

## Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android untuk pembelajaran khat araby

Ahmad Yasir Amrulloh<sup>1)\*</sup>, Nino Indrianto<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq, Jalan Mataram No 1, Jember, Indonesia

[yasiramrulloh102@gmail.com](mailto:yasiramrulloh102@gmail.com) \*; [ninoindrianto@gmail.com](mailto:ninoindrianto@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran khat araby dan harus disajikan secara inovatif. Media yang ada saat ini diketahui terdapat stiker kaligrafi arab digital yang sulit dibaca dan kesalahan imla huruf maupun susunannya, keadaan ini akan menyebabkan kesalahan arti dan maksud. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa stiker kaligrafi arab digital dan menguji validitasnya berdasarkan para ahli materi. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi empat tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development* dan *implementation*. Teknik skala likert digunakan sebagai analisis untuk mengambil data dari 25 mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab (PBA) sebagai responden, sementara teknik validasi sebagai analisis uji validitas produk. Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa stiker kaligrafi digital yang dirancang melalui aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji* yang berbasis android. Hasil validasi dari dua pakar materi menunjukkan produk “baik sekali”. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media ini sangat layak dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa PBA pada pembelajaran khat araby, yaitu berkreasi dan berinovasi dalam memanfaatkan media berupa aplikasi berbasis android dalam pembuatan karya. Berdasarkan keterbatasan dalam penelitian ini, diperlukan untuk mengembangkan kepada stiker kaligrafi animasi atau GIF agar lebih variatif, sehingga pemanfaatan media tersebut dapat maksimal dalam pembelajaran khat araby.

**Kata Kunci:** Aplikasi Android; Stiker Kaligrafi Arab Digital; *Ana Muhtarif Al-Khat*; *Pixellab*; *Wemoji*

### ABSTRACT

*Media is an important component in learning Arabic calligraphy and must be presented innovatively. It was found that there were digital Arabic calligraphy stickers that were difficult to read and had errors in lettering and arrangement. This situation will lead to errors of meaning and intent. This study aims to design digital Arabic calligraphy stickers and analyze them based on material experts. This study employed the ADDIE model development method which is modified into four stages, namely: analysis, design, development and implementation. The Likert scale technique was used as an analysis to collect data from 25 PBA students as respondents. The results show that digital calligraphy stickers designed through the Android application of Ana Muhtarif al-Khat, PixelLab and Wemoji. The validation results from two material experts were “very good”. This means that the development of this product is feasible and meeting the needs of PBA students in learning Arabic calligraphy, namely being creative and innovative in utilizing media in the form of Android-based applications in making works. These results imply the need to develop various animated calligraphy stickers or GIFs to maximize learning Arabic calligraphy.*

**Keywords:** Android Application; Arabic Digital Calligraphy Stickers; *Ana Muhtarif Al-Khat*; *Pixellab*; *Wemoji*

diunggah: 2022/01/24, direvisi: 2022/03/04, diterima: 2022/05/25, dipublikasi: 2022/05/31

Copyright (c) 2022 Amrulloh et al

This is an open access article under the CC-BY license



Cara sitasi: Amrulloh, A. Y., & Indrianto, N. (2022). Pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android untuk pembelajaran khat araby. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19889>

## PENDAHULUAN

Dimasa pandemi, Indonesia merupakan salah satu negara yang penduduknya terinfeksi covid-19. Hal ini berdampak kepada masyarakat luas untuk membatasi kegiatan dan tidak bisa bertemu langsung (Siahaan, 2020), tidak terkecuali disektor pendidikan (Aji, 2020). Karena pembatasan ini, pembelajaran dengan menggunakan internet menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari (Khan et al., 2021). Sehingga hal ini mendorong para pendidik untuk berinovasi dan berkreasi dalam memanfaatkannya, terutama pada pengembangan materi maupun media untuk kebutuhan belajar dan pembelajaran (Kahfi et al., 2021). Saat ini, beberapa aplikasi seperti zoom, Google Classroom, Edmodo dapat dimanfaatkan sebagai media belajar dan pembelajaran (Windhiyana, 2020), pun juga pada media sosial seperti whatsapp dan telegram misalnya, selain fungsi utama sebagai aplikasi mengirim pesan, aplikasi tersebut dapat membantu memudahkan dalam proses belajar mengajar dengan fitur yang tersedia seperti mengirim gambar dan stiker, merekam suara ataupun mengirim file (Triwahyuni, 2021). Tidak sebatas itu, aplikasi yang menyediakan fitur design yang berbasis android pun juga telah banyak dikembangkan, seperti aplikasi Photoshop dan adobe illustration. Untuk khusus design kaligrafi juga telah dikembangkan seperti aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat* yang dikembangkan oleh Diwan Software Ltd. Aplikasi pendukung lainnya yang dapat menghapus latar layar, editing teks juga sudah dikembangkan. Bahkan aplikasi khusus yang dapat membuat stiker sendiri juga sudah tersedia di play store. Dengan hadirnya berbagai macam aplikasi ini akan membantu memudahkan para pendidik dalam kebutuhan pembelajaran (Lestari dkk., 2018).

