

Asri Ainun Sorongan

by Asri Ainun Sorongan

Submission date: 09-Jan-2023 07:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 1989916678

File name: Asri_Ainun.docx (1.23M)

Word count: 2538

Character count: 16936

I. PENDAHULUAN

Terdapat empat kompetensi bahasa Arab (*maharoh lugowiyiyah*). *Maharoh lugowiyiyah* memiliki empat pilar *maharoh* yaitu, *maharoh istima'* (menyimak) *maharoh kalam* (berbicara), *maharoh qiro'ah* (membaca) dan *maharoh kitabah* (menulis). Keempat keterampilan tersebut merupakan syarat capaian kemampuan siswa untuk memahami bahasa Arab. Beberapa kategori keterampilan yang saling berkaitan, yaitu kemahiran mendengar dan membaca termasuk dalam kategori reseptif (*al-maharoh istiqbaliyah*), sedangkan keterampilan berbicara dan menulis dikategorikan dalam keterampilan produktif (*al-maharoh al-intajiyiyah*).[1]

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan utama yang harus dikuasai siswa. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan seseorang dalam memahami ucapan mitra bicara melalui media tertentu. Untuk melatih kemampuan ini yaitu dengan mendengarkan perbedaan bunyi sesuai makhraj huruf yang benar melalui penutur asli ataupun rekaman.[1] Beberapa ahli bahasa mengatakan bahwa pengajaran bahasa harus dimulai dengan mengajarkan aspek-aspek pendengaran dan pengucapan sebelum aspek membaca dan menulis.[2] Fungsi utama dalam meningkatkan penguasaan terhadap *maharoh istima'* tentunya akan menyempumakan keterampilan lainnya. Salah satu prinsip pembelajaran bahasa Arab yang dicetuskan oleh Harold E. Palmer dalam bukunya "*The Principles of Language Study (1964)*" dan pada tahun 1408 H, yaitu prinsip presentasi gradasi, pendalaman, motivasi, dan pemantapan.[3] Bahwasannya prinsip presentasi mendahulukan kemampuan dalam pendengaran dan berbicara sebelum menulis dan membaca.

Memasuki zaman yang semakin maju khususnya dibidang teknologi komunikasi membawa perubahan besar khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini menjadi kemudahan tersendiri bagi seorang guru bahasa Arab untuk dapat berinovasi pada media pembelajaran sejalan dengan perkembangan zaman. Seorang guru berperan penting untuk memodifikasi media pembelajaran, untuk itu **keterampilan menggunakan teknologi menjadi kompetensi yang harus dikuasai guru**. [4] Teknologi dalam dunia pendidikan banyak dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar tentunya berpengaruh terhadap media-media pembelajaran. Media pembelajaran mempermudah proses belajar mengajar dalam menyampaikan setiap materi dengan menarik, sehingga suasana dikelas menjadi hidup dan mempermudah pemahaman peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.[5]

Dalam pembelajaran bahasa arab sekarang ini tidak hanya bisa menggunakan metode ceramah saja, bisa juga dengan menggunakan media yang memuat audiovisual salah satunya *Compact Disk (CD)*, *View Compast Disc VCD*, *Tape-recorder*. Selain dari tiga media pembelajaran tersebut ada banyak media pembelajaran lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran *istima'* seperti media-media yang memadukan audiovisual interaktif dalam satu kegiatan bersamaan yang dikombinasikan dengan keterampilan membaca, berbicara dan menulis. Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab terutama pembelajaran *istima'* adalah media *Google Sites*. *Google Sites* merupakan sebuah pemograman web untuk mempermudah membuat informasi yang bisa diakses banyak orang secara cepat.[7] *Google Sites* adalah satu dari sekian beberapa produk perusahaan *Google* yang bisa digunakan untuk membuat *web-site* pribadi sesuai dengan kebutuhan penggunanya. *Google Sites* merupakan pemograman web dengan bebas biaya. *Google Sites* dilengkapi berbagai templet dan keunggulan yang mudah di akses oleh pengguna internet sehingga dapat di gunakan oleh guru, dosen, siswa dan tenaga pengajar yang ingin menciptakan media pembelajaran atau *e-learning* berbasis web.[8] Dalam proses pembelajaran bahasa Arab, *Google Sites* bisa dimanfaatkan untuk

