

# Development of Interactive Power Point Learning Media in Arabic Vocabulary Learning at SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo

## [Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo]

Diny Irma Rahmadayanti<sup>1)</sup>, Farikh Marzuki <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [Farikh1@umsida.ac.id](mailto:Farikh1@umsida.ac.id)

**Abstract..** This study aims to explain the stages of development in producing interactive power point-based media in the Arabic vocabulary of SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo. The type of research used by researchers is research development or Research and Development (RnD) with the ADDIE model, namely Analysis, Design, and Development, Implementation, Evaluation. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of the development were tested by media expert validators and material experts. The results of the validation of media experts obtained an average value of 87% with a very decent predicate. And the results of the material expert validation obtained an average value of 80% in the feasible category. The conclusion is that interactive power point learning media for class VII SMP Darul Fikri Putra Sidoarjo is suitable for learning Arabic.

**Keywords -** Interactive Learning Media, Power Point, Vocabulary

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tahapan pengembangan dalam menghasilkan media berbasis power point interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (RnD) dengan model ADDIE Yaitu Analysis (analisis), Design (desain), dan Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil pengembangan di uji oleh validator ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 87% dengan predikat sangat layak. Dan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori layak. Kesimpulannya adalah media pembelajaran power point interaktif untuk kelas VII SMP Darul Fikri Putra Sidoarjo layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab.

**Kata Kunci -** Media Pembelajaran Interaktif, Power Point, Kosakata

## I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah bahasa asing yang banyak dipelajari lembaga formal maupun non formal di Indonesia dari tingkat SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA SMA sampai tingkat universitas. Dalam pembelajaran Bahasa arab memiliki empat maharoh Sebagai tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami Bahasa arab. Empat tolak ukur maharoh yaitu maharoh istima' (menyimak) maharoh kitabah (menulis), maharoh qiro'ah (membaca) dan maharoh kalam (berbicara)[1]. Keempat maharoh tersebut memiliki keterkaitan satu dengan lain. Akan tetapi dari keterampilan tersebut tidak bisa dilakukan dengan baik, jika kosakata yang dimiliki kurang sesuai dengan penguasaan dasar.[2]

Seseorang yang kurang dalam penguasaan kosakata akan sulit untuk memahami serta berkomunikasi dalam bahasa asing. Oleh karena itu, bagian terpenting dalam pembelajaran bahasa asing yakni mempelajari dan menghafal kosakata. Semakin banyak kosa kata yang dimiliki, maka semakin besar kemungkinan seseorang tersebut terampil berbahasa[3]. Dalam mempelajari dan menghafalkan kosakata tidaklah mudah terutama dalam pelafalan kosakata bahasa arab yang sulit oleh karena itu diperlukannya media yang menunjang proses pembelajaran.[4]

Terdapat beberapa media pembelajaran untuk melatih kosakta bahasa arab [5], salah satunya media *power point* interaktif. *Power Point* merupakan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Arab, *Power Point* berfungsi sebagai alat pengembangan media pembelajaran yang menarik, yang terdiri dari beberapa slide dan berisi tampilan template, animasi, video, audio, gambar, dan gambar 3D. Sejauh ini *power point* hanya digunakan sebagai media presentasi non interaktif, dikarenakan siswa hanya berlaku sebagai audience saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran[6]. Media *power point* dapat menyajikan materi berupa tayangan video. Dengan adanya video tersebut bertujuan untuk membantu siswa dalam menafsirkan materi pembelajaran. Media ini juga dilengkapi dengan latihan soal untuk peserta didik. Dalam *power point* juga terdapat beberapa halaman atau slide yang dilengkapi dengan tombol yang menjadikan para siswa dapat mengoperasikan media tersebut dengan mudah.[7]