Pembelajaran khat Araby menjadi salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab (PBA) di Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember. Berdasarkan observasi penulis kepada beberapa mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah ini, pembelajaran khat Araby masih bersifat konvensional. Inovasi pengembangan materi maupun media yang berkaitan dengan khat Araby dalam bentuk digital masih hanya sebatas dalam menyampaikan materi. Sementara, mahasiswa masih menggunakan media hardcopy untuk menulis tugas. Optimalisasi pemanfaatan aplikasi design kaligrafi yang tersedia di google play dirasa perlu. Sehingga mereka tidak hanya mahir dalam menulis khat Araby, tetapi juga dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media untuk menciptakan kreasi karya berupa kaligrafi yang berbasis digital, diantaranya dapat dikembangkan dalam bentuk stiker kaligrafi. Bentuk dari inovasi pembelajaran khat Araby pada mahasiswa PBA inilah yang menjadi perhatian peneliti. Untuk itu, pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android berupa stiker kaligrafi digital untuk pembelajaran khat Araby pada mahasiswa PBA dirasa penting, hal ini juga sebagai problem solving dalam menghadapi tantangan pembelajaran bahasa Arab di era digital (Muis, 2020).

Pemanfaatan fitur mengirim stiker yang tersedia pada aplikasi whatsapp banyak digunakan oleh pengguna sebagai media komunikasi dan ungkapan ekspresi baik secara personal ataupun group (Rohayati & Tanjung, 2019), tidak terkecuali mahasiswa PBA di UIN KH. Achmad Siddiq Jember. Disaat lawan bicaranya selesai memberikan pendapat atau ketika pelajaran selesai dilaksanakan, mereka mengirimkan stiker yang tersedia ataupun juga hasil dari kreasi sendiri. Namun, yang disayangkan adalah bahwa stiker yang dikirim oleh pengguna terkadang memiliki unsur tidak mendidik dan menyinggung perasaan. Sementara untuk kasus pada stiker kaligrafi, tak jarang ditemukan bahwa stiker tersebut terdapat kesalahan kaidah imla dan susunan kalimat, sehingga menyebabkan kesulitan dalam membacanya ataupun kesalahan huruf seperti yang terjadi pada stiker kaligrafi untuk simbol semangat, doa dan bela sungkawa. Kesalahan ini tentunya akan menyebabkan kesalahan arti dan maksud pula.

Kehadiran Aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat* sebagai program lunak berbasis PC atau komputer, IOS dan android memiliki sejumlah fitur unik untuk membuat desain kaligrafi yang indah dan rumit. Aplikasi ini buatan Diwan Software Ltd tersedia di internet dan telah diupdate pada 20 Januari 2019 lalu untuk versi 2.0 nya. Ana (2022) dengan berbagai ragam fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut, aplikasi ini dapat membantu user untuk membuat kaligrafi digital yang sesuai dengan kaidah kaligrafi Arab, baik dari design awal, komposisi kalimat, susunan tarkib, varian huruf, ragam harakat dan jenis gaya kaligrafi Arab seperti khat Tsuluts, Naskhi, Diwani, Diwani Jaly, Ta'liq, Riq'ah dan Kufi. Penulis menggunakan aplikasi ini untuk membuat konten tulisan kaligrafi arab. Sebab, aplikasi tersebut menawarkan banyak pilihan jenis font sebagai fitur utamanya.

Sementara *Pixellab* merupakan aplikasi berbasis android untuk mengedit teks dengan mudah yang dikembangkan oleh App Holdings. Fitur pendukung berupa membuat teks, teks 3D, efek teks, ratusan font, membuat stiker, emoji dengan berbagai macam bentuk yang diinginkan. Aplikasi ini juga dapat menyimpan proyek dan mengeksponnya kedalam beragam format, seperti pdf, jpeg dan png. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu terintegrasi dengan aplikasi design berbasis android lainnya. Sehingga dalam penggunaannya, aplikasi ini mudah digunakan, simple, cepat dan efisien (*Pixellab*, 2022). Penulis menggunakan aplikasi ini untuk membuang latar layar tulisan arab yang telah penulis design dengan menggunakan aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat* sebelumnya, tujuannya agar design yang telah dibuat lebih mudah diedit dan dapat diaplikasikan pada design berikutnya.