menciptakan media pembelajaran interaktif yang memuat satu komponen pembelajaran kolaborasi antara audio, video, dan gambar. Media pembelajaran *Google Sites* dapat menciptakan suasana yang lebih interaktif dimana siswa dapat melibatkan anggota tubuh berupa indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Hal tersebut dapat melatih dan meningkatkan pemahaman menyimak.

Penulis menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementasion, dan Evaluation*. Berisi langkah-langkah pembuatan yang menghasilkan suatu produk media pembelajaran. Pengembangan ini memerlukan beberapa tahap proses pengujian dan revisi untuk menyempurnakan suatu produk sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Pengembangan media pembelajaran ini untuk membantu menyampaikan informasi berupa teks, gambar atau gabungan antara audiovisual yang bersifat interaktif terbentuk rangkaian media berbasis web.

Berdasarkan hasil obsevasi awal yang dilakukan peneliti di Pesantren Darul Fikri Putra Sidoarjo dalam kegiatan pembelajaran kelas X, belum adanya penerapan media pembelajaran. Proses pembelajaran berfokus pada guru dan pegangan kitab saja. Untuk pembelajaran *istima'* guru menggunakan alat bantu media berupa mendownload suara yang ada dimedia youtube. Hal ini menyebabkan siswa tergolong pasif dan kesulitan terhadap pembelajaran *istima'*, seperti sulit memahami kandungan yang disimak. Sejatinya penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yaitu sebagai upaya meningkatkan *maharoh istima'* kepada siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran (media suara) tersebut agar mudah dipahami, sehingga materi lebih mudah dimengerti peserta didik. [9]

Berikut penelitian yang terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis diantaranya, penelitian oleh dilakukan oleh Muhammad Khabib Cahyo Nygroho dkk, merupakan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran sosiologi kelas X bertujuan untuk menguji kelayakan media. Memiliki hasil uji kelayakan media layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.[10]

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fadhila Salsabilla dan Aslam berjudul “¹ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Dengan hasil validasi ahli layak digunakan.[11]

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sephtiana Indra Kusumanigtyas pada penggunaan *Google Sites* untuk pembelajaran selama Covid-19 materi tiga dimensi. Menggunakan metode penlitian deskriptif yakni pendekatan kualitatif bagaimana pemanfaatan media *Google Sites* selama pandemi. Dari hasil penelitian tersebut maka pemanfaatan media *Google Sites* dan vidio menjadi meneyangkan dan dapat mencapai indikator sesuai dengan ketentuan.[12] Untuk itu berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu dilihat dari kelayakan media pembelajaran dan berpengaruh terhadap kemudahan memahami materi menggunakan aplikasi *Google Sites*, maka peneliti hendak mengembangkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran iteraktif terhadap pembelajaran bahasa Arab sebagai upaya untuk meningkatkan *maharoh istima'* (keterampilan menyimak).

Berdasarkan uraian di atas penulis merumuskan beberapa masalah yakni, berdasarkan hasil observasi terdapatnya praktik pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Kemudian terdapatnya penggunaan media pemebelajaran yang kurang efektif di siswa kelas X Darul Fikri Putra Sidoarjo, yang hanya menggunakan suara hasil download dari *Youtube* dan berfokus pada pegangan kitab saja. Sehingga menimbulkan kesulitan pemahaman siswa terhadap pembelajaran menyimak. Maka dari itu adanya pengembangan media *Google Sites* menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut. Berikut untuk menjawab pertanyaan penelitian:

II. METODE

Penulis menggunakan metode *Research and development (RnD)* yaitu metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dengan melalui tahap pengujian keefektivan produk. Model penelitian pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. [15]

