

Interactive Media Development Of Articulate Storyline Application For Mts Level Arabic Learning

Muhammad Zamroni¹, Rumadani Sagala², Muhammad Akmansya³, Erlina⁴, Koderi⁵

^{1,2,3,4,5} Pascasarjana Uniiiversitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

Email: ¹zamronimuhammad@gmail.com, ²rumadani@radenintan.ac.id,

³akmansyah@radenintan.ac.id, ⁴erlina@radenintan.ac.id, ⁵koderi@radenintan.ac.id

Journal info

Jurnal Pendidikan Glasser

p-ISSN : 2579-5082

e-ISSN : 2598-2818

DOI : [10.32529/glasser.v7i1.2228](https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2228)

Volume : 7

Nomor : 1

Month : 2023

Abstract.

Pada saat pembelajaran bahasa arab di kelas 7 SMP/madrasah tsanawiyah kurang menarik perhatian siswa ditandai dengan respon siswa saat diberikan pertanyaan dan siswa malas belajar bahasa arab di rumah karena bahan ajar dan guru bahasa arab tidak bisa selalu mendampingi siswa setiap saat dan pada masa covid 19 peneliti memutuskan untuk mengembangkan aplikasi karena proses belajar mengajar dilakukan di rumah masing-masing. penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan bahan ajar melalui aplikasi pembelajaran Bahasa arab. Metode penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah pengembangan dengan pendekatan pengembangan model ADDIE. Dengan Produk yang akan dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran bahasa Arab khusus untuk tingkat SMP semester 2. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli pembelajaran bahasa Arab, ahli materi bahasa Arab dan ahli media dan desain bahwa aplikasi ini layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab semester 2 untuk 7 SMP/madrasah tsanawiyah selanjutnya hasil respon siswa yang mendapatkan skor rata-rata 88% dengan kategori baik. Dari hasil tersebut bahwa aplikasi pembelajaran bahasa Arab ini layak untuk digunakan.

Keywords: *Articulate Storyline, ADDIE, Arabic Learning*

A. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara

efektif dan efisien (Muhson, 2010). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai kehidupan pada manusia, salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan hal manusiawi dan usaha sadar yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta lingkungan dan sarana prasarana pendidikan (Esthi, 2017).

Kemajuan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap

berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian (Asnawir & Usman, 2002). Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 1997). Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), telah mengakibatkan bergesernya peran guru. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswa oleh karena itu guru membutuhkan media yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber informasi alternatif. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran adalah komputer. Keberadaan komputer saat ini telah membantu guru berbagai kepentingan terkait dengan tugasnya dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Komputer telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi (Arif & Siti, 2013). Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan dalam aspek pendidikan dilakukan dengan berbagai macam pembaharuan. Diantaranya adalah pembaharuan sarpras pendidikannya, inovasi pembelajaran, dan kurikulum. Pendidik sebagai pilar utama

wajib untuk bisa membuat pembelajaran agar menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal, baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran dikelas. (Anjarsari, 2020).

Dalam kurikulum 2013 peran guru dalam aktivitas pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga memainkan berbagai peran yang bertujuan mengembangkan potensi anak didik secara optimal (Amri, 2013). Seperti yang kita ketahui kurikulum 2013 cenderung menekankan pada aspek pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik, hal tersebut tentu menuntut kemampuan guru untuk dapat merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Selain mampu merancang pembelajaran efektif dan bermakna, kurikulum 2013 juga menuntut guru untuk mampu mengorganisasi pembelajaran secara efektif (Mulyasa, 2013). Dan mampu meningkatkan motivasi siswa di dalam belajar.