Dilain sisi, terdapat aplikasi *wemoji* yang menawarkan untuk membuat stiker seusai dengan kreasi pengguna whatsapp. Aplikasi ini memiliki fitur menambahkan foto, teks, emoji dan stiker. Adapun langkah penggunaannya juga mudah, cukup membuka aplikasi, kemudian pengguna dapat menambah foto dan dapat diedit dengan fitur yang tersedia di aplikasi. Kemudian, setelah itu pengguna dapat menyimpan hasil design dan mempublikasikan langsung ke whatsapp yang telah upport dengan fitur stiker. Lebih dari sepuluh juta pengguna telah mendownload aplikasi ini, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah banyak manfaat yang telah dirasakan oleh pengguna (*Wemoji*, 2022). Penulis memilih aplikasi ini untuk merubah design tulisan kaligrafi arab menjadi sebuah stiker. Aplikasi ini akan membantu mengubah file menjadi stiker dan langsung dapat digunakan pada aplikasi whatsapp. Kolaborasi antara seni dan teknologi akan menambah nilai estetika pada design tulisan yang dihasilkan (Yusa, 2016).

Beberapa kajian pengembangan kaligrafi berbasis aplikasi telah banyak dilakukan oleh akademisi. Penelitian yang dilakukan oleh Amin dan Rizal tentang kaligrafi digital menggunakan multimedia menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat membuat huruf arab dengan beberapa varian font, seperti khat Riq'ah, Diwani dan Ta'liq menggunakan dua pena. Penggunaan aplikasi ini dapat dilakukan secara mandiri oleh user (Amin & Rizal, 2016). Pengembangan serupa juga dilakukan oleh Dariadi. Hasil penelitian menunjukkan adanya pembuatan design dengan varian font pada software "Kelk" berbasis ICT. Hasil design yang telah dibuat dapat disimpan dengan format jpeg atau gambar. (Dariyadi, 2015) Dipihak lain, terdapat produk video yang dikembangkan oleh Fitrianto dengan menggunakan adobe *photoshop* yang menghasilkan video tutorial pembuatan design kaligrafi arab dan hiasan ornament (Fitrianto, 2012). Pengembangan lain terkait dengan kaligrafi Arab berbasis aplikasi android juga telah dilakukan oleh Amrulloh yang fokus pada pengembangan media berupa aplikasi "kitabaku" untuk pembelajaran kaligrafi Naskhi (Amrulloh, 2021). Penggunaan aplikasi whatsapp juga sudah banyak dilakukan oleh berbagai kalangan pendidik ataupun civitas akademika sebagai media belajar (Sahidillah & Miftahurrisqi, 2019; Triwahyuni, 2021) dan juga sebagai sarana untuk media komunikasi (Afnibar & Fajhriani, 2020).

Dari literasi diatas, kajian pengembangan dalam pembuatan stiker kaligrafi arab digital berbasis aplikasi android dalam masih sedikit perhatian. Untuk itu, penulis mencoba untuk memanfaatkan software yang tersedia di google play untuk membuat stiker kaligrafi digital. Penulis memilih aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji*. Alasan penulis memilih ketiga aplikasi ini karena kemudahan dalam penggunaan. Dari penelitian ini diharapkan mahasiswa PBA dapat berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan materi mata kuliah Khat Araby dalam pembuatan karya berbentuk digital berupa stiker kaligrafi. Pengembangan ini akan memberikan varian baru pada koleksi stiker kaligrafi yang beraneka ragam pada aplikasi whatsapp dengan penawaran design yang lebih menarik dan variatif. Kreasi yang diciptakan oleh mereka akan membantu dalam kebutuhan matakuliah khat araby. Pembelajaran tidak lagi monoton dan juga hasil karyanya dapat dimanfaatkan oleh pengguna aplikasi smartphome.

