

Development of Google Sites Application Based Interactive Learning Media The ADDIE Model for Learning Arabic

[Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE untuk Pembelajaran Bahasa Arab]

Asri Ainun Sorongan¹, Imam Fauji²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: imamuna.114@umsida.ac.id

Abstract. *This study describes the process of developing Google application-based interactive learning media in learning Arabic. Type of research and development Research and Development (RnD) ADDIE model which has 5 stages of development namely, Analysis (analysis), Design (design), and Development (development), Implementation (implementation), Evaluation (evaluation). Data collection techniques with interviews, observation observations, documentation and questionnaires (questionnaires). The results of media validation were carried out by two validators, the first media expert validator obtained an average value of 99% with a very decent predicate. Two media experts get an average prize value of 78% with a proper title. Then the Arabic teacher's response to the learning media obtained an average percentage value of 96% with a very decent predicate. The response of students to the media obtained an average learning value of 93% with a very decent predicate. Based on the results obtained, it can be interpreted that learning media based on the Google Sites application in learning Arabic is very suitable for learning Arabic.*

Keywords : *Interactive Learning Media; Google Sites; ADDIE Model*

Abstrak: Penelitian ini memaparkan tentang proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Google dalam pembelajaran bahasa Arab. Jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (RnD)* model ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), dan *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi pengamatan, dokumentasi dan angket (kuesioner). Hasil validasi media dilakukan oleh dua validator, validator ahli media satu memperoleh rata-rata nilai presentase sebesar 99% dengan predikat sangat layak. Ahli media dua memperoleh rata-rata nilai presentase sebesar 78% dengan predikat layak. Kemudian respon Guru bahasa Arab terhadap media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 96% dengan predikat sangat layak. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh rata-rata nilai presentase sebesar 93% dengan predikat sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Google Sites* dalam pembelajaran bahasa Arab sangat layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif; Google Sites; Model ADDIE*

I. PENDAHULUAN

Memasuki zaman yang semakin maju khususnya dibidang teknologi komunikasi membawa perubahan besar khususnya dibidang 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.[1] Dengan begitu faktor utama keberhasilan siswa dalam memahami materi adalah guru yang mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik. Teknologi dalam dunia pendidikan banyak dimanfaatkan untuk menunjang proses belajar mengajar tentunya berpengaruh terhadap media-media pembelajaran. Keterampilan dan kreativitas tersebut dengan memanfaatkan sumber daya teknologi untuk dijadikan media pembelajaran.[2] Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa, baik itu media fisik maupun nonfisik.[3] Selain media sebagai alat bantu, media pembelajaran dapat dimodifikasi dengan menarik oleh guru. Media pembelajaran mempermudah proses belajar mengajar dalam menyampaikan dan menerima materi dengan menarik, sehingga suasana dikelas menjadi hidup dan mempermudah pemahaman peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.[4]

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 bahasa Arab, seperti media-media yang memadukan audiovisual interaktif dalam satu kegiatan bersamaan.

Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab adalah media *Google Sites*. *Google Sites* merupakan sebuah pemrograman web untuk mempermudah membuat informasi yang bisa diakses banyak orang secara cepat.[5] *Google Sites* bisa digunakan untuk membuat *web-site* pribadi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. *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.[6] Media pembelajaran berbasis web merupakan kelompok media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi menggunakan jejaring internet.[7] *Web* dapat dirubah menjadi media interaktif apabila didalam penyajiannya tampilan media menampilkan serangkaian aktivitas multimedia.[8] Dalam proses pembelajaran, *Google Sites* bisa dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang memuat satu komponen pembelajaran kolaborasi antara audio, video, dan gambar.

Dalam penelitian ini 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. [9] Pengembangan media pembelajaran ini untuk membantu menyampaikan informasi berupa teks, gambar atau gabungan antara audiovisual yang bersifat interaktif terbentuk rangkaian media berbasis web. 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. [10]

Berdasarkan hasil obsevasi awal yang dilakukan peneliti di Pesantren Darul Fikri Putra Sidoarjo dalam kegiatan pembelajaran kelas X minimnya penerapan media pembelajaran, proses pembelajaran berfokus pada guru, pegangan kitab dan mendownload kebutuhan media pembelajaran melalui media youtube saja. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif selama dikelas dan terdapat kesulitan dalam memahami materi bahasa Arab. Sejatinya penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran tersebut agar mudah dipahami, sehingga materi lebih mudah dimengerti peserta didik. [10]