Penulis menggunakan dua jenis data yaitu, data kualitatif yang diperoleh melalui buku atau artikel ilmiah sebagai sumber referensi dan tanggapan dan masukan dari guru, peserta didik, dan ahli media yang nantinya akan dijadikan data analisis dalam memperluas kajian teori penelitian. Jenis data kuantitatif diperoleh melalui uji coba lapangan dengan angket kuesioner menggunakan skala *Lirket* di tinjau dari penilaian gradasi sangat positif sampai sangat negatif. Peneliti menggunakan pengumpulan dengan wawancara, angket, observasi dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data.

Dalam menyajikan tanggapan bersifat kuantitatif maka dikelola menggunakan skala *Likert* untuk mengukur. Tergambar dalam tabel berikut:

No.	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Tabel 1. Skala Lirket

Untuk skor nilai yang diberikan mencapai lima respon yang memberikan gambaran tingkat sangat baik ke sangat kurang. Peringkat mengukur skala penelitian yang digunakan dengan interval. Data interval mampu menganalisis dan menghitung rata-rata respon berdasarkan skor masing-masing responden.

Presentase Jawaban responden = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang tertinggi}} \times 100\%$

Hasil penilaian skor tersebut selanjutnya akan dicari nilai rata-ratanya berdasarkan jumlah subjek sampel uji coba kemudian di konversikan ke sejumlah pertanyaan penilaian untuk mengetahui kelayakan produk yang di hasilkan berdasarkan responden pengguna. [16] Konversi skor dalam menentukan syarat penilaian ini dapat dilihat dari Tabel.

Tabel 2. Konversi Skor

Skor Presentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

Maka pada tabel tersebut pengembangan media pembelajaran menghasilkan akhir nilai terhadap produk yang memenuhi syarat media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* kelas X sebagai upaya

meningkatkan *maharoh istima* siswa dan sebagai alat bantu guru terhadap aktivitas pembelajaran dengan kategori media yang layak ataupun sangat layak

III. HASIL PEMBAHASAN

Hasil pembahasan terhadap produk melalui beberapa langkah-langkah pengembangan media menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap pengembangan sebagai berikut :



Gambar 1. Pengembangan Model ADDIE

A. Tahap Analisis (*Analysis*).

Tahap ini terbagi menjadi dari dua langkah diantaranya analisis kinerja dan analisis kebutuhan dengan cara observasi, pengamatan, wawancara dan penyebaran angket di sekolah.

1. Analisis Kinerja

Analisis kinerja mengklarifikasi media pembelajaran dan kesulitan belajar siswa dengan observasi/pengamatan dan wawancara di Pesantren Darul Fikri Putra Sidoarjo. Dimana hasil observasi awal dan wawancara kepada Ustadz Muhammad Mukaromin S.Pd selaku guru pengajar bahasa Arab yang dilakukan di Pesantren Darul Fikri Putra Sidoarjo bahwasannya dalam pembelajaran bahasa Arab guru menerapkan model mengajar yang berfokus pada pegangan kitab saja. Dalam pembelajaran bahasa Arab, guru belum menerapkan penggunaan media pembelajaran khususnya di kelas X. Hal ini tentunya membuat siswa menjadi pasif saat belajar di kelas. Sehingga membutuhkan inovasi guru untuk merencanakan aktivitas pembelajaran yang berbeda, dimana dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Adapun hasil penyebaran angket kepada siswa kelas X bahwasannya ditemukan beberapa kesulitan terutama pembelajaran *istima* yaitu sulit memahami isi kandungan yang disimak. Kondisi ini tentunya memerlukan langkah inovasi guru terhadap kesulitan menyimak siswa salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