Tulisan ini akan menguraikan proses pembuatan stiker kaligrafi digital menggunakan ketiga aplikasi tersebut dan menguji validitasnya melalui uji standar kelayakan kepada pakar materi. Bentuk pengujiannya berupa menyebarkan angket kepada para pakar dan menganalisisnya menggunakan teknik validasi produk. Pengujian ini penulis lakukan untuk membuktikan standart produk dan menjadi bukti bahwa produk yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan dan memiliki nilai inovasi dalam pembelajaran khat Araby pada mahasiswa PBA. Dari pengujian kepada para pakar materi, produk yang dikembangkan oleh penulis berupa stiker kaligrafi Arab berbasis aplikasi android telah memenuhi standart kelayakan dengan nilai baik sekali.

## METODE

Penulis menggunakan pendekatan riset dan pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Cahyadi, 2019). Model ini merupakan satu model pengembangan untuk penelitian yang fokus pada produk sehingga pembelajaran menjadi efektif. Fara (2020) Pada penelitian ini, penulis menggunakan empat langkah, yaitu proses analisis, design dan pengembangan serta implementasi. Langkah analisis ini penulis gunakan untuk mengetahui beberapa kesalahan stiker pada WA, analisis ini meliputi keterbacaan, kesalahan imla, dan estetika karya. Adapun langkah design penulis gunakan untuk menentukan thema produk stiker yaitu ucapan selamat, bela sungkawa, doa. Sementara langkah pengembangan penulis gunakan untuk mendesign sketsa kaligrafi pada aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji*. Langkah implementasi, penulis gunakan untuk menguji seberapa efektif produk yang telah dikembangkan.

Pada aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, penulis akan memilih font, seperti khat naskhi, sulus, kufi, riq'ah, ta'liq dan jenis lainnya, menentukan warna, dan membuat layout. Selian itu, penulis juga akan mempertimbangkan keselamatan kaidah imla dan susunan, kemudahan keterbacaan, kreasi font arab dan kreativitas design. Adapun aplikasi *PixelLab* digunakan untuk menghilangkan *background* tulisan stiker kaligrafi, sebab pada aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat* tidak didukung dengan penyimpanan dalam bentuk png. Aplikasi *wemoji* penulis gunakan untuk mengubah master design menjadi stiker yang dapat digunakan pada aplikasi whatsapp. Adapun sebagai subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa PBA yang sedang menempuh mata kuliah khat Araby di Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember. Berdasarkan observasi awal, lokasi ini dipilih karena mahasiswa PBA semester empat diketahui sedang menempuh mata kuliah khat araby namun belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran berupa pemanfaatan aplikasi berbasis andorid untuk pembelajaran khat araby. Padahal, sebagian besar mahasiswa memiliki smartphone sebagai penunjang dalam mengikuti mata kuliah. Dari keseluruhan mahasiswa PBA semester empat, penulis memilih sebanyak 25 pengguna sebagai responden dengan menggunakan teknik *random sampling*.

Penulis mengumpulkan data dengan menggunakan teknik dokumen, wawancara dan angket kepada pengguna whatsapp yang kemudian dianalisis menggunakan teknik *skala likert*, dengan rumus  $p = \frac{\sum x_i}{x} \times 100\%$ . Berikut adalah [tabel 1](#) tentang skor kebutuhan produk dan [tabel 2](#) tentang skor validasi materi.

**Tabel 1. Kategori skor kebutuhan produk**

No	Standar Nilai	Keterangan
1	76-100%	Sangat Setuju
2	51-75%	Setuju
3	26-50%	Tidak Setuju
4	0-25%	Sangat tidak Setuju

**Tabel 2. Kategori skor validasi materi**

No	Standar Nilai	Keterangan
1	25-32	Baik Sekali
2	17-24	Baik
3	9-16	Cukup
4	1-8	Kurang

Adapun rumus yang penulis gunakan adalah *skala likert* (Sugiyono, 2019) sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Nilai Rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah nilai jawaban yang diperoleh

$\sum x$  = Nilai tertinggi

Sementara untuk menghitung skor angket validasi, penulis menggunakan rumus sebagai berikut (Puji dkk., 2014):

$$K = n \times A$$

$$\text{Skor Total} = \sum K \quad (2)$$

Keterangan:

K = Skor per item

N = Jumlah pertanyaan yang dijawab

A = Skor jawaban

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Pengembangan Produk Kaligrafi Arab Digital

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu stiker kaligrafi digital menggunakan aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji* berbasis android yang dapat digunakan pada aplikasi whatsapp untuk pembelajaran khat Araby pada mahasiswa PBA di UIN KHAS Jember. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (Tegeh & Kirna, 2013). Model ini memiliki lima proses, yaitu (1) *Analysis* atau analisis, (2) *Design* atau desain, (3) *Development* atau pengembangan, (4) *Implementation* atau implementasi dan (5) *Evaluation* atau evaluasi. Dari lima komponen, penulis akan melakukan pembahasan mencakup 4 elemen saja, karena keterbatasan penulis. Keempat tahapan itu meliputi analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Adapun langkah-langkahnya akan penulis deskripsikan sebagai berikut:

*Pertama*, tahap analisis yang penulis lakukan dengan cara menganalisis pengguna aplikasi whatsapp dari kalangan mahasiswa PBA yang menggunakan stiker dalam kegiatan *chatting* mereka. Analisis ini penting dilakukan untuk mengetahui bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Wahyuningtyas & Yahya, 2021), terutama pada mata kuliah khat Araby. Penulis melakukan analisis ini dengan menggunakan teknik wawancara dan menyebarkan angket kepada beberapa mahasiswa PBA yang sedang menempuh mata kuliah khat araby. Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan respon yang baik dalam menyambut rancangan produk ini. Sebut saja AF, ARF dan R yang mengungkapkan bahwa ia sangat membutuhkan stiker kaligrafi arab digital sebagai

ucapan salam, ulang tahun, ataupun ucapan terimakasih. Sementara AY menyebutkan bahwa ia setuju dengan kesalahan yang terjadi pada penulisan stiker kaligrafi arab digital di aplikasi whatsapp. Pengguna lain, seperti US dan ZM menyampaikan bahwa terkadang user mengirimkan stiker yang tidak sopan bahkan menyinggung sara, tentunya ini sangat merugikan salah satu pihak. Berbeda dengan N dan AR yang menyebutkan bahwa ia sangat setuju sekali jika diadakan pengembangan design kaligrafi arab yang menarik, bagus dan inovatif. Dengan senang hati, ia akan mengirim stiker ini melalui chat kepada teman-temannya.

Adapun hasil kebutuhan angket yang penulis sebarakan kepada 25 pengguna sebagai sampel, menghasilkan data sebagai berikut [Tabel 3](#).

**Tabel 3. Tabel angket kebutuhan pengguna stiker kaligrafi arab digital pada aplikasi WhatsApp**

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Pengguna menggunakan stiker kaligrafi arab digital dalam chatting pada aplikasi whatsapp	60%	40%	0%	0%
2	Saya mendapatkan kesalahan dalam stiker kaligrafi arab digital pada aplikasi Whatsapp	8%	16%	64%	12%
3	Pengguna terkadang mengirim stiker pada aplikasi whatsapp yang bersinggungan dengan sara	8%	32%	40%	20%
4	Saya bosan dengan stiker yang ada di aplikasi Whatsapp saat ini	20%	28%	44%	8%
5	Saya kesulitan membaca stiker kaligrafi arab digital yang ada di whatssApp saat ini	4%	12%	80%	4%
6	Saya membutuhkan stiker kaligrafi arab digital yang dapat dibaca	68%	28%	0%	4%
7	Saya membutuhkan stiker kaligrafi arab digital untuk ucapan seperti salam, ulang tahun, bela sungkawa dan terimakasih serta ungkapan ungkapan lainnya	88%	12%	0%	0%
8	Saya membutuhkan design stiker kaligrafi yang bagus, menarik dan inovatif	88%	12%	0%	0%
9	Saya tertarik jika terdapat pengembangan dalam pembuatan stiker kaligrafi arab digital	88%	12%	0%	0%
10	Saya senang jika mengirim stiker dengan design kaligrafi arab yang menarik	88%	12%	0%	0%
<b>Jumlah Rata-rata</b>		52%	20,4%	22,8%	4,8%

Ket :SS = Sangat Setuju  
TS = Tidak Setuju

S= Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju

Hasil dari tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata responden yang sangat setuju dengan kebutuhan terkait stiker kaligrafi arab digital. Adapun jumlah prosentasi dari angket yang penulis sebarakan kepada 25 sample menunjukkan bahwa 52% sangat setuju dengan adanya pengembangan produk pembelajaran khat arab yang berupa stiker kaligrafi digital, sementara responden yang setuju adalah 20,4%. Adapun yang tidak setuju 22,8% dan yang sangat tidak setuju adalah 4,8%. Hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar dari sample setuju dengan adanya produk yang dikembangkan.

