Arab digital dengan fitur yang telah disediakan oleh pengembang dan hasil tulisan berupa gambar (Dariyadi, 2015). Sementara penelitian yang dilakukan oleh Fitrianto yaitu mengembangkan pembelajaran kaligrafi menggunakan *adobe photoshop* yang

dikembas dalam bentuk video. Hasil pengembangan yang dilakukan peneliti berupa tutorial pembuatan design huruf Arab dengan beberapa ornament atau hiasan (Fitrianto, 2012). Dipihak lain, penelitian yang dikembangkan oleh Amin dan Rizal berupa aplikasi pembelajaran kaligrafi yang menggunakan Multimedia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mampu menampilkan proses pembuatan huruf Arab dengan varian jenis font Arab, seperti gaya Riq'ah, Ta'liq dan Diwani dengan menggunakan dua pena, media ini dapat digunakan oleh user secara mandiri (Amin and Rizal, 2016). Namun, hampir semua tawaran diatas kurang memperhatikan detail tentang contoh bagaimana huruf Arab itu ditulis. Untuk itu, tulisan ini akan menawarkan media baru berupa aplikasi berbasis Android dalam mempelajari kaligrafi dengan lebih efektif dengan cara menghadirkan detail tentang bagaimana huruf Arab itu ditulis dengan menggunakan pena biasa. Sehingga media ini akan membantu user untuk memudahkan dalam pemahaman anatomi huruf.

Mengingat ada tujuh model font kaligrafi Arab yang itu membutuhkan banyak bentuk varian huruf yang tidak semua peneliti sajikan. Maka dalam tulisan ini, peneliti akan fokus menyajikan medianya berupa materi jenis font dengan gaya Naskhi.

Untuk mengetahui keefektifitasan produk ini, penulis akan menguji produk ini melalui uji standart kelayakan kepada pakar media dan materi. Bentuk pengujian produk ini menggunakan angket yang kemudian dianalisis dengan rumus teknik analisa data angket. Pengujian ini penulis lakukan guna membuktikan standart kelayakan produk. Pengujian ini juga menjadi bukti bahwa produk yang penulis tawarkan membantu memudahkan pembelajaran menulis Arab dan membantu skill menulis para user. Dari pengujian yang penulis lakukan baik kepada pakar media dan materi, penulis menemukan bahwa produk ini telah memenuhi standart kelayakan dengan nilai baik sekali berdasarkan uji validitas dari para ahli media dan materi.

Metode

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun model pengembangannya, penulis menggunakan pengembagnan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Cahyadi, 2019). Model ADDIE ini menjadi salah satu model penelitian pengembangan untuk mendesign sebuah produk yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjaadi efektif (Fara, 2020). Pada tulisan ini, peneliti hanya menggunakan empat tahapan saja, yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, and Implementation*. Teknik observasi, wawancara dan angket penulis gunakan untuk pengumpulan data. Adapun mahasiswa PBA menjadi sumber penelitian dengan bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Sementara untuk angket, penulis

menyebarkan kepada 15 orang dari mahasiswa PBA. Angket ini penulis analisis dengan menggunakan *skala likert* dengan rumus $p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$. Sedangkan uji produk dilakukan kepada pakar media dan materi untuk mengetahui standar kelayakan produk yang penulis kembangkan. Disisi lain, teknik analisa data angket adalah teknik yang penulis gunakan untuk menganalisis data pada angket yang telah disebar (Puji, Gulo and Ibrahim, 2014). Berdasarkan nilai yang diperoleh, disimpulkan bahwa jika skor validasi produk mencapai nilai >16 , maka produk tersebut dikatakan valid. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kategori skor kebutuhan produk dan kategori skor validasi media dan materi.

Tabel 1

Kategori Skor Kebutuhan Produk		
No	Standar Nilai	Keterangan
1	76-100%	Sangat Setuju
2	51-75%	Setuju
3	26-50%	Kurang Setuju
4	0-25%	Tidak Setuju

Tabel 2

Kategori Skor Validasi Media dan Materi		
No	Standar Nilai	Keterangan
1	25-32	Baik Sekali
2	17-24	Baik
3	9-16	Cukup
4	1-8	Kurang

Sementara untuk menghitung kebutuhan produk, penulis menggunakan *skala likert* (Sugiyono, 2019) dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah nilai jawaban yang diperoleh

$\sum x$ = Nilai tertinggi

Sementara rumus yang digunakan penulis untuk menghitung skor angket (Puji, Gulo and Ibrahim, 2014) adalah sebagai berikut:

$$K = n \times A$$

$$\text{Skor Total} = \sum K$$

Keterangan:

K = Skor per item

N = Jumlah pertanyaan yang dijawab

A = Skor jawaban

Hasil dan Pembahasan

Tahap penelitian yang penulis lakukan mencakup semua elemen dari metode ADDIE, kecuali tahapan *Implementation*.