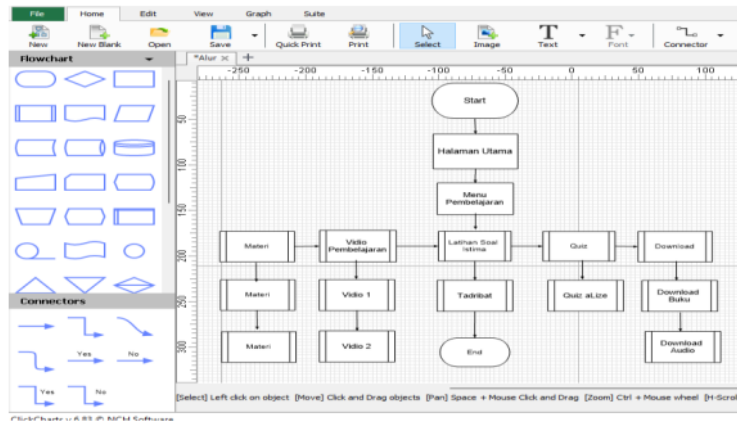
2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan analisis pemilihan aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif yang sesuai sebagai upaya meningkatkan *maharoh istima* siswa yaitu, dengan menggunakan aplikasi *Google Sites*. Aplikasi *Google Sites* merupakan aplikasi pembuatan situs web yang dapat dirancang sebagai media pembelajaran memuat satu komponen pembelajaran.

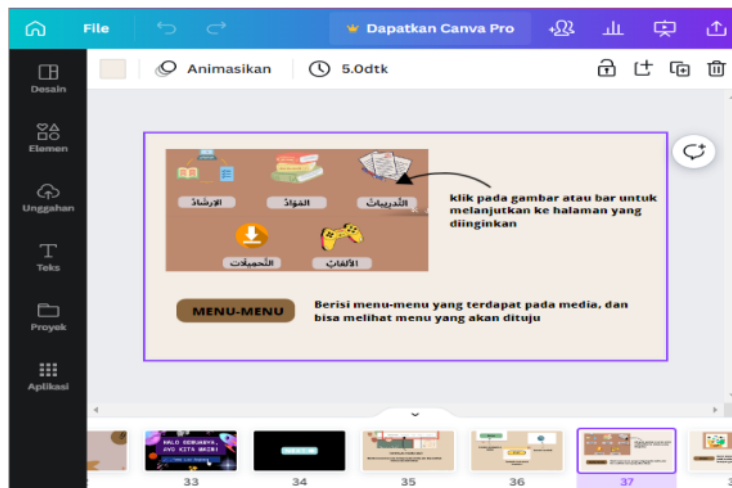
B. Desain (*Design*)

Tahap ini menentukan konsep desain media yang memetakan halaman utama, menu pembelajaran, dan submenu pembelajaran. Desain media yang digunakan berupa canva untuk mendesain tata letak, font, isi materi, ilustrasi gambar dan audio pendukung lainnya yang akan dituangkan pada setiap sub menu

pembelajaran. Desain kedua menggunakan *flowchart* yaitu berisi alur desain media yang akan dikembangkan. Fungsi dari *flowchart* untuk menggambarkan alur sebuah pemograman suatu produk dari tahap ke tahap untuk memudahkan rangkaian selanjutnya terhadap pengembangan media. Berikut gambar alur desain.



Gambar 2. Alur *Flowchart*



Gambar 3. Desain Canva

C. Pengembangan (*Development*).

Pada tahap ini mengembangkan komponen media yang telah dipersiapkan pada tahap desain yang dimuat pada desain canva dan alur *flowchart*.

1. Halaman Utama

Halaman utama menyediakan tombol start interaktif untuk menuju ke halaman berikutnya. Pada halaman utama terdapat berupa logo pesantren Dafi Putra Sidoarjo bagian atas kiri, gambar dengan tulisan bahasa Arab “Ahlan Wa Sahlan”.