*Kedua*, tahap desain produk yang bertujuan untuk membuat rancangan produk yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Rancangan ini selanjutnya akan

dikembangkan oleh peneliti untuk menjadi sebuah produk yang memiliki manfaat untuk kebutuhan pengembangan mata kuliah khat araby. Produk yang akan dikembangkan oleh penulis berupa sebuah stiker kaligrafi yang dapat digunakan dalam aplikasi whatsapp. Penulis memilih whatsapp sebagai objek untuk pengembangan stiker kaligrafi ini karena pembelajaran khat araby ini menggunakan aplikasi ini untuk kebutuhan belajar. Aplikasi whatsapp ini dipilih karena memiliki fitur yang mudah untuk digunakan (Afnibar & Fajhriani, 2020). Sehingga, dengan menggunakan aplikasi ini, pemanfaatan media yang dikembangkan berupa stiker kaligrafi arab ini akan lebih maksimal.

Pada tahapan ini, penulis menghimpun materi terkait ucapan yang dapat dijadikan sebagai stiker kaligrafi arab digital. Penulis telah merangkumnya dari berbagai sumber yang biasa terdapat pada stiker kaligrafi di aplikasi whatsapp. Rangkuman ini berdasarkan dari hasil wawancara yang penulis tanyakan kepada pengguna. Beberapa tema ucapan dan ungkapan dalam bahasa arab yang berhasil dirangkum oleh penulis akan dijadikan sebagai bahan dalam pembuatan stiker kaligrafi arab digital. Diantaranya adalah ucapan selamat, ulang tahun, bela sungkawa, motivasi, harapan dan kagum. Berikut adalah [table 4](#) materi yang akan dikembangkan menjadi stiker kaligrafi arab digital:

**Tabel 4. Materi stiker kaligrafi arab digital**

No	Thema Kata ucapan	Bahasa Arab
1	Ucapan Salam	السلام عليكم، وعليكم السلام
2	Ulang Tahun	بارك الله فيك، مبروك،
3	Bela sungkawa	شفاك الله، إنا لله وإنا إليه راجعون
4	Motivasi	توكل على الله، اجتهد،
5	Terimakasih	جزاكم الله خيرا، شكرا كثيرا،
6	Harapan	آمين اللهم آمين
7	Kagum	سبحان الله، ماشاء الله،

Dari tabel diatas, penulis akan menjadikan beberapa materi tersebut dalam stiker kaligrafi sebagai sampel yang dikembangkan melalui aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji* berbasis android.

*Ketiga*, tahap pengembangan media produk bertujuan untuk menghasilkan stiker kaligrafi arab digital berbasis android. Tahapan pengembangan ini diawali dengan pembuatan stiker kaligrafi digital yang telah dirancang sebelumnya. Penulis mengembangkan stiker kaligrafi arab digital menggunakan tiga aplikasi yang tersedia pada google play, yaitu aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji*. Setiap aplikasi memiliki fungsi masing-masing. Aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat* digunakan untuk membuat font arab, mulai dari menyusun huruf, memilih gaya khat, dan memberikan variasinya. Sementara aplikasi *PixelLab* penulis gunakan untuk memberikan warna pada font, menghilangkan background, dan mendesign tulisan tersebut menjadi semakin menarik. Hasil dari kreasi ini, selanjutnya akan diproses pada aplikasi *Wemoji* untuk merubah format gambar menjadi stiker yang dapat langsung digunakan pada aplikasi whatsapp. Sehingga pengguna dapat menggunakannya dengan mudah ([Gambar 1](#)).





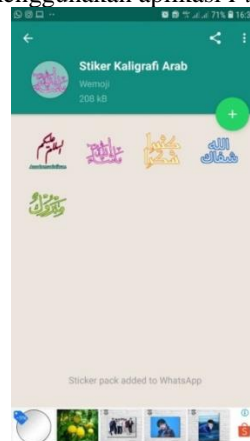
Proses Design Font Kaligrafi Arab dengan gaya Farisi menggunakan aplikasi *Ana Mukhtar al-Khat*



Proses Pemberian Warna dan Layout pada Font Kaligrafi Arab dengan gaya Farisi menggunakan aplikasi *PixelLab*



Tampilan Gambar Font Kaligrafi Arab yang ditambah font latin menggunakan aplikasi *Wemoji* yang siap di convert menjadi stiker WA.



Pembuatan Paket Stiker dengan nama Stiker kaligrafi arab digital pada menu aplikasi *Wemoji*.



Paket Stiker dengan nama Stiker kaligrafi arab digital pada menu stiker aplikasi WA.



Bentuk aplikasi produk stiker kaligrafi arab digital pada chatting WA.