Menurut Trianto, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang akan dicapai yakni menumbuhkan interaksi antara siswa dan memberikan pengalaman yang berguna (Trianto, 2007). Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antar guru dan siswanya dapat berjalan dengan baik melalui media pembelajaran (Daryanto, 2010). Melalui interaksi dan komunikasi yang baik dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuannya dengan rasa

percaya diri. Dalam proses pembelajaran terkadang guru terlalu mendominasi proses interaksi, namun juga terkadang siswa yang mendominasi proses interaksi, sehingga pembelajaran itu berpusat pada pembelajaran yang memungkinkan siswa sendiri yang mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajarinya. Sementara guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

Pengembangan pembelajaran interaktif di sekolah-sekolah islam khususnya pelajaran Bahasa Arab sangat kurang dan jarang ada guru yang ingin membuat multimedia interaktif berbasis android. Karna masih banyak Pendidik atau Guru yang masih awam dalam duni Digital, perkembangan di 2021 ini sangatlah cepat, anak-anak yang biasanya bermain di lapangan di halaman rumah dll, tetapi zaman sekarang hamper setiap anak anak itu mempunyai android dan kebanyakan di gunakan untuk menonton youtube dan bermain Game Online.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, guru harus menyediakan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan (Arsyad, 2002).

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti, di jelaskan oleh guru mata pelajaran Bahasa Arab di Mts Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro

bahwasanya pembelajaran yang dilaksanakan selama ini menggunakan multimedia. Namun, media interaktif yang digunakan oleh guru sebatas pada power point dan peragaan dalam bentuk penjelasan materi dikarenakan keterbatasan keterampilan guru dalam hal media. Sejauh ini berjalan dengan baik tanpa kendala, namun apabila melihat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekiranya perlu ada pengembangan terhadap media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.. Dengan ini guru yang baik akan menyediakan media-media modern yang baru, karena zaman sekarang hampir seluruhnya Digital berbasis aplikasi, mulai pembelian, pembayaran dll.

Sering sekali para guru mengabaikan pentingnya penggunaan media di dalam pembelajaran yang telah disadari bahwa pembelajaran yang mereka ajarkan cenderung membosankan. Namun para guru menganggap penggunaan media itu sangat sulit dalam hal pengoperasiannya bagi para pemula, seperti waktu yang lama untuk guru mempelajari edianya, waktu yang lama untuk membuatnya serta membutuhkan biaya yang banyak.

Pembelajaran Bahasa arab sedikit sekali peminatnya dalam jenjang SMP/Mts karena mereka bukan peserta didik yang berlatar belakang pondok pesantren sehingga pembelajaran Bahasa kurang di minati atau kurang menarik bagi peserta didik, sehingga ide inilah peneliti ingin membuat Bahasa arab di terima diberbagai kalangan karena pentingnya belajar Bahasa arab walaupun bukan berlatar belakang pondok pesantren.

Berdasarkan deskripsi di atas dan untuk meningkatkan prosentase penggunaan media interaktif, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media. Yaitu Media Interaktif berbasis aplikasi Smartphone Android. Smartphone adalah perangkat telepon genggam handphone yang bisa digunakan untuk berkomunikasi (mengirim pesan singkat dan telepon), serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) yang dirancang untuk membantu orang mengatur hidup mereka seperti penyimpanan data, no telepon, agenda, dll.(Setiadi, 2018). Karena smarphone android memiliki banyak manfaat. Manfaat lain dari media pembelajaran berbasis Android adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan gairah baru dalam belajar, meningkatkan rasa senang dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Nazar,2020). Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas. Seels & Glasglow (Yumini, 2015).

Media ini merupakan aplikasi yang isinya terdapat bab-bab pembelajaran yang isinya tiap-tiap bab terdapat, khiwar, tarkib, qiroah, kitabah, dll. Aplikasi ini dapat di install di smartphone masing-masing peserta didik sehingga dapat memanfaatkan wifi sekolah dan media ini dapat membantu guru dalam menjelaskan. Sehingga proses

pembelajaran jadi mengasikkan tidak jenuh atau tidak bosan dalam proses pembelajaran.seperti yang di kemukakan bahwasanya Pada kenyataannya, penggunaan bahan ajar yang terdapat disekolah masih dominan bahan ajar berbentuk cetak, untuk bahan ajar berbentuk digital sendiri masih sedikit terutama dalam pembelajaran matematika (Kurnia,2019).

Media interaktif yang akan di buat nanti di buat melalui banyak aplikasi seperti power point, corel draw dan articulate story line sebagai aplikasi intinya, aplikasi articulate story line ini masih berupa aplikasi desktop atau versi komputer, lalu di kembangkan lagi menjadi aplikasi android dan akan di masukkan ke playstore, dengan harapan aplikasi ini dapat membantu pendidik atau guru-guru seluruh Indonesia khususnya pengajar bahasa arab kelas VII, karna peneliti hanya membuat untuk kelas VII. Semoga nnti Allah berikan waktu untuk peneliti membuat aplikasi-aplikasi pembelajaran interaktif bahasa arab kelas-kelas selanjutnya.