Sehinggah penulis merumuskan beberapa masalah yakni, terdapatnya praktik pembelajaran dikelas yang belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Terdapatnya kesulitan belajar siswa memahami materi bahasa Arab. Berikut untuk menjawab pertanyaan penelitian 1) Bagaimana proses pengembangan media interaktif *Google Sites* dalam pembelajaran bahasa Arab? 2) Bagaimana hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif *Google Sites* dalam pembelajaran bahasa Arab?. Adapun tujuan penelitian, untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Google Sites* dalam pembelajaran bahasa Arab, untuk mengetahui hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif *Google Sites* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Berikut penelitian yang terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis diantaranya, penelitian oleh dilakukan oleh 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.[11]

Penelitian yang dilakukan oleh Fadhila Salsabilla dan Aslam berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Dengan hasil validasi ahli layak digunakan.[12]

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.[13]

Untuk itu berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu dilihat dari kelayakan media pembelajaran dan berpengaruh terhadap kemudahan memahami materi menggunakan aplikasi *Google Sites*, maka peneliti memilih aplikasi tersebut untuk mengembangkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran iteraktif terhadap pembelajaran bahasa Arab’.

II. METODE

Penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan *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*. [14] Model ini bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan suatu produk berupa, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. [15]

Penulis menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif 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 baik sampai sangat kurang. Instrumen pengumpulan data diperoleh berupa wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Dalam menyajikan tanggapan bersifat kuantitatif maka dikelola menggunakan *ceklist* skala *Likert* untuk mengukur. Tertuang dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skala Lirket

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

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 dengan rumus sebagai berikut. [16]

Presentase nilai = $\frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah perolehan skor tertinggi}} \times 100\%$

Jumlah perolehan skor tertinggi

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 dan pengaruh terhadap produk yang di hasilkan berdasarkan responden pengguna. 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 dengan kategori yang layak ataupun sangat layak

III. HASIL DAN 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 kepada guru 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 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. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X Azhari berjumlah 26 siswa. Maka dari itu memerlukan inovasai guru untuk merencanakan aktivitas pembelajaran yang berbeda, aktifitas pembelajaran yang dapat meminimalisir kesulitan menyimak siswa salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Dalam pembelajaran bahasa Arab menyimak merupakan keterampilan utama yang harus dikuasai. Dikutip dari 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 pematapan.[17] Bahwasannya prinsip presentasi mendahulukan kemampuan dalam pendengaran dan berbicara sebelum menulis dan membaca. Dengan begitu, penekanan terhadap penguasaan *maharoh istima* menjadi utama yang akan menyempurnakan keterampilan lainnya.

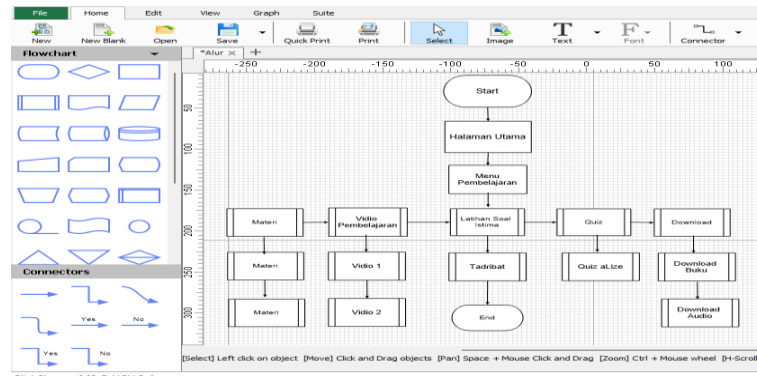
2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan analisis pemilihan aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Google Sites*. Aplikasi *Google Sites* merupakan aplikasi pembuatan situs web yang dapat dirancang sebagai media pembelajaran interaktif memuat satu komponen pembelajaran kolaborasi antara audiovisual. Kemudian pemilihan materi, materi yang dipilih adalah materi yang pengaplikasiannya merupakan kalimat komunikasi sehari-hari, yaitu materi attahiyatu wa ta'aruf. Dimana dalam analisis kebutuhan diharapkan sebagai solusi untuk analisis kinerja.