Gambar 4. Halaman Utama

2. Halaman Menu

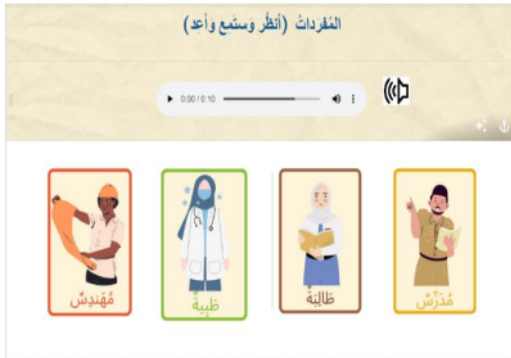
Halaman menu memuat satu komponen menu pembelajaran yaitu, materi, tadribat, quiz, petunjuk.



Gambar 5. Halaman Menu

3. Halaman Submenu

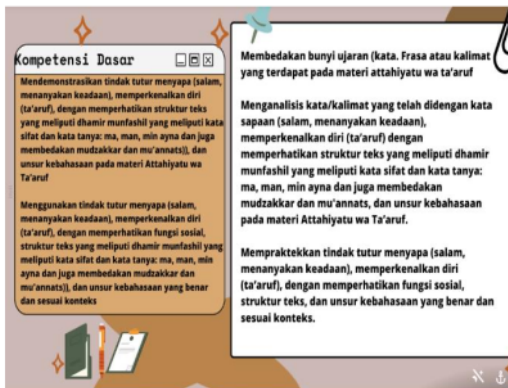
Halaman menu memiliki submenu pembelajaran yaitu, menu materi yang terdiri dari hiwar dan mufrodat dilengkapi dengan audiovisualnya, menu tadribat, menu quiz yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menu petunjuk untuk mempermudah mengakses medi dan yang terakhir adalah menu download buku dan audio.



Gambar 6. Tampilan Materi Mufrodat



Gambar 7. Tampilan Materi Hiwar



Gambar 10. KI, KD, Indikator dan Tujuan



Gambar 9. Halaman Petunjuk Penggunaan

Setelah produk yang dikembangkan selesai kemudian melakukan tahap uji validasi ahli media. Berikut hasil validasi media tertuang pada tabel.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media 1

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Efektifitas Media	97%	Sangat Layak
Penyajian Media	98%	Sangat Layak
Rata-rata	99%	Sangat Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media 2

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Efektifitas Media	83%	Sangat Layak
Penyajian Media	76%	Layak
Rata-rata	78%	Layak

Hasil validasi terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek efektifitas media dan aspek penyajian media masing-masing memiliki indikator penilaian. Hasil validasi ahli media 1 menunjukkan dengan perolehan skor rata-rata pada aspek efektifitas media sebesar 97% dengan predikat sangat layak dan aspek penyajian mendapatkan skor rata-rata 98% dengan predikat sangat layak. Dari perolehan nilai keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 99%.

Selanjutnya hasil validasi ahli media 2 pada aspek efektifitas media menunjukkan perolehan skor rata-rata 83% predikat sangat layak. Dan perolehan skor rata-rata pada aspek penyajian media sebesar 76% dengan predikat layak. Total keseluruhan skor nilai rata-rata sebesar 78% dengan predikat layak. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil validasi media 2 bahwa media layak untuk diujicobakan.

D. Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilakukan uji coba media kepada siswa kelas X dan guru bahasa Arab untuk mengetahui respon terhadap kelayakan media untuk dapat dimanfaatkan didalam kelas dan pengaruh terhadap belajar siswa terutama pembelajaran menyimak. Hasil respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Kesesuaian Isi	95%	Sangat Layak
Kesesuaian Tampilan Media	100%	Sangat Layak
Kegunaan Media	87%	Sangat Layak
Rata-rata	96%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas guru bahasa Arab terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Google Sites*, yang terdiri dari tiga spek penilaian diantaranya, aspek kesesuaian isi materi, aspek kesesuaian tampilan media dan aspek manfaat media yang memiliki beberapa indikator penilaian. Hasil respon guru bahasa Arab aspek kesesuaian isi materi memperoleh nilai rata-rata 95%, aspek kesesuaian tampilan media skor nilai rata-rata 100%, dan manfaat media nilai rata-rata 87% masing-masing predikat sangat layak. Berdasarkan perolehan nilai keseluruhan maka mendapatkan nilai rata-rata 96% predikat sangat layak. Maka disimpulkan media sangat layak digunakan oleh guru untuk mengajar dikelas.