Multimedia pembelajaran merupakan komponen system penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa (Mardika, 2008).

Dari paparan permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, bahwasanya sangat penting pengembangan

media dalam pembelajaran, supaya peserta didik merasa senang dalam pembelajaran aktif memperhatikan dalam proses pembelajarannya. Dari sini peneliti memilih sekolah Mts Muhammadiyah Sukarame karena di sini sekolah islam yang terdapat pelajaran Bahasa Arab dan semoga menjadi contoh sekolah-sekolah islam yang lain.

Sesuai dengan permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Aplikasi Articulate Storyline Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat MTS

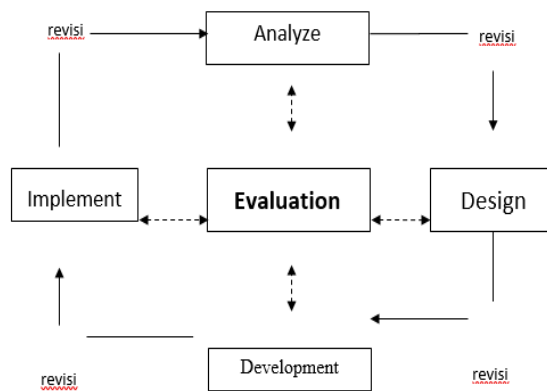
B. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro, waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 untuk mengetahui bagaimana kebergunaan aplikasi articulate storylina untuk pembelajaran bahasa arab pada tingkatan Mts kelas 7 khususnya, yang akan di ujicoba di Mts Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro, Metro.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Berdasarkan library research yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi sebagai berikut pada tahun 1960-an, metode R&D (juga ditulis sebagai R+D dan R'n'D) atau kita sebut

Research and Technological Development (RTD) di Eropa, menjadi pendekatan dominan di bidang pembangunan dalam teknologi dan investasi dalam bisnis. Ini mengacu pada kegiatan untuk inovasi oleh institusi atau perusahaan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk atau layanan mereka yang sudah ada (Nurmalasari, 2020).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Selain dianalisis dengan deskriptif, data yang diperoleh juga dianalisis secara kuantitatif, yaitu mengkuantitatifkan data dari hasil data kualitatif yang berupa angket menggunakan skala linkert kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item jawaban yang ada pada angket. Rumus yang digunakan untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2003).

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} = 100\%$$

Keterangan: P adalah prosentase kelayakan

ΣX : jumlah total skor jawaban validator
 ΣX_i : jumlah total skor jawaban tertinggi

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi alat ukur dan buku pedoman bimbingan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2003).

Tabel 1. Kriteria Kualifikasi Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat kevalidan
80 – 100	Valid/ tidak revisi
60 – 79	Cukup valid/ tidak revisi
40 – 59	Kurang valid/ revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid/ revisi

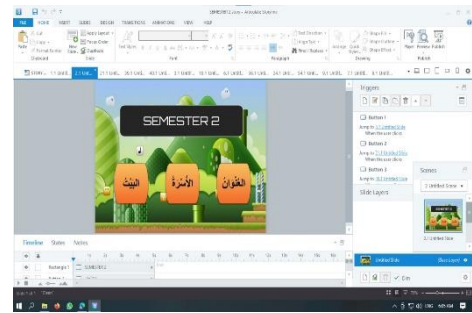
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat memulai aplikasi akan muncul intro sebelum masuk kedalam menu utama aplikasi pembelajaran. Pada menu intro terdapat logo Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di atas sebelah kiri dan di sampingnya terdapat judul aplikasi tersebut “Pembelajaran Bahasa Arab kelas 7” di bawahnya terdapat pengenal pembuat aplikasi berikut npm nya dan di bawah sebelah kiri terdapat tombol “mulai” yang apabila di klik akan masuk menu selanjutnya yaitu Judul-judul semester 2 yang akan di pelajari.



