

Development of the Al-Arabiyyah Baina Yadaik Book Chapter As-Sakan Based on Articulate Storyline Class 10 at Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo [Pengembangan Buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik Materi As-Sakan Berbasis Articulate Storyline Kelas 10 di Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo]

Silviya Yuliyanti 1), Imam Fauji *,2)

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

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

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

Abstract. *The research aimed to develop Al-Arabiyyah Baina Yadaik's book As-Sakan material using Articulate Storyline. The study used research and development methods models ADDIE and collected data through observation, interviews, expert validation, teacher response, and student responses and documentation. The research findings showed that the interactive learning media developed based on Articulate Storyline was highly effective. The material expert test assessment reached an average of 88% with very decent criteria, while media experts found it to be in the very feasible criteria with an average reaching 97%. The Arabic teacher's response was very suitable with an average of 97%, and the test results on grade 10 Madrasah Aliyah Darul Fikri Sidoarjo students got an average percentage score of 97.16% with very decent criteria. The expert validation tests and user responses from teachers and students concluded that interactive learning media is highly suitable for use in the Arabic language learning process.*

Keywords - media development; articulate Storyline; al-arabiyyah baina yadaik book

Abstrak. *Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik materi As-Sakan berbasis Articulate Storyline Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD). Model RnD yang digunakan adalah model ADDIE atau Analisis, Desain, Development (Pengembangan), Implementasi (Penerapan), dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon guru serta respon siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil penilaian uji ahli materi mencapai presentase nilai rata-rata 88% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian uji oleh ahli media berada pada kriteria sangat layak dengan presentase rata-rata mencapai angka 97%. Selain itu, hasil respon guru bahasa Arab mencapai presentase rata-rata 97% dengan kriteria sangat layak digunakan. Hasil uji coba pada siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Islam Terpadu Darul Fikri Sidoarjo mendapat nilai presentase rata-rata 97.16% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan respon pengguna dari guru serta siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa arab.*

Kata Kunci - pengembangan media; articulate storyline; buku al-arabiyyah baina yadaik

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dan berpengaruh terhadap proses pembentukan karakter seseorang. Proses pendidikan semestinya selalu memiliki pandangan kedepan untuk generasi muda yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini sangat pesat, salah satunya adalah pendidikan. Keadaan ini menjadikan guru sebagai pendidik perlu memiliki kemampuan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Guru diminta berinovasi dengan memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.[1] Pembelajaran memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan.[2] Pembelajaran sendiri ditentukan oleh berbagai aspek pendukung, yaitu: siswa, kompetensi guru, materi pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas dan suasana pembelajaran di dalam kelas.

Pembelajaran bahasa arab memiliki komponen bahasa yang terdiri dari tiga unsur kebahasaan yaitu: Ashwat, Mufrodah dan Tarakib. Ketiga unsur kebahasaan tersebut membantu pembelajar bahasa arab untuk mempelajari keterampilan berbahasa. Unsur bahasa inilah yang menjadi dasar dalam mempelajari bahasa arab, ketika tidak menguasai ketiga unsur bahasa ini maka tidak dapat menguasai keterampilan berbahasa dengan berbagai tingkatannya. Dalam pembelajaran bahasa Arab, ada empat maharah atau keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu: Maharah istima', Maharah kalam, Maharah qiroah dan Maharah kitabah.[3] Pembelajaran bahasa arab untuk non-penutur asli sudah diterapkan dengan memperhatikan faktor budaya dan latar belakang bahasa peserta didik serta memperhatikan tahapan usia peserta didik. Dalam hal ini perlu adanya inovasi dan kreativitas guru bahasa arab agar dapat mengajarkan materi yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.[4] Bahasa Arab mempunyai ciri khusus yang berbeda dari bahasa lain. Karakteristik ini mencakup suara yang berbeda dan tidak ada dalam bahasa lain serta bentuk infleksi yang tidak ditemukan dalam bahasa lain. Hal ini dapat membuat bahasa Arab sulit bagi sebagian orang yang bukan penutur asli.

Bahan ajar adalah perangkat pembelajaran yang berupa materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang akan digunakan untuk mencapai standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan, bahan ajar dapat berupa cetak seperti buku.[5] Peran buku pelajaran sangat penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Salah satu kitab yang digunakan di pesantren dan perguruan tinggi adalah kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik. Kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik ditulis oleh Dr. Abdurrahman bin Ibrahim Al-Fauzan, Ph.D., Mukhtar Ath-Thahir Husein dan Dr. Muhammad Abdul Khaliq Muhammad Fadl. Kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik ini diterbitkan oleh Al-'Arabiyyah liljami', Riyadh, Arab Saudi. Kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik dibagi menjadi tiga bagian jilid yang masing-masing terbagi menjadi 2 kitab yaitu bagian pertama untuk pemula, bagian kedua untuk menengah dan bagian ketiga untuk siswa tingkat lanjut.[6] Buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik menjadi referensi utama sebagai buku teks pembelajaran untuk berbagai pesantren dan perguruan tinggi. Buku ini mencakup semua keterampilan berbahasa yaitu: Maharah istima', Maharah kalam, Maharah qiroah dan Maharah kitabah. Buku ini sudah bagus tetapi seiring berkembangnya teknologi, perlu adanya pengembangan menjadi media pembelajaran interaktif secara digital.

Sebagai seorang guru bahasa Arab harus menemukan cara untuk mengatasi masalah terkait kesulitan pembelajaran bahasa arab dan memudahkan siswa untuk memahami materi, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.[7] Media pembelajaran dapat membantu menjadikan pengalaman belajar lebih bervariasi dan menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa berpikir kritis dan memahami materi dengan mudah.[8] Dalam pembelajan bahasa arab sudah mulai menggunakan metode pengajaran dengan memanfaatkan sarana audio dan visual, seperti laboratorium bahasa, radio dan alat bantu visual seperti gambar, grafik, dan juga game.[9] Media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung guru dalam proses pembelajaran, agar materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.[10] Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar, serta media pembelajaran juga merupakan cara untuk memotivasi siswa dan meningkatkan penyampaian materi menjadi lebih mudah.[11] Pendidik dan peneliti terus melakukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menciptakan hubungan interaktif antara siswa dengan lingkungan belajar, dengan memperhatikan aksi dan reaksi timbal balik dalam penyampaian materi pembelajaran.[12] Apalagi dalam pembelajaran bahasa arab yang biasanya kurang menarik perhatian siswa.[13] Siswa akan lebih tertarik belajar bahasa arab dengan adanya media pembelajaran karena beralihnya buku cetak ke media digital.[14]

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memiliki lebih dari satu media, antara lain berupa gambar, tulisan, audio dan video yang dapat membantu dan memudahkan pembelajaran bagi penggunanya.[15