Analysis

Pada tahapan ini, peneliti menggunakan tiga cara yaitu dengan wawancara, observasi dan menyebarkan angket kepada mahasiswa PBA di UIN KHAS Jember. Wawancara dan observasi penulis lakukan dengan mahasiswa pada bulan februari 2021 di lingkungan kampus IAIN Jember.

Penulis melakukan wawancara kepada dua orang mahasiswa PBA, mereka adalah NK dan LR. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dari sumber menemukan bahwa buku ajar yang digunakan oleh mahasiswa PBA dalam mata kuliah tahsin kitabah adalah karangan Syaikh Belaid Hamidi dengan judul *al-thariqah al-hamidiyah fi tahsin al-kitabah al-i'tiyadiyah*. Kemudian, didapati bahwa sebagian dari mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari mata kuliah ini. Proses pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga baik dosen maupun mahasiswa kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Untuk evaluasinya, dosen hanya memberikan komentar terkait tulisan mahasiswa tanpa memberikan contoh bagaimana menulis dengan baik dan benar. Beberapa permasalahan yang didapatkan pada buku pegangan bahwa tidak adanya penjelasan secara detil hingga mahasiswa kesulitan dalam memahami anatomi huruf, dengan demikian mereka membutuhkan penjelasan lebih lanjut terkait dengan keterangan penulisan anatomi huruf. Tugas yang banyak dari dosen juga menjadi beban bagi para mahasiswa yang kurang perhatian pada membenaran tulisan.

Sementara data yang didapatkan oleh penulis terkait dengan hasil pengamatan terhadap pembelajaran yang disampaikan melalui daring, penulis mendapatkan bahwa sebagian mahasiswa menyukai pembelajaran kaligrafi ini. Kemudian juga media yang digunakan oleh mahasiswa hanya sebatas kitab yang telah menjadi pedoman, sebagaimana keterbatasan ini telah banyak digunakan pada umumnya (Nurul and Lukluk Rohmat, 2016). Hal ini menegaskan bahwa masih belum ada media pembelajaran yang lain seperti youtube, ataupun aplikasi yang berbasis android. Kemudian minimnya keterangan yang disampaikan oleh dosen terkait detil cara penulisan anatomi huruf menjadikan mahasiswa kurang dapat memahami materi secara mendalam. Adapun hasil angket kebutuhan yang disebarkan kepada 15 mahasiswa PBA sebagai sampel dengan rumus *skala likert* adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Tabel Angket Kebutuhan Mahasiswa

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Rata-rata
1	Dosen menggunakan metode	26,7%	53,3%	20%	-	51%

beragam dalam pembelajaran Kaligrafi						
2	Dosen selalu menggunakan media pembelajaran Kaligrafi	26,7%	73,3%	-	-	82%
3	Proses pembelajaran Kaligrafi menarik	20%	80%	-	-	80%
4	Saya kesulitan untuk memahami materi pembelajaran Kaligrafi yang diajarkan	-	53,3%	40%	6,7%	62%
5	Saya tidak langsung paham dengan materi pembelajaran Kaligrafi yang diajarkan	-	60%	26,7%	13,3%	62%
6	Saya merasa bosan ketika belajar kaligrafi	-	-	46,7%	53,3%	37%
7	Saya belum bisa langsung mempraktekkan materi pembelajaran Kaligrafi yang telah diajarkan	13,3%	40%	33,3%	13,3%	63%
8	Saya membutuhkan media dalam pembelajaran Kaligrafi	33,3%	66,7%	-	-	83%
9	Saya membutuhkan media aplikasi berbasis android untuk memudahkan pembelajaran Kaligrafi	20%	53,3%	26,7%	-	73%
10	Saya tertarik jika pembelajaran Kaligrafi menggunakan media aplikasi berbasis android	13,3%	46,7%	40%	-	68%
Jumlah Rata-rata						66%

Ket : SS = Sangat Setuju
KS = Kurang Setuju

S= Setuju
TS = Tidak Setuju

Dari data angket diatas, didapatkan rata-rata 66%. Nilai ini berada pada rentan antara 51-75% yang menunjukkan bahwa mereka setuju dan membutuhkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android untuk mengatasi problem yang mereka hadapi.