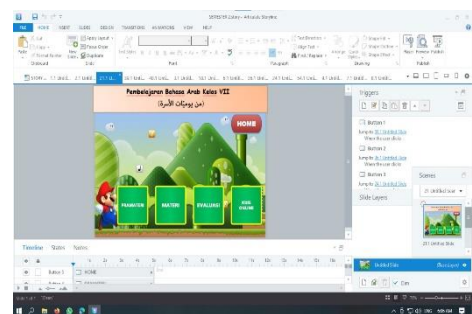
Gambar 2. Tampilan Menu Utama Pembelajaran Bahasa Arab

Pada gambar judul pembelajaran semester 2 tersebut hanya terdapat tulisan semester 2 dan bab-bab yang di pelajari ketika pembelajaran selama semester 2 saja yang terdiri dari al-unwan (alamat), al-usroh (keluarga), al-bait (rumah).



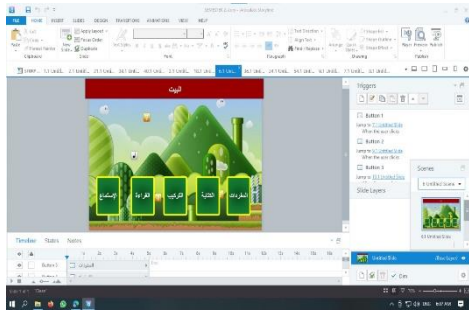
Gambar 3. Tampilan Judul-judul Semester 2 yang dipelajari

Pada tampilan home pada setiap judul setiap bab di sana terdapat 4 tombol yang terdiri dari “pramateri” yaitu merupakan KI dan KD pembelajaran tersebut, selanjutnya yaitu “materi” yang mana isinya terdapat materi-materi yang akan di pelajari dan sama seperti “evaluasi” isinya evaluasi dari materi di samping dan di akhiri dengan “kuis online” yang mana di sini dpat mengerjakan soal-soal dan bank soal untuk melatih uji kompetensi peserta didik.



Gambar 4. Tampilan Tampilan Home pada setiap Judul setiap bab Pada tampilan isi materi yaitu isi materi yang terdiri dari ketrampilan pembelajaran Bahasa arab yaitu istima’, qiroah, tarkib,

kitabah dan mufrodat yang sudah di sesuaikan dengan urutan yang termudah hingga ke yang susah.



Gambar 5. Tampilan isi materi

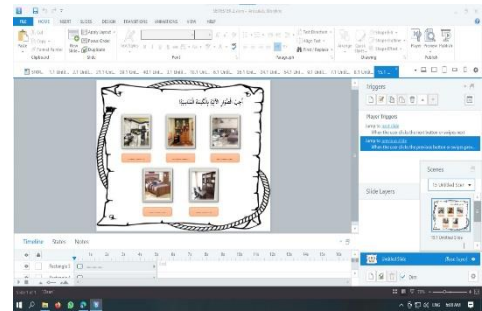
Di dalam materi disana terdapat yang namanya materi dan yang di ambil salah satu contoh yaitu tarkib, tarkib adalah aturan-aturan yang mengatur penggunaan Bahasa arab yang digunakan sebagai media untuk memahami kalimat. Secara umum yang disebut dengan tarkib dalam Bahasa arab adalah susunan yang di tinjau dari ilmu nahwu dan ilmu Sharaf.



Gambar 6. Tampilan materi dalam tarkib

Pada tampilan evaluasi ini contoh evaluasi dalam kosakata yang mana di sana terdapat gambar-gambar kosakata yang pasti sesuai dengan bab yang di ajarkan dan pada setiap gambar di berikan tempat untuk menulis Bahasa Arab nya. Masih banyak evaluasi-evaluasi yang lain tetapi seperti evaluasi tarkib, qiroah, istima dan kitabah dan

gambar berikut salah satu contoh yang diambil evaluasi kosakata/mufrodat.



Gambar 7. Tampilan menu evaluasi

Pada tampilan uji kompetensi ini terdapat bank soal yang banyak untuk menguji kompetensi keseluruhan soal-soal yang suda diberikan dan yang lebih luas lagi dan di sini peserta didik dapat berlatih dengan dapat mengetahui hasil akhir yang benar maupun yang salah sehingga peserta didik dapat mengetahui batasan-batasan yang di kuasanya dalam pembelajaran dan mengetahui lebih luas bentuk-bentuk soal yang belum di pelajarnya di luar materi.