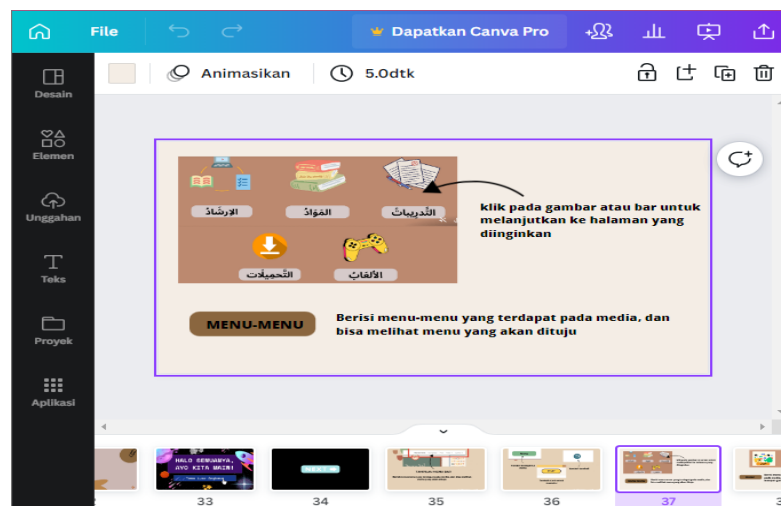
B. Desain (*Design*)

Tahap ini menentukan konsep desain media yang memetakan halaman utama, menu pembelajaran, dan submenu pembelajaran. Desain media yang digunakan berupa canva untuk mendesain font, isi materi, ilustrasi gambar dan pendukung lainnya yang akan dituangkan pada setiap sub menu pembelajaran. Canva adalah program desain berbasis online yang menyediakan alat presentasi, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku.[18] Desain kedua menggunakan *flowchart* yaitu berisi alur desain media yang akan dikembangkan.

Fungsi dari *flowchart* untuk menggambarkan alur sebuah pemrograman suatu produk dari tahap ke tahap untuk memudahkan rangkaian selanjutnya terhadap pengembangan media. Tujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis, tersusun rapih dan jelas alurnya.[19] Berikut panduan gambaran 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 yaitu menu pembelajaran.



Gambar 4. Halaman Utama

2. Halaman Menu

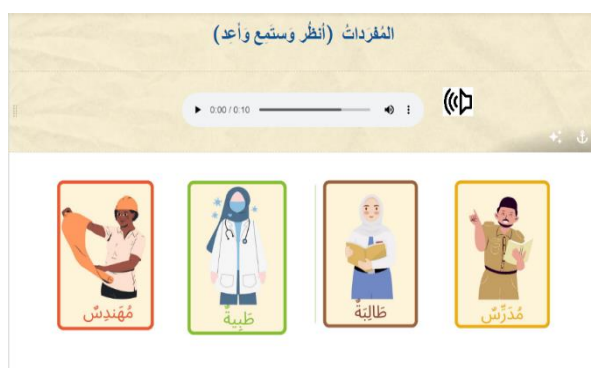
Halaman menu ini memuat satu komponen menu pembelajaran yaitu, materi, tadribat, quiz, petunjuk.



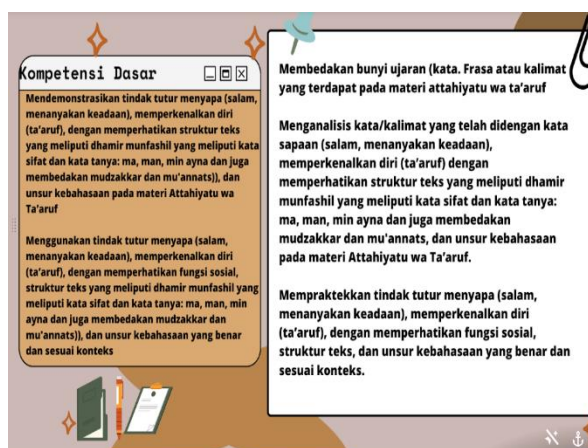
Gambar 5. Halaman Menu

3. Halaman Submenu

Setelah itu halaman menu memiliki submenu pembelajaran yang dapat di klik pada gambar atau toolbar untuk mengakses ke submenu selanjutnya yaitu, menu materi yang terdiri dari hiwar dan mufrodad dilengkapi dengan audiovisualnya, menu tadribat, menu quiz yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menu petunjuk untuk mempermudah mengakses media dan yang terakhir adalah menu download buku dan audio. Contoh beberapa submenu pada gambar berikut:



Gambar 6. Tampilan Materi Mufrodat



Gambar 8. KI, KD, Indikator dan Tujuan

Gambar 7. Tampilan Materi Hiwar



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. Hasil Validasi Ahli Media 1