Design

Pada tahapan desain produk ini, penulis memberi nama aplikasi berupa “Kitabahku”. Sementara untuk pemilihan materi, penulis ambil dari kitab yang digunakan oleh mahasiswa yang berjudul *al-thariqah al-hamidiyah fi tahsin al-kitabah al-i'tiyadiyah* karangan Belaid Hamidi. Adapun sebagai materi pengembangannya, penulis rujuk pada buku tahsin khat yang digunakan di Pondok Pesantren Modern Gontor, karena buku ini terdapat keterangan tambahan pada kitab yang dikarang oleh Belaid Hamidi. Menurut Sirrin,

menulis huruf Arab dapat ditempuh dengan dua cara, pertama menulis huruf tunggal dan kedua menulis huruf murakkabat (Sirin, 1993). Selanjutnya lebih dirincikan lagi oleh Hamidi, menurutnya bahwa untuk mempelajari anatomi huruf tunggal, pendidik memberikan konsep umum berupa *Al-Marhalah al-Ula*, yaitu menulis huruf berdasarkan searah jarum jam, *Al-Marhalah al-Tsaniyah*, yaitu menulis huruf berdasarkan lawan arah jarum jam. *Al-Marhalah al-Tsalitsah*, yaitu menulis huruf berdasarkan Vertikal, *Al-Marhalah al-Rabiah*: yaitu menulis latihan huruf (Hamidi, 2018). Masing-masing setiap materi berisikan tentang penulisan huruf tunggal, menulis murakkabat dan latihan. Berikut adalah materi pada setiap babnya:

Pertama, Mufradat Sistem Group.

Pada saat awal pembelajaran, seorang murid akan di berikan pemahaman dengan memberikan peta konsep dasar sebelum memulai sebuah pelajaran, peta konsep ini disebut dengan metode group. Adapun pembagiannya di kategorikan menjadi tiga kategori yang terdiri dari searah jarum jam, berlawanan dengan jarum jam dan vertikal.

a. *Al-Marhalah al-Ula*: Menulis Huruf Tunggal berdasarkan Searah Jarum Jam
Maksud dari searah jarum jam adalah penulisan huruf hijaiyyah yang di tulis searah dengan jarum jam atau dengan kata lain ditulis kearah kanan seperti jarum jam berputar. Diantara huruf-huruf yang memiliki ciri khas arah ini adalah huruf ba, dal, ra, waw, fa, nun, qaf, shad, sin, ha, dan ya.

b. *Al-Marhalah al-Tsaniyah*: Menulis Huruf Tunggal berdasarkan Lawan arah jarum jam.

Maksudnya adalah penulisan huruf hijaiyyah berlawanan dengan arah jarum jam atau ditulis kearah kiri yang berarah balik dari arah jarum jam. Diantara huruf-huruf yang ditulis dengan cara ini adalah: kha dan ain.

c. *Al-Marhalah al-Tsalitsah*: Menulis Huruf Tunggal berdasarkan Vertikal

Yaitu huruf-huruf yang di tulis dari atas kebawah kemudian diteruskan hingga membentuk huruf yang di maksud. Huruf-huruf yang memiliki penulisan dengan cara ini terdiri dari huruf alif, lam, kaf, tha, mim dan lam alif.

Dari uraian diatas, maka penulis akan merangkumnya dengan bentuk tabel pengelompokan sebagai berikut:

Tabel 4
Kelompok Huruf Tunggal

No	Searah Jarum Jam	Lawan Arah Jarum Jam	Vertikal
1	ب، د، ر، و، ف، ن، ق، ص، س، ه، ي	ج، ح	ا، ك، ل، ط، م، لا

d. *Al-Marhalah al-Rabiah*: Menulis Latihan Huruf.

Setelah seorang murid menyelesaikan pelajaran murakkabat, maka dalam tahapan ini mereka akan diarahkan untuk menulis beberapa contoh kalimat yang mengandung unsur-unsur pelajaran yang telah dilalui, dengan harapan pelajaran yang dahulu dapat dikuasai dengan baik secara teori maupun aplikatif. Tahapan ini adalah latihan kepada murid untuk mengaplikasikan seluruh pelajaran yang telah dilalui sehingga diharapkan mereka dapat membuat karya dengan baik sebagai reperentasi dari keberhasilan dalam proses pembelajaran khat naskhi.