Gambar 8. Tampilan Uji Kompetensi

Pada tahap implementasi kegiatan yang dilakukan adalah melakukan implementasi aplikasi. Implementasi dalam hal ini dimaksud untuk menguji validitas dan kelayakan produk yang telah di kembangkan. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut.

1. Validasi produk oleh para ahli yang terdiri dari Ahli pembelajaran Bahasa Arab, Ahli Media dan Desain, Ahli Materi dan Bahasa
2. Uji coba produk meliputi: (a) uji coba perorangan (b) uji kelompok kecil

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji coba produk ini untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran.

Pada model final ini akan di deskripsikan produk yang dikembangkan oleh peneliti sebelum divalidasi oleh tim ahli. Hasil dari produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Tampilan Awal Aplikasi

Pada gambar di atas merupakan tampilan awal yang ada pada aplikasi pembelajaran Bahasa arab yang mana peneliti membuat aplikasi ini dengan menggunakan tema “Super Mario” yang sedang berdiri seakan-akan dia memperkenalkan aplikasi pembelajaran ini. Di atas bagian kiri terdapat logo Universitas Raden Intan Lampung dan di sampingnya terdapat tulisan pembelajaran Bahasa arab untuk kelas 7, karena aplikasi ini dibuat khusus untuk kelas 7 tingkat SMP/Mts.



Gambar 10. Tampilan Pemilihan Judul Materi

Pada gambar di atas yaitu tampilan pemilihan judul materi yang masih menggunakan tema ‘Super Mario’ sebagai latar belakangnya yang di sana terdapat tulisan semester 2 karena yang di kembangkan peneliti hanya sabatas semester 2 yang mana hanya terdapat 3 bab pada semester 2 yaitu al-bait, al-unwan dan al-usroh. Sehingga peserta didik dapat memilih materi apa yang akan di pelajarnya pada hari tersebut dan di dalamnya terdapat lagi banyak pilihan yang peserta didik inginkan.



Gambar 11. Tampilan Tiap-tiap Materi

Pada gambar di atas yaitu tampilan tiap-tiap materi yang mana di sana terdapat tulisan judul al-bait yaitu judul nya dan di sana terdapat 4 tombol untuk masuk yang pertama yaitu ‘pramateri’ yang isinya KI dan KD pembelajaran pada materi tersebut sampingnya ada tombol ‘materi’ yang mana

isinya terdapat materi-materi yang akan di pelajari disampingnya terdapat tulisan ‘evaluasi’ yaitu evaluasi dari materi-materi yang sudah dipelajari oleh peserta didik dan yang terakhir yaitu kuis online yang mana kuis ini merupakan bank soal yang menguji peserta didik dengan banyak soal dan langsung mengetahui baik dan benarnya.



Gambar 12. Tampilan Dalam Materi

Pada tampilan dalam materi peneliti membuat materi terpecah menjadi 5 bagian yang pertama ‘tarkib’ yaitu penjelasa ilmu nahwu atau struktur kalimat yang akan menunjang sebelum memasukin materi selanjutnya, disampingnya terdapat ‘kitabah’ yaitu penulisan Bahasa arab yang baik dan benar, sampingnya terdapat tulisan ‘qiroah’ yaitu materi tentang bacaan teks yang disana terdapat cerita atau kisah menggunakan Bahasa arab, disampingnya ada tulisan ‘istima’ yaitu mendengarkan bacaan yang sudah dibuat oleh peneliti dan yang terakhir yaitu ‘mufrodats’ adalah kosakata di dalam materi al-bait.

Kelayakan Model (Validasi Produk)

Uji Validasi Media dan Desain di validasikan oleh Dosen sekaligus Sekertaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden

Intan Lampung. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian produk Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab. Review Validasi Ahli Media dan Desain ini menggunakan instrument berupa kuesioner dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan ketentuan “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”, “Tidak Baik=2” dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Berdasarkan perhitungan maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh Ahli Media dan Desain yaitu 3,75 disesuaikan dengan tabel konveksi skala 4 berada pada rentangan ‘sangat baik’, namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali.