Adapun respon peserta didik terhadap media dinilai dari aspek pemahaman materi. Perolehan skor nilai rata-rata sebesar 93% dengan predikat sangat layak. Maka disimpulkan media ini sangat layak digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik belajar bahasa Arab terutama pembelajaran *istima'*.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Pemahaman Materi	93%	Sangat Layak
Rata-rata	93%	Sangat Layak

E. Evaluasi (*Evaluation*)

Merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran model ADDIE. Tahap ini dilakukan beberapa perbaikan hasil akhir untuk menyempurnakan bagian-bagian yang memiliki kekurangan terhadap media untuk menghindari adanya kesulitan ketika media ini akan digunakan pengajar dan murid dalam proses belajar mengajar mendatang. Tahap evaluasi ini diperoleh berdasarkan masukan dan saran selama proses validasi ahli media, respon guru bahasa Arab dan peserta didik. Adapun evaluasi dari ahli media sebagai berikut :

1. Evaluasi Ahli Media

Tahap evaluasi ini untuk mengetahui kekurangselama proses pengembangan. Penilaian kelayakan media *Google Sites* menggunakan angket skala *likert*. Pada tahap ini terdapat masukan dan saran untuk media. Ahli media pertama memberikan saran penggunaan bahasa yang terdapat pada media. Dimana bahasa yang digunakan masih menggunakan bahasa Indonesia supaya lebih disesuaikan dengan sekolah yang berbasis pesantren yang mengutamakan berbahasa Arab, selain membahas Indikator dan tujuan pembelajaran yang harus sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi sehingga selaras dengan hendak di capai. Sedangkan ahli media dua memberikan kritik dan saran berupa model desain yang kurang berwarna dan memberikan saran agar tampilan desain yang lebih berwarna dan menarik. Kemudian saran yang terakhir berupa penambahan petunjuk penggunaan terhadap media agar ada kemudahan saat mengakses media pembelajaran baik untuk guru dan siswa.

2. Evaluasi oleh Guru Bahasa Arab

Evaluasi yang oleh guru Bahasa arab tidak terlalu banyak, hanya memberikan beberapa dukungan untuk terus memberikan inovasi terhadap media-media yang akan dikembangkan. Terlebih lagi media tersebut sangat selaras dengan perkembangan zaman dimana memudahkan proses belajar mengajar dikelas. Tidak jauh dengan peserta didik yang memberikan ulasan bahwasannya media tersebut cukup membantu untuk pemahaman siswa terhadap pemahaman menyimak dan memberikan kesan belajar yang bervariasi dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemaparan, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* sebagai upaya meningkatkan *maharoh istima'* siswa kelas X Darul Fikri Pura Sidoarjo berhasil dikembangkan. Hasil Validasi kelayakan media oleh validator ahli media satu dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media dua memperoleh hasil dengan kategori layak. Adapun respon guru dan siswa pengaruh terhadap peningkatan *maharoh istima'* siswa memperoleh hasil yang sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif Aplikasi *Google Sites* sangat layak dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Tuhan yang Maha Esa, senantiasa memberikan nikmat sehat, kemudahan untuk peneliti, orang tua, keluarga, dosen yang senantiasa membimbing, dosen penguji, teman-teman dan

semua yang terlibat pada penelitian ini. Terimakasih kepada seluruh genap jajaran Pesantren Darul Fikri Putra Sidoarjo sebagai tempat penelitian yang telah membantu dan memudahkan setiap pelaksanaan penelitian.

Asri Ainun Sorongan

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

media.neliti.com

Internet Source

2%

2

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%