**Gambar 1. Proses pembuatan stiker kaligrafi arab digital**

*Keempat*, tahap implementasi yaitu berupa ujicoba produk stiker kaligrafi digital yang telah dikembangkan pada tahapan sebelumnya, tujuan dari ujicoba ini adalah untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan dengan kebutuhan mahasiswa untuk pembelajaran khat araby. Produk ini akan diujicobakan kepada ahli materi. Sebagai validatornya, penulis menunjuk ZM dan AJA. Beliau berdua adalah pakar kaligrafi Indonesia yang memiliki prestasi hingga ke level Internasional juga yang mengetahui tentang IT. Berbagai event baik didalam negeri maupun mancanegara telah mereka ikuti. Mulai dari event lomba, pameran, workshop maupun seminar dan talkshow.

Pengujian yang dilakukan oleh ahli materi ini mempertimbangkan beberapa aspek, diantaranya kemudahan penggunaan stiker, susunan teks, kemudahan bacaan dan kreatifitas design serta pemilihan warna yang sesuai. Tujuan pengujian ini untuk membuat sebuah inovasi pada pembelajaran khat araby, dimana materi yang disajikan sebelumnya hanya sebatas menulis dan memenuhi beban tugas kuliah dan tidak adanya inovasi pembelajaran berupa pembuatan karya kaligrafi digital berbasis android. Maka, dengan adanya produk stiker kaligrafi digital ini adalah sebuah inovasi dalam pembelajaran khat araby dengan memanfaatkan aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji* sebagai bahan penunjang untuk membuat karya kaligrafi berbasis digital. Pengujian ini juga akan membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018), khususnya pada mata kuliah khat arabi pada mahasiswa PBA di UIN KHAS Jember. Ringkasan hasil produk terangkum pada tabel 5 dan tabel 6 di bawah ini.

**Tabel 5. Hasil produk validator ZM**

No	Pertanyaan	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kemudahan penggunaan stiker kaligrafi arab digital				√	4
2	Penyusunan teks dengan baik				√	4
3	Kesesuaian variasi stiker dengan materi				√	3
4	Kejelasan stiker kaligrafi arab digital media				√	4
5	Ketetapan ukuran gambar pada stiker kaligrafi arab digital				√	4
6	Kejelasan penulisan materi pada stiker kaligrafi arab digital			√		3
7	Kesesuaian ukuran dan jenis font pada stiker kaligrafi arab digital				√	4
8	Kemenarikan warna pada setiap tampilan stiker kaligrafi arab digital				√	4
<b>Jumlah</b>						<b>30</b>

**Tabel 6. Hasil produk validator AJA**

No	Pertanyaan	Skor				Nilai
		1	2	3	4	
1	Kemudahan penggunaan stiker kaligrafi arab digital				√	4
2	Penyusunan teks dengan baik			√		3
3	Kesesuaian variasi stiker dengan materi				√	4
4	Kejelasan stiker kaligrafi arab digital media				√	4
5	Ketetapan ukuran gambar pada stiker kaligrafi arab digital				√	4
6	Kejelasan penulisan materi pada stiker kaligrafi arab digital			√		3
7	Kesesuaian ukuran dan jenis font pada stiker kaligrafi arab digital				√	4
8	Kemenarikan warna pada setiap tampilan stiker kaligrafi arab digital			√		3
<b>Jumlah</b>						<b>29</b>

Hasil angket diatas penulis analisis dengan menggunakan rumus Validasi, yaitu  $K = n \times A$ ,  $K = 8 \times 4$  dengan nilai K adalah 32. Dari tabel tersebut, bahwa nilai yang didapat dari validator ZM adalah 30 dari standar nilai maximum 32. Sementara nilai dari validator AJA adalah 29, Kedua nilai ini berada pada rentan 25-32, sehingga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan oleh penulis memiliki kategori baik sekali. Hasil tersebut juga ditemukan pada penelitian yang menggunakan android sebagai basis pengembangan produk media, ditemukan bahwa ujicoba kepada para ahli menjadi indikasi sebagai tolak ukur kelayakan produk media pembelajaran (Hakky et al., 2018; Wahyuningtyas & Yahya, 2021).

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk akhir dari pengembangan kaligrafi digital berbasis aplikasi android ini berupa stiker kaligrafi digital. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Ana Muhtarif al-Khat*, *PixelLab* dan *Wemoji* yang berbasis android untuk pembelajaran khat araby pada mahasiswa PBA di UIN KHAS Jember. Stiker yang dikembangkan oleh peneliti berupa ucapan selamat, ulang tahun, bela sungkawa, motivasi, harapan dan kagum. Hasil ujicoba dari dua pakar materi menunjukkan bahwa produk ini mendapatkan nilai 30 dan 29 dari skor maksimal 32 yang berarti baik sekali. Dengan demikian, pengembangan produk berupa stiker kaligrafi digital berbasis android ini mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa PBA pada pembelajaran khat araby, yaitu berkreasi dan berinovasi dalam memanfaatkan media berupa aplikasi berbasis android dalam pembuatan karya.