Pada penilaian ahli media dan desain yang mendapatkan rata-rata 3,75. Hal ini menunjukkan bahwasanya media dan desain yang dikembangkan sesuai dan layak dilihat dari kualitas desain dan grafiknya, Menurut (Munir,2013) grafik sangat penting karena paparan visual grafik mampu menyampaikan suatu informasi dengan lebih bermakna. Grafik seperti gambar atau foto sangat membantu dalam menyampaikan informasi lebih efektif. Grafik juga mampu menjelaskan konsep yang tidak dapat atau sukar dijelaskan oleh teks.

Uji ahli Pembelajaran Bahasa Arab di validasikan oleh Dosen sekaligus Kepala Jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian produk Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab. Review Validasi

Ahli Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan instrument berupa kuesioner dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan ketentuan “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”, “Tidak Baik=2” dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Berdasarkan perhitungan maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh Ahli Pembelajaran Bahasa Arab yaitu 3,73 disesuaikan dengan tabel konveksi skala 4 berada pada rentangan ‘sangat baik’, namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali.

Pada penilaian ahli Pembelajaran yang mendapatkan rata-rata 3,73. Hal ini menunjukkan bahwasanya proses pembelajaran yang dikembangkan sesuai dan layak seperti yang di kemukakan oleh roger.

Menurut Roger, peranan guru dalam kegiatan belajar peserta didik menurut pandangan teori humanisme adalah sebagai fasilitator yang berperan aktif dalam : (1) membantu menciptakan iklim kelas yang kondusif agar peserta didik bersikap positif terhadap belajar, (2) membantu peserta didik untuk memperjela tujuan belajarnya dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar, (3) membantu peserta didik untuk memanfaatkan dorongan dan cita-cita mereka sebagai kekuatan pendorong belajar, (4) menyediakan berbagai sumber belajar kepada peserta didik, dan (5) menerima pertanyaan dan pendapat, serta perasaan dari berbagai peserta didik sebagaimana adanya.(Hadis,2006).

Uji Ahli Materi dan Bahasa Arab di validasikan oleh Dosen sekaligus Kepala Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian produk Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab. Review Validasi Ahli Materi dan Bahasa Arab menggunakan instrument berupa kuesioner dengan rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4, dengan ketentuan “Sangat Baik = 4”, “Baik = 3”, “Tidak Baik=2” dan “Sangat Tidak Baik = 1”. Berdasarkan perhitungan maka diperoleh rata-rata validasi produk oleh Ahli Pembelajaran Bahasa Arab yaitu 3,76 disesuaikan dengan tabel konveksi skala 4 berada pada rentangan ‘sangat baik’, namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali.

Menurut Tyler dapat dipahami bahwa kurikulum meliputi empat unsur, yaitu; tujuan, isi atau materi, metode pembelajaran, dan evaluasi. Masing-masing dari empat unsur ini merupakan satu kesatuan yang integral. Dengan kata lain, sekolah atau guru bahasa arab harus merumuskan tujuan-tujuan pendidikan yang ingin dicapai, menentukan materi yang akan diajarkan, memilah metode pembelajaran modern yang cocok dan inovatif, dan mengadakan evaluasi atau penilaian (assesment) yang akurat untuk melihat keefektifan suatu program yang dilakukan (Baharun,2016) , maka dapat dilihat melalui evaluasi atau penilaian.

Respon siswa terhadap Aplikasi Articulate Storyline

Pernyataan didalam angket terbagi menjadi 4 Aspek. Aspek kemudahan pengoperasian, aspek keterlaksanaan, aspek konsep dan aspek kebahasaan. Pada aspek kemudahan pengoperasian terdapat 2 kriteria aplikasi pembelajaran Bahasa arab mudah di operasikan dan aplikasi mudah didapatkan dan install memperoleh 84%. Aspek keterlaksanaan yang terdiri dari 3 aspek yaitu Aplikasi pembelajaran Bahasa arab dapat digunakan dengan mudah, Menyajikan materi secara menarik dan Membantu efektivitas belajar yang memperoleh 85%. Aspek konsep yang terdiri dari 2 aspek yaitu Konsep mudah difahami dan Konsep yang dipakai menarik yang memperoleh nilai 90% dan Aspek Kebahasaan yang di gunakan yang terdiri dari 3 kriteria yaitu Penggunaan bahasa yang mudah dipahami atau komunikatif, Bahasa sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa arab dan Kesesuaian Bahasa Arab sesuai Usia memperoleh skor 87%. Hasil respon siswa pada pengembangan aplikasi articulate untuk pembelajaran Bahasa arab berbasis android dapat dilihat pada gambar berikut ini.