Kedua, Murakkabat dengan sistem Mutasyabihat.

Menurut Hamidi, dalam penulisan murakkabat, para pembelajar akan di arahkan oleh gurunya untuk menulis murakkabat huruf berdasarkan kemiripan penulisan huruf. Hal ini dilakukan agar proses pemahaman lebih mudah diterima serta tidak menyulitkan dan membingungkan. Selain itu, sebagai salah satu proses sistemisasi keilmuan yang akan menjadi kerangka dasar bagi para murid, diharapkan jika proses ini dilalui dengan baik akan lebih mudah dalam proses pengembangan kedepan (Hamidi, 2018).

Hamidi melanjutkan bahwa dalam proses penulisan *murakkabat*, dibagi menjadi empat tahapan. *Pertama*, jika bertemu dengan huruf yang naik. *Kedua*, jika bertemu dengan huruf yang datar. *Ketiga*, jika bertemu dengan huruf yang turun dan yang terakhir jika bertemu dengan huruf kashidah (panjang).

1. Jika bertemu dengan huruf yang naik.

Diantara huruf yang memiliki ciri khas naik diantaranya jika bertemu dengan huruf alif, kaf, lam, lam alif, dan ha.

...ا، ...ك، ...ل، ...لا، ...ه

2. Jika bertemu dengan huruf yang datar

Diantara huruf yang memiliki ciri khas mendatar diantaranya jika bertemu dengan huruf ba, dal, sin, shad, fa, qaf, tha, ain dan waw.

... د، ... ب، ... س، ... ص، ... ف، ... ق، ... ط، ... ع، ... و.

3. Jika bertemu dengan huruf yang turun.

Diantara huruf yang memiliki ciri khas menurun diantaranya jika bertemu dengan huruf jim, ra, mim dan ya'.

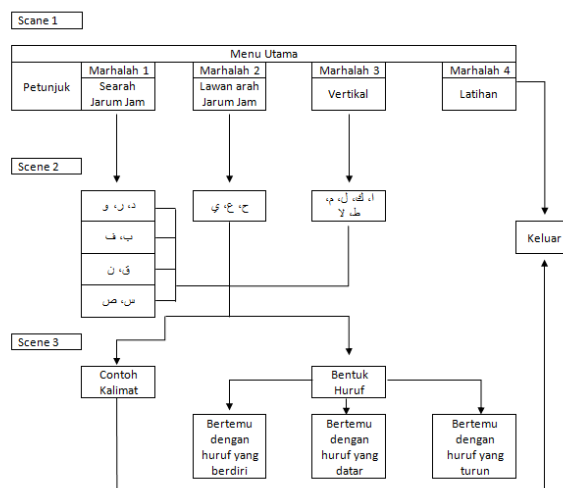
... ج، ... ز، ... م، ... ي

4. Jika bertemu dengan huruf kashidah (panjang).

Diantara huruf yang memiliki ciri khas memanjang diantaranya jika bertemu dengan huruf kaf, shad, qaf, nun dan ya'.

... ك، ... ص، ... ق، ... ن، ... ي

Sementara untuk desain kerangka aplikasinya, penulis menggunakan *flowchart view* dengan teknik Struktur Hiraki atau tree sebagai landasan peneliti dalam membuat kerangka produk. Berikut penulis sajikan bentuk *flowchart view* dengan teknik struktur hiraki atau tree:



Gambar 1

Rancang bangun aplikasi pengembangan produk media pembelajaran menggunakan teknik Struktur Hiraki atau tree

Development

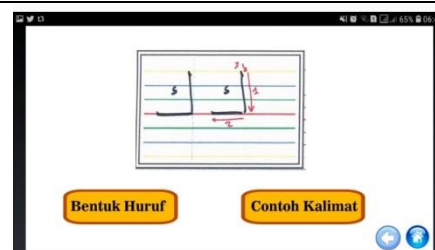
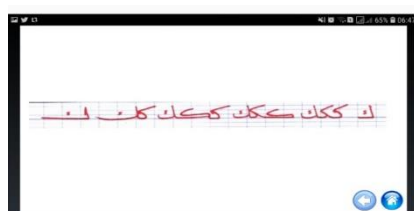
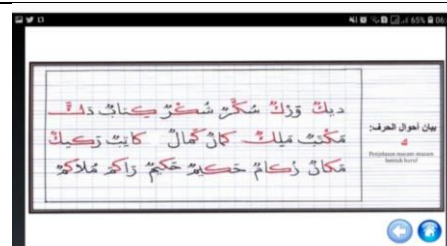
Pada tahapan ini, penulis mengembangkan materi dan kerangka aplikasi yang telah disusun pada tahapan desain sebelumnya. Tahap pengembangan ini, penulis menggunakan *software* berupa *Microsoft Power Point* sebagai basis proses pengembangan, sementara itu penulis juga menggunakan *software Corel Draw X7* sebagai basis dalam pembuatan icon dan desain materi. Selanjutnya penulis menggunakan *software i-spring swite 8* dan *website 2 APK Android App Builder*