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ustadz Deni Fatijurohan S.Pd selaku guru mengajar bahasa Arab kelas VII yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 7 Desember 2022 di Pesantren Darul Fikri Putra Sidoarjo bahwasannya dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII terutama pembelajaran kosakata bahasa arab [8], guru menerapkan metode pembelajaran berbasis keterampilan menyimak dasar seperti mengulang, mengucapkan serta menulis teks dan cenderung menggunakan metode ceramah dengan media PDF buku Durrusullughoh. Media yang digunakan berupa PDF (*Portable Document Format*) yang di tampilkan melalu proyektor tanpa adanya media yang interaktif. Mempelajari dan melafalkan kosa kata bahasa arab tidaklah mudah dikarenakan latar belakang siswa yang berbeda bahkan ada beberapa santri yang belum pernah belajar bahasa Arab, serta kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Media *power point* belum digunakan dalam proses pembelajaran melainkan guru hanya menggunakan PDF (*Portable Document Format*) buku durrusullughoh yang ditampilkan kepada siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media *power point* interaktif belum diterapkan di kelas VII.

Hasil wawancara kepada siswa Reihan Ahmad siswa kelas VII dalam pembelajaran bahasa arab terutama pembelajaran kosa kata bahasa arab terkadang masih menemukan kesulitan dalam pembelajaran kosa kata bahasa arab dikarenakan lafadz yang terdengar asing sehingga tidak dapat dipahami [9]. Serta tidak adanya buku pegangan melainkan memakai PDF buku durrusullughoh yang di tampilkan mealui proyektor sebagai alat bantu siswa dalam proses pembelajaran. sehingga siswa sangat bergantung kepada materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran bahasa arab sebagai upaya dalam mempermudah pembelajaran kosa kata bahasa arab serta menunjang tercapainya kompetensi dan tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran *power point* interaktif ini diharapkan menjadi sebuah solusi permasalahan di atas. Pengembangan media pembelajaran ini untuk membantu menyampaikan informasi berupa teks, gambar, audio, visual interaktif dan gabungan antara keduanya yang membentuk rangkaian media berbasis *power point* interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa arab.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis, Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis, diantaranya penelitian oleh Widya Wijayanti dan Stefanus Christian Relmasira yang berjudul "pengembangan media *power point* IPA untuk siswa kelas IV SD Negeri Samimoro" agar meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. target penelitian siswa kelas VI pelajaran IPA. Hasil penelitian berbasis *power point* yang berisi materi pembelajaran IPA subtema 2 tervalidasi oleh ahli media serta ahli materi dan dinyatakan layak. Dengan Validasi materi memperoleh 75,5% dengan kategori tinggi dan validasi media memperoleh 46,25% dengan katgori tinggi.[10] Penelitian oleh Feni Fitriyani dkk tentang "pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada materi perbandingan" dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. validasi ahli media dan ahli materi sebesar 81,18% yang menunjukkan secara konsep, materi, penelitian dinilai valid untuk aplikasikan dalam pembelajaran matematika materi perbandingan.[11] Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Syavira mengenai "pengembangan media *power point* materi system pencernaan manusia untuk siswa kelas V" di sekolah daerah Lenteng Agung dengan hasil penelitian media *power point* sangat layak untuk digunakan. Dengan presentase 90,97% divalidasi oleh 3 orang validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa[12]

Fenomena diatas diperlukan adanya usaha dan inovasi serta pembaharuan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dan mampu meningkatkan kosakata siswa [13]. Salah satunya dengan cara pengembangan media yang lebih menarik dan kreatif. Maka dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan "Pengembangan Media *Power Point* Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo".

Berdasarkan uraian diatas maka, rumusan masalah sebagai berikut, Bagaimana Proses Pengembangan Media *Power Point* Interkatif serta hasil validasi ahli media dan ahli materi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo?. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui proses pengembangan media *power point* interaktif serta hasil validasi ahli media dan materi dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and development (RnD)* yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dengan menciptakan produk baru atau mengembangkan produk lama yang kemudian melalui tahap pengujian efektifitas produk tersebut. Penelitian analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan produk tertentu yang akan diciptakan. Serta pengujian keefektifan produk tersebut bertujuan bahwa produk dapat digunakan pada masyarakat luas. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk buku, modul, software (perangkat lunak), dan sebagainya [14]