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

Tabel. 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 satu 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 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. Kesesuaian isi memiliki 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 kesesuaian tampilan media. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memperoleh respon positif dari peserta didik melalui angket yang diberikan setelah menggunakan media pembelajaran yang dimaksud.[20] Perolehan skor nilai rata-rata sebesar 93% dengan predikat sangat layak. Maka disimpulkan media ini membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran belajar bahasa Arab terutama pembelajaran *istima*’.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Kesesuaian Tampilan Media	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 kekurangan selama proses pengembangan. Penilaian kelayakan media *Google Sites*. 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, Kemudian membahas Indikator dan tujuan pembelajaran yang harus sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sehingga selaras dengan hendak dicapai pada media yang dikembangkan. Sedangkan ahli media dua memberikan kritik dan saran berupa model desain yang kurang berwarna sehingga memberikan saran agar tampilan desain perlu dimodifikasi sesuai saran yang diberikan. 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 berupa untuk terus memberikan inovasi terhadap media-media pembelajaran 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 sangat membantu siswa terhadap pemahaman materi bahasa Arab dan memberikan kesan belajar yang aktif, variatif dan menyenangkan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Google Sites* sebagai untuk pembelajaran bahasa Arab berhasil dikembangkan. Media yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak berdasarkan perolehan validasi ahli media, guru bahasa Arab dan peserta didik. Hasil validasi kelayakan media dilakukan oleh dua validator, validator ahli media satu perolehan skor keseluruhan rata-rata memperoleh nilai rata-rata 99% kategori sangat layak, validator ahli media dua perolehan skor keseluruhan rata-rata memperoleh nilai rata-rata 78% kategori layak. Adapun respon guru perolehan nilai keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 96% kategori sangat layak. Hasil respon siswa terhadap media memperoleh hasil rata-rata sebesar 93% kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif Aplikasi *Google Sites* sangat layak untuk pembelajaran bahasa Arab sangat layak digunakan.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT, senantiasa memberikan nikmat sehat, kemudahan untuk peneliti, Terimakasih kepada seluruh genap jajaran Pesantren Darul Fikri Putra Sidoarjo sebagai tempat penelitian yang telah membantu dan memudahkan setiap pelaksanaan penelitian.

VI. REFERENSI

- [1] Purnasari & Sadewo, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan pada Era Digital," *J. Basicedu*, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>.
- [2] R. Maskur, "pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan macromedia Flash," *J. Pendidik. Mat.*, 2017.
- [3] HM Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: P.T Prestasi Pustakarya, 2012.
- [4] Z. Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., "Development of Smart Card Media for Elementary Students," *J. Phys.*, 2014, doi: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>.
- [5] Arief R, "Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan *Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table* dan Gmail," 2017.
- [6] B. Harsanto, *Inovasi Pembelajaran Digital*. Bandung: UNPAD PRESS, 2014.
- [7] Hamzah & Rahma dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negri," *J. Teknol. Pendidik.*, 2016.
- [8] Darmawijoyo, "Pembelajaran Matematika Berbasis Web," *Sriwij. J. Inf. Syst.*, 2011.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Abeta, 2011.
- [10] Saepudin, *No Title Pembelajaran Keterampilan Berbahasa arab*. Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2012.
- [11] M. K. Cahyo Nugroho and G. Hendrastomo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X," *J. Pendidik. Sociol. dan Hum.*, vol. 12, no. 2, p. 59, 2021, doi: [10.26418/j-psh.v12i2.48934](https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934).

- [12] F. Salsabila and A. Aslam, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6088–6096, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3155.
- [13] S. I. KUSUMANINGTYAS, "Penggunaan Google Sites Dan Video Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Pada Materi Dimensi Tiga," *Sci. J. Inov. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2022, doi: 10.51878/science.v2i1.914.
- [14] J. O. Dick, W., Carey, L., & Carey, *The systematic design of instruction*. 2005.
- [15] J. Pitoyo, "Pengembangan Pengayaan Materi Berbasis E-Learning Di Sd Myhamadiyah Blowong I.," 2019.
- [16] Optiana N, "Pengembangan Paduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo Dalam Pembelajaran Praktikum Fisika SMP," *J. Ris. dan Kaji. Pendidik. Fis.*, 2019.
- [17] Azhar Arsyad, *Madkhal ila Auruqi al-Ta'lim al- Lugah al-Arabiyyah*. Ujung Pandang: Ahkam, 1998.
- [18] Pelangi, "pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *J. Sasindo Unpam*, 2021.
- [19] E. Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Stick Glory Pada mata Pelajaran Sosiologi," Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.
- [20] Feni Nur'aini dkk, "Pengembangan Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa MAN 2 Batu Malang MATERI Kingdom Animalia," *Pendidik. Biol. Indones.*, 2013.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.