untuk mengkonvert menjadi aplikasi yang siap digunakan pada hp berbasis Android. Berikut adalah beberapa tampilan aplikasi media pembelajaran yang penulis kembangkan:



Gambar 2

Menu utama yang terdiri dari 4 pembahasan pokok. Pertama; huruf yang searah jarum jam, kedua; huruf yang berlawanan dengan arah jarum jam, ketiga; huruf vertikal, ke empat; latihan contoh dan kalimat

Gambar 3
Menu MateriGambar 4
Sub Menu MateriGambar 5
Materi Bentuk HurufGambar 6
Materi Contoh Kalimat

Implementation

Pada tahap ini, peneliti akan mengujicobakan produk kepada para ahli media dan materi. Untuk validator media, penulis ajukan kepada N I. Beliau adalah dosen yang mengajar di kampus UIN KHAS Jember. Selain mengajar mahasiswa, beliau adalah peneliti dan juga aktif memberikan kegiatan berupa bimbingan penelitian mahasiswa di lingkungan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. Sementara untuk validator materi, penulis ajukan produk ini kepada A M. Beliau juga merupakan dosen yang mengajar di Pascasarjana UIN KHAS Jember juga sebagai peneliti yang konsentrasi di bidang ilmu bahasa Arab.

Adapun hasil dari ujicoba produk dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5
validasi dari para pakar media

No	Pertanyaan	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kemudahan penggunaan media				√	4
2	Pengorganisasian materi secara sistematis			√		3
3	Kesesuaian gambar dengan materi			√		3
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media				√	4
5	Ketetapan ukuran gambar pada media				√	4
6	Kejelasan penulisan materi pada media				√	4
7	Kesesuaian ukuran dan jenis font pada media			√		3
8	Kemenarikan warna pada setiap tampilan media			√		3
Jumlah						28

Tabel 6
validasi dari para pakar materi

No	Pertanyaan	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√		3
2	Keberagaman variasi bentuk menulis latihan			√		3
3	Ketetapan penulisan materi yang disajikan			√		3

4	Kejelasan kajian materi yang disajikan	√	4
5	Kemenarikan penyajian materi	√	4
6	Kesesuaian latihan dengan materi yang disajikan	√	4
7	Keruntutan menulis latihan dari mudah ke sulit	√	4
8	Ketetapan pemilihan materi pada setiap judul	√	4
Jumlah			29

Untuk menganalisis hasil angket dari para pakar, penulis menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada metode sebelumnya, bahwa untuk mengetahui nilai tertinggi menggunakan rumus $K = n \times A$, $K = 8 \times 4$. Sehingga K adalah 32. Berdasarkan table validasi dari para pakar media dan materi, didapatkan nilai sebesar 28 dan 29 dari nilai maksimum 32. Kedua nilai ini berada pada rentang nilai antara 25-32 sehingga termasuk pada kategori baik sekali.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil pengembangan produk aplikasi “kitabahku” berbasis android untuk pembelajaran kitabah khat naskhi dilakukan dengan empat tahapan. Yakni *analysis, design, development and implementation*. Pertama, analisis kebutuhan dari 15 responden menunjukkan bahwa produk ini mendapatkan rata-rata 66%. Hal ini menunjukkan bahwa responden setuju dan membutuhkan produk yang ditawarkan oleh penulis. Kedua dan ketiga, yaitu proses desain dan pengembangan bahwa produk ini menggunakan software *microsoft power point*, sementara untuk proses convert menjadi aplikasi menggunakan *software i-spring swite* dan *website 2 APK Android App Builder*. Keempat, untuk implementasi menunjukkan bahwa produk ini memenuhi nilai kriteria kevalidan oleh ahli media dan materi dengan skor 28 dan 29 dari skor maksimal 32. Sehingga produk ini dinilai baik sekali.