Model penelitian yang digunakan sebagai panduan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.*). Model ADDIE dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design: The ADDIE Approach* [15]. pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan: 1) Analisis, yaitu menemukan masalah dalam kebutuhan terhadap produk atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya; 2) Desain, adalah proses perancangan produk yang masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar pada proses pengembangan produk; 3) Pengembangan, merupakan tahap untuk merealisasi rancangan produk yang sudah dibuat sebelumnya secara konseptual; 4) Implementasi adalah tahap penerapan produk yang sudah di uji validasi oleh ahli dan siap digunakan oleh pengguna; 5) Evaluasi produk terhadap hasil yang diperoleh dari tahap implementasi[16].

Prosedur penelitian dalam pembuatan produk antara lain: 1) Tahap analisis, tahap yang digunakan untuk mencari kekurangan dan kebutuhan agar dapat menyesuaikan produk apa yang akan dibuat sesuai dengan sasaran penelitian; 2) Tahap Perencanaan yaitu proses persiapan dalam pembuatan media yang meliputi penyusunan materi, rancangan desain, rancangan background dan pengumpulan bahan pendukung lainnya; 3) tahap pembuatan produk yang dibuat melalui software laptop, dengan menggunakan media *Power Point* dan *Canva*. Untuk mempercantik tampilan dalam suatu media diperlukan gambar yang mendukung yang di ambil dari aplikasi *Canva*. Setelah mendapatkan gambar yang sesuai maka akan disesuaikan dengan format gambar yang ada pada *Power Point*; 4) Tahap implementasi yaitu melakukan uji validasi pengambilan nilai dari tenaga ahli maupun pengambilan respon guru dan siswa. Kemudian di uji cobakan kepada guru dan siswa; 5) Tahap evaluasi dilakukan untuk menyimpulkan hasil implementasi berupa kesimpulan seluruh respon baik dari tenaga ahli maupun guru dan siswa agar dapat meninjau keperluan produk.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media *Power Point* Interaktif. Media tersebut akan melakukan uji coba produk dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan sebagai dasar dalam perbaikan produk, serta menetapkan tingkat kelayakan, kevalidan, dan daya tarik produk yang telah dibuat. Tindakan uji coba pada penelitian ini di lakukan 2 tahap yakni uji perorangan dan uji lapangan.[17]

Subjek uji coba produk dalam pengembangan media interaktif berbasis *Power Point* antara lain: 1) pada uji perorangan adalah Ahli Media dan Ahli Materi; 2) Pada uji lapangan adalah guru bahasa Arab kelas VII dan siswa kelas VII SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo. Uji perorangan dilakukan untuk memberikan standar isi yang ada dalam produk dan memberi penilaian terhadap produk yang telah di buat. Uji lapangan dilakukan untuk mencari respon guru dan siswa baik berupa kritik, penilaian, maupun saran.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, pengisian angket, dokumentasi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari respon yang diberikan melalui angka yang disediakan oleh peneliti, berupa angket Ahli media, angket guru bahasa Arab dan angket siswa kelas VII SMP Purta Darul Fikri Sidoarjo. Angket digunakan agar mengetahui kelayakan serta respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun sumber data menggunakan jenis data kuantitatif. Data kuantitatif tersebut didapatkan pada saat uji coba lapangan yang akan menjadi data analisis berupa angket kuesioner menggunakan skala *Lirket* di tinjau dari penilaian gradasi sangat baik sampai sangat kurang.

Penilaian dengan skala likert ini dilakukan dengan cara menyediakan indikator-indikator penilaian terkait produk yang akan dijadikan sebagai tolok ukur dalam penyusunan instrumen angket penilaian (indikator terlampir)[18]. Instrumen pengumpulan data diperoleh berupa wawancara, angket, observasi dan dokumentasi.