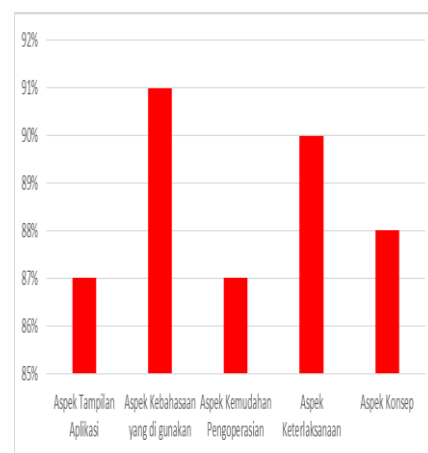


Gambar 13. Grafik Respons Siswa Tiap-tiap Aspek

Berdasarkan gambar 13 grafik respons siswa tiap-tiap aspek dapat disimpulkan rata-

rata yang di terima adalah 89% dari seluruh aspek yang direspon oleh siswa yang menunjukkan bahwasanya Aplikasi Articulate Storyline untuk Pembelajaran Bahasa Arab layak dan menarik untuk di menunjang peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

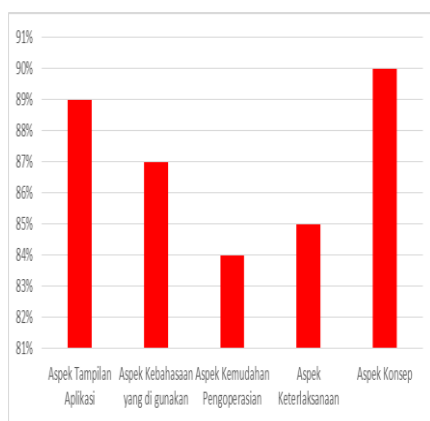
Uji Coba Lapangan di SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro Kelas (Al-Jabbar)



Gambar 14. Grafik Hasil Uji Coba Lapangan di SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro Kelas (Al-Jabbar)

Keseluruhan Aspek memiliki skor rata-rata sebesar 89% berada pada kategori menarik. Hal ini menunjukkan Aplikasi pembelajaran Bahasa arab berbasis android ini mendapatkan respon yang sangat positif. Respon positif dimana banyak pesertadidik dengan adanya memahami dari awal penginstallan kemudia pengoperasian hingga menutup kembali aplikasi dengan baik, dengan adanya aplikasi pembelajaran ini peserta didik sangat tertarik dan membuat mereka menjadi lebih semangat lebih minat dengan pembelajaran Bahasa arab menggunakan aplikasi daripada langsung menggunakan buku.

Uji Coba Lapangan di SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro Kelas (Al-Muhaimin)



Gambar 14. Grafik Hasil Uji Coba Lapangan di SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro Kelas (Al-Muhaimin)

Keseluruhan Aspek memiliki skor rata-rata sebesar 87% berada pada kategori menarik. Hal ini menunjukkan Aplikasi pembelajaran Bahasa arab berbasis android ini mendapatkan respon yang sangat positif. Respon positif dimana banyak pesertadidik dengan adanya memahami dari awal penginstallan kemudia pengoperasian hingga menutup kembali aplikasi dengan baik, dengan adanya aplikasi pembelajaran ini peserta didik sangat tertarik dan membuat mereka menjadi lebih semangat lebih minat dengan pembelajaran Bahasa arab menggunakan aplikasi daripada langsung menggunakan buku.