Beberapa kelemahan yang terdapat pada aplikasi ini adalah belum tersedianya format buku lembar kerja dan pengumpulan tugas yang terintegrasi menjadi satu dalam file yang dapat digunakan oleh pendidik dan mahasiswa dalam mengoreksi tugas. Untuk itu, pengembangan ini dapat dilanjutkan oleh peneliti berikutnya demi kesempurnaan produk yang dimaksud, sehingga proses pembelajaran menulis Arab menjadi semakin mudah dan menyenangkan.

Daftar Rujukan

Ahmadi, F. *et al.* (2017) ‘| Ahmadi’, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), pp. 127–136. doi: 10.15294/jpp.v34i2.12368.

- Amin, M. A. and Rizal, A. (2016) 'Aplikasi Pembelajaran Seni Kaligrafi Berbasis Multimedia di Madrasah Diniyah Awaliyah Bojongsana', *Semnasteknomedia Online*, 4(1), pp. 4-8-1.
- Baharuddin, B. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran', *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(2), pp. 115-126. doi: 10.17977/um031v1i22015p115.
- Cahyadi, R. A. H. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 35-42. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Ch, H. (2020) 'Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Arab (Kitābah) dengan Menggunakan Metode Scramble di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta', *Al-Ma'rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab*, 17(1), pp. 58-68. doi: 10.21009/almakrifah.17.01.06.
- Dariyadi, M. W. (2015) 'PENGUNAAN SOFTWARE "KELK" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KALIGRAFI BERBASIS ICT', *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1(1). Available at: <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/30> (Accessed: 19 November 2020).
- Derman, U. (1990) *Fan Al-Khat*. Istanbul: IRCICA (Research Centre for Islamic History, Art and Culture).
- Fadhli, M. (2016) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO KELAS IV SEKOLAH DASAR', *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, pp. 24-33. doi: 10.24269/dpp.v3i1.157.
- Fara, E. W. (2020) 'PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI "HAYYA NATA'ALLAM AS-SHARFA" UNTUK PEMBELAJARAN SHARAF', 4(0), pp. 27-42.
- Fitrianto, T. (2012) *Pengembangan media video tutorial adobe photoshop untuk pembelajaran materi pengenalan bentuk desain dan ragam hias kaligrafi di Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang / Teguh Fitrianto*. diploma. Universitas Negeri Malang. Available at: <http://repository.um.ac.id/11217/> (Accessed: 25 November 2020).
- Habibah, R. *et al.* (2020) 'Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), pp. 1-13. doi: 10.30742/tpd.v2i2.1070.
- Hamidi, B. (2018) *Kurrasah Al-Thariqah al-Hamidiyah fi Tahsin al-Kitabah al-I'tiyadiyah*. Bandung: Syamil Qur'an.

- Hasani, Z. F. (2013) 'PENERAPAN METODE IMLA' UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS VIIC MTs MUHAMMADIYAH 02 PEMALANG', *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 2(1). doi: 10.15294/la.v2i1.2564.
- Mahmud, H. (2019) 'Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Teknik RCG (Reka Cerita Gambar) Pada Siswa Kelas VI SDN Rengkok Kecamatan Kopang, Kabupaten. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 1(2). doi: 10.36312/jisip.v1i2.178.
- Muhammad Atha, I. (2006) *Al-Marja' fi Tadris al-Lughah al-Arabiyyah*. Mesir: Mathba' Amun.
- Nurul, H. and Lukluk Rohmat, I. (2016) 'Kaligrafi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab', *Al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasas Arab*, 02(02).
- Puji, K. M., Gulo, F. and Ibrahim, A. R. (2014) 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BENTUK MOLEKUL DI SMA', *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), pp. 59–65. doi: 10.36706/jppk.v1i1.2385.
- Ribab Sibilana, A. (2016) *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI 2 MALANG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG. Available at: <http://etheses.uin-malang.ac.id/4095/1/14770051.pdf>.
- Sirin, M. al-Din (1993) *Hat San'atimiz: Shun'atuna al-Khattiyah. Tarikhuha, Lawazimuha, wa Adawatuha, Namadzijuha*. Damaskus: Dar al-Taqodum li al-Thiba'ah wa al-Nasyr.
- Sugiyono (2019) *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tenth International Calligraphy Competition in the name of HAFIZ OTHMAN (1051-1109/1642-1698)* (2015). Istanbul: IRCICA (Research Centre for Islamic History, Art and Culture).
- The complex relationship between Arabic calligraphy and technology* (2020) *Arab News*. Available at: <https://arab.news/wu8y9> (Accessed: 17 June 2020).