**Tabel 1. Skala Likert** [19]

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

Hasil data kuantitatif yang akan dianalisis diberikan nilai respon dari tingkat sangat baik sampai sangat kurang baik. Kemudian untuk mengukur peringkat nilai menggunakan data interval. Data interval mampu menganalisis dan menghitung rata-rata respon berdasarkan skor masing-masing responden dengan rumus sebagai berikut.[20]

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *power point* interaktif yaitu wawancara, observasi, dokumentasi serta angket. Yang terdiri dari dua angket yakni angket validasi dan angket respon siswa. Penulis menggunakan dua jenis data, yaitu jenis data kualitatif yang diperoleh melalui buku atau artikel ilmiah sebagai sumber referensi dan tanggapan dan masukan dari guru, peserta didik, bidang materi, dan bidang media yang nantinya akan dijadikan data analisis dalam memperluas kajian teori penelitian. Jenis data kuantitatif dihasilkan dari hasil uji coba lapangan melalui angket kuesioner berupa data statistik.[21]

Teknik analisis data penilaian skor akan dicari nilai rata-ratanya berdasarkan jumlah sampel penilaian yang akan dikonversikan ke jumlah pertanyaan yang bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berdasarkan respon pengguna. Hasil konversi skor dapat dilihat pada Tabel.[22]

**Tabel 2. Kriteria Validasi Kelayakan Media**[23]

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

Adapun kategori kriteria media berdasarkan hasil respon yang diberikan oleh peserta didik dapat disimpulkan dengan tabel berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Respon Media[24]

Skor Presentase (%)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Baik (SB)
61% - 80%	Baik (B)
41% - 60%	Cukup Baik (CB)
21% - 40%	Kurang Baik (KB)
0% - 20%	Sangat Kurang Baik (SKB)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian dalam penelitian ini menggunakan Model penelitian pengembangan ADDIE model penelitian ini mempunyai lima kategori pengembangan yakni: *Analysis (Analisis)*, *Development (Pengembangan)*, *Design (Desain)*, *Implementation (Implementasi)*, *Evaluation (Evaluasi)*.

Berikut adalah fase dan tahapan dari peningkatan ADDIE : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. [25]



Gambar 1 Prosedur Pengembangan ADDIE [26]

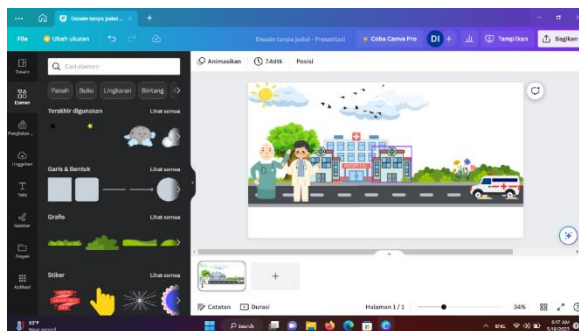
#### 1. *Analyze (Analisis)*

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis untuk mengetahui masalah proses pembelajaran di SMP Darul Fikri Sidoarjo. Setelah menemukan masalah yang ada kemudian akan dicarikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Dari hasil analisis tersebut ditemukan beberapa masalah bahwasannya Pada proses pembelajaran di kelas kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga peneliti tertarik untuk memberikan inovasi terhadap guru untuk ikut serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif. Hal itu didasari berdasarkan observasi awal terdapat sarana sekolah berupa proyektor dan soundsistem.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis dan wawancara, berdasarkan hasil wawancara peneliti menyimpulkan sebagai berikut; 1) Media yang digunakan oleh guru berupa PDF buku Dhurusullugho dan papan tulis. Berdasarkan penemuan tersebut peneliti melakukan perencanaan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *power point*, untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas. Dalam hal ini penyampaian materi dapat lebih interaktif dan kreatif. Semua tahapan analisis diatas dengan memetakan inovasi peneliti bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di sekolah tersebut, serta meningkatkan kreativitas dan inovasi guru terhadap pemanfaatan media teknologi terutama media pembelajaran berbasis *power point*.