Adapun keterbatasan pada produk ini yaitu belum tersedianya fitur transisi dan pengembangan kepada stiker animasi atau GIF, sehingga saat mengirimkan stiker terkesan masih kaku dan kurang soft. Untuk itu, pengembangan produk stiker ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya guna sempurnanya produk dan lebih variatif, sehingga stiker kaligrafi berbasis android ini dapat dimanfaatkan lebih maksimal lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnibar, A., & Fajhriani, D. (2020). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen Dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi terhadap Mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang). *AL MUNIR : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 0, 70–83. <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v0i0.1501>
- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Amin, M. A., & Rizal, A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Seni Kaligrafi Berbasis Multimedia di Madrasah Diniyah Awalayah Bojongsana. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 4-8–1.
- Amrulloh, A. Y. (2021). Aplikasi “Kitabahku” Berbasis Android Untuk Pembelajaran Kitabah Khat Naskhi. *Semnasteknomedia*, 5(0), 565–578.
- Ana Muhtarif Al Khat—Aplikasi di Google Play. (t.t.). Diambil 26 November 2020, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diwan.muhtarifalkhat&hl=in&gl=ID>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dariyadi, M. W. (2015). Penggunaan Software “Kelk” Sebagai Media Pembelajaran Kaligrafi Berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1(1), Article 1. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/30>
- Fara, E. W. (2020). Pengembangan Media Aplikasi “Hayya Nata'allam As-Sharfa” Untuk Pembelajaran Sharaf (No. 0). 4(0), 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]. <http://repository.um.ac.id/11217/>
- Hakky, M. K., Wirasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24–33. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>
- Khan, L. F., Mufidah, N., & Idrees, M. U. H. M. (2021). E-Teaching Of Arabic To Non-Native Speakers In Pandemic/ تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها عن بعد وفي عصر انتشار الاوبئة. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v4i2.10508>
- Lestari, A., Subadiyono, S., & Ernalida, E. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS CERPEN BERBASIS APLIKASI LINE@ SMA NEGERI 1 TANJUNG BATU KABUPATEN OGAN ILIR. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia Dan Pembelajaran*, 5(1), 78–91. <https://doi.org/10.36706/logat.v5i1.20>

- Muis, M. (2020). Bahasa Arab di Era Digital: Eksistensi dan Implikasi Terhadap Penguatan Ekonomi Keumatan. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(01), 60–70. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v3i01.2319>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- PixelLab—Text on pictures—Aplikasi di Google Play*. (t.t.). Diambil 7 Oktober 2021, dari [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imaginstudio.image\\_tools.pixellab&hl=in&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imaginstudio.image_tools.pixellab&hl=in&gl=US)
- Puji, K. M., Gulo, F., & Ibrahim, A. R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul Di Sma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 59–65. <https://doi.org/10.36706/jppk.v1i1.2385>
- Rohayati, D., & Tanjung, R. S. (2019). Pemanfaatan grup whatsapp pada pengajaran bahasa inggris terhadap pramusaji seafood restaurant di pasar ikan pantai timur pangandaran. *JURNAL KEPARIWISATAAN DAN HOSPITALITAS*, 3(2).
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). Whatsapp sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Jurnal VARIDIKA*, 31(1), 52–57. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i1.8904>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1). <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sugiyono, S. (2019). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Triwahyuni, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Etika Profesi dengan Menggunakan Metode Diskusi Melalui Aplikasi Whatsapp. *Syntax Idea*, 3(2), 415–428. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i2.1048>
- Wahyuningtyas, N., & Yahya, M. H. (2021). Pengembangan aplikasi “SIMBA” (Social studies instructional media based android) untuk mata pelajaran IPS kelas VII SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(2), 153–166. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i2.15918>
- Wemoji—WhatsApp Sticker Maker—Aplikasi di Google Play*. (t.t.). Diambil 27 Agustus 2021, dari <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picmax.wemoji&hl=in&gl=US>
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia: *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1–8. <https://doi.org/10.21009/PIP.341.1>
- Yusa, I. M. M. (2016). *Sinergi Sains, Teknologi Dan Seni: Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi*.