Masukan disini toeri pbanding tentang pelaksanaan pembelajaran digitalisasi

Masukan disini argumentasi/tanggapan penulis terkait hasil diatas

Teknologi digital dipercaya dapat meningkatkan retensi (retention) dan ketekunan (persistence) belajar pada siswa dan juga dapat memberikan konten yang kaya (rich content) serta lebih cocok untuk diterapkan dalam model pembelajaran abad ke-21 (Mawarni dan Muhtadi, 2017). Selanjutnya (Khamidah,2019) menjelaskan bahwa penerapan dan penggunaan bahan ajar digital interaktif sangat mendukung pembelajaran yang akan meningkatkan prestasi belajar siswa, karena bahan ajar ini dapat memvisualisasikan materi dengan jelas melalui gambar, video, dan animasi, didesain secara menarik, dan dapat berinteraksi dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat merubah pemikiran siswa tentang materi yang abstrak menjadi lebih konkrit.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan, uji coba dan analisis data dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan modul pembelajaran al-qawaid al-nahwiyah metode qiyasyiah disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan aplikasi pembelajaran Bahasa arab ini menggunakan beberapa aplikasi yang menunjang salah satu intinya yaitu aplikasi articulate storyline 3 yang berlisensi, pada proses pengembangan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Menganalisis kebutuhan peserta didik kemudian mendesain aplikasi dan

kemudian di kembangkan menggunakan aplikasi articulate storyline dan menggunakan tema “Super Mario”, sehingga dapat di implementasikan dan di evaluasi oleh tim-tim ahli. (2) Berdasarkan Ahli Media dan Desain aplikasi pembelajaran Bahasa arab yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak untuk digunakan, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi kedua ahli materi dengan perolehan nilai 3,75 dari skala 4 dengan persentase 93,75%. Sedangkan validasi kedua Ahli Pembelajaran Bahasa Arab memperoleh nilai 3,73 dari skala 4 dengan persentase 93,25%. Validasi ketiga yaitu Ahli Materi dan Bahasa Arab yang memperoleh nilai 3,76 dari skala 4 dengan persentase 94% dan pada rata-rata penilaian ahli keseluruhan mendapatkan nilai 3,74 dengan persentase 93% dengan ini aplikasi pembelajaran Bahasa arab sangat layak untuk digunakan. (3) Berdasarkan hasil respon siswa terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa arab dikategorikan Baik dengan persentase rata-rata sebesar 88%. Terdiri dari persentase rata-rata pada kelas al jabbar 89% dengan kategori baik dan respon yang kedua pada kelas al muhaimin mendapatkan persentase 87% dengan kategori baik. (4) Pada tahap efektifitas aplikasi pembelajaran Bahasa arab yang dikembangkan sangat Efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran Bahasa arab yang mendapatkan persentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat efektif.

Dengan adanya pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasanya pembelajaran bahasa arab yang di kembangkan

menggunakan aplikasi articulate storyline sangat layak dan baik untuk di gunakan untuk peserta didik dan guru bahasa arab.

E. REFERENSI

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Angko, N. (2017). Pengembangan bahan ajar dengan model addie untuk mata pelajaran matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-15.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline kurikulum 2013 berbasis kompetensi peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Basori, M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21-25.
- Hadis, Abdul. Psikologi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2006. Mulyati, Psikologi Belajar. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2005.
- Hajar, I., & Hamid, M. A. Ali, Muhamad, Strategi Penelitian Pendidikan, Bandung: Ang asa, 2002. Ari unto, Suharsimi, Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik, Ja arta: Rine a Cipta, 2006. Asnawir dan M. basyiruddin Utsman, Media Pembelajaran, Ja arta: Ciputat Pers, 2002.
- Khamidah, N., Winarto, & Mustikasari, V.R. (2019). Discovery Learning: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran (JIPVA)*, 3 (1), 87-99.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Machmudah, U., & Rasyidi, A. W. (2008). Active learning dalam pembelajaran Bahasa Arab.
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4 (1). 84-96.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Munir. 2013. Multimedia : Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Nazar, M., Zulfadli, Z., Oktarina, A., & Puspita, K. (2020). Pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari materi larutan elektrolit dan nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 39-54.
- Ningtyas, E. S., & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-A Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 66-74.
- Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44-51.
- Rosyidi, A. W., & Ni'mah, M. A. (2011). Memahami konsep dasar pembelajaran bahasa Arab.
- Setiadi, A., Yuliatmojo, P., & Nurhidayat, D. (2018). Pengembangan aplikasi Android untuk pembelajaran pneumatik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika (JVoTE)*, 1(1), 1-5.

- Sofan, A. (2013). *Pengembangan dan model pembelajaran dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Suharsimi, A. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka publisher.
- Yuberti, Y. (2017). Peer Review Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains.
- Yumini, S., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).