#### 2. *Design (desain)*

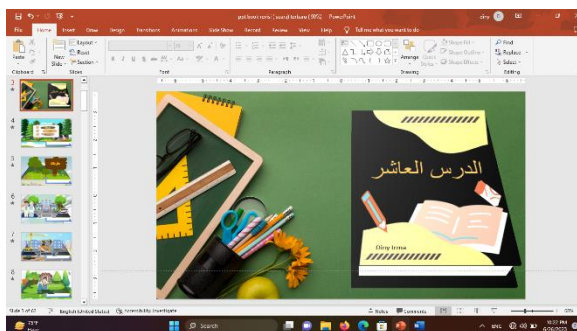
Pada tahapan ini melakuakan perencanaan; 1) perencanaan rancangan halaman judul, tampilan beground, tampilan halaman menu, tampilan slide, tampilan materi dan halaman latihan soal. Peneliti menggunakan rancangan sesuai dengan materi yang ada di SMP Putra Darul Fikri Sidoarjo; 2) perencanaan rancangan latihan soal yang dibuat sesuai dengan materi yang dibahas dan jumlah soal pada setiap materi adalah 5 butir; 3) Persiapan ikon dan rekaman audio penjelasan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran; 4) serta persiapan software pendukung pembuatan media, seperti Microsoft *Power Point*, Canva serta software pendukung lainnya untuk mengedit audio maupun gambar.



**Gambar 2 Desain Canva**

### 3. *Development* (pengembangan)

Tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan media interaktif berbasis *power point* yang dibuat, antara lain; 1) Membuat desain pada canva, yaitu gambar yang akan di digunakan di dalam setiap slide yang akan di aplikasikan pada *power point*; 2) Membuat desain aplikasi menggunakan *power point* dalam pengelolaan teks materi, audio, dan latihan soal, 3) penambahan tombol interaktif dengan menggunakan hyperlink guna mengetahui slide yang di tuju. Berikut aplikasi yang telah disusun.



**Gambar 3 Tampilan Media Power Point Interaktif**

Komponen media yang telah disiapkan pada tahap desain yang di muat melalui desain *Canva* dan *Freepik*.

#### 1. Halaman Utama

Halaman utama menyediakan tombol start interaktif untuk menuju ke slide selanjutnya yakni menu media pembelajaran.



**Gambar 4 Tampilan Halaman Utama**

#### 2. Halaman Menu

Halaman menu berisi komponen menu yakni mufrodat, khiwar dan tadribat.



Gambar 5 Tampilan Halaman Menu

### 3. Halaman Submenu

Pada halaman submenu ini merupakan pembatas antara materi satu dengan materi lainnya yang terdiri dari mufrodad, khiwar, dan tadribat. Yang dilengkapi dengan gambar dan ausiovisualnya contoh beberapa sub menu pada gambar berikut.



Gambar 6 Tampilan Submenu

Kemudian materi yang telah dikembangkan oleh peneliti akan dilanjutkan ke tahap validasi oleh ahli materi seperti pada tabel di bawah.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Aspek Isi Materi	80%	Sangat Layak
Aspek Pendukung Materi	85%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>80%</b>	<b>Layak</b>

Kemudian, tenaga ahli materi yang menilai media interaktif ini yaitu Ustadz Farikh Marzuki, Lc.,MA dengan persentase hasil penilaiannya adalah 80% dengan kategori layak. Tenaga ahli materi pada uji coba media ini memaparkan bahwa teks penulisan dan pelafalan dalam media masih perlu diperbaiki baik dari segi huruf dan harakat, bentuk latihan soal yang perlu divariasikan, dan penggunaan kosa kata perlu disederhanakan.

Kemudian media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan dilanjutkan ke tahap validasi oleh ahli media seperti pada tabel di bawah.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Aspek Kesesuaian Materi	84%	Sangat Layak
Aspek Penyajian Media	89%	Sangat Layak





## IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menjelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi software *power point* untuk pembelajaran bahasa Arab. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (RnD) dengan model ADDIE Yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), dan *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Pengembangan ADDIE yang digunakan dalam mengembangkan media *power point* interaktif dapat dinyatakan berhasil karena model tahapan yang digunakan dalam metode ADDIE dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Sesuai dengan karakteristik pengguna. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil pengembangan di uji oleh validator ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 87% dengan kategori sangat layak. Dan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori layak. Kesimpulannya adalah media pembelajaran *power point* interaktif untuk kelas VII SMP Putra Darul Fikri Putra Sidoarjo layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan kekuatan sehingga peneliti dapat menuntaskan penelitian dengan baik. Yang kedua saya ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang telah mendukung dan memberikan motivasi dalam pelaksanaan tugas akhir ini. Yang ketiga saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman yang selalu membantu dalam menyelesaikan tugas akhir.

## REFERENSI

- [1] T. Enramika, U. Islam, N. Sulthan, and T. Saifuddin, "Jurnal Al- Fawa'id : Jurnal Agama dan Bahasa," vol. XII, no. 1, pp. 15–37, 2022.
- [2] D. Tarigan and S. Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 187–200, 2015, doi: 10.24114/jtikp.v2i2.3295.
- [3] N. Isnaini and N. Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route," *Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-miyar>
- [4] D. Misbah and M. Surya, "Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran yang berbasis Power Point model Pop Up untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata mata pelajaran bahasa Arab," *J. Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, pp. 404–417, 2017.
- [5] I. Rohhani, "Jurnal Al- Fawa ' id," vol. VIII, no. 1, pp. 59–79, 2018.
- [6] S. Badariah, "Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ...," *AL-Ahya*, vol. 01, no. 01, pp. 219–232, 2019.
- [7] M. Muthoharoh, "Media PowerPoint dalam Pembelajaran," *Tasyri J. Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, vol. 26, no. 1, pp. 21–32, 2019.
- [8] F. Ainur, "Jurnal Al- Fawa ' id," vol. X, no. 1, pp. 38–58, 2020.
- [9] S. Prabowo, P. B. Arab, and N. Linguistik, "Jurnal Al- Fawa ' id," vol. X, no. 1, pp. 59–76, 2020.
- [10] W. Wijayanti and S. Christian Relmasira, "Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, p. 77, 2019, doi: 10.23887/jppp.v3i2.17381.
- [11] F. Fitriyani, M. S. Puteri, and M. A. Ilmi, "Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (Ppt) Interaktif Pada Materi Perbandingan," *Konf. Ilm. Pendidik. Univ. Pekalongan 2021*, pp. 113–119, 2021, [Online]. Available: <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>
- [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] M. Bamualim, "Jurnal Al- Fawa ' id," vol. X, no. 1, pp. 1–9.
- [14] N. L. Purnamasari, "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Anak Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.stkippritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- [15] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif - Google Books*, no. October. 2020. [Online]. Available: [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAQAQBAJ?hl=en&gbpv=1&)

- dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- [16] A. Maydiantoro, "Model Penelitian Pengembangan," *Chem. Educ. Rev.*, vol. 3, no. 2, p. 185, 2020.
- [17] F. Khaerunnisa, Y. Sunarjan, and H. T. Atmaja, "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018," *Indones. J. Hist. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 31–41, 2018.
- [18] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Ke-26. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [19] W. Budiaji, "SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)," *J. Ilmu Pertan. dan Perikan. Desember*, vol. 2, no. 2, pp. 127–133, 2013, [Online]. Available: <http://umbidharma.org/jipp>
- [20] Optiana N, "Pengembangan Paduan Penilaian Berbasis E-Portofolio Menggunakan Edmodo Dalam Pembelajaran Praktikum Fisika SMP," *J. Ris. dan Kaji. Pendidik. Fis.*, 2019.
- [21] I. M. Tegeh and I. M. Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model," *J. IKA*, vol. 11, no. 1, p. 16, 2013, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- [22] I. A. D. Astuti, R. A. Sumarni, and D. L. Saraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android," *J. Penelit. Pengemb. Pendidik. Fis.*, vol. 3, no. 1, p. 57, 2017, doi: 10.21009/1.03108.
- [23] L. Afriani and Y. Fitria, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2141–2148, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i4.1171.
- [24] S. Subhan and D. Kurniadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 1, p. 74, 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i1.103755.
- [25] 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.
- [26] H. Hadi and S. Agustina, "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie," *J. Educ.*, vol. 11, no. 1, pp. 90–105, 2016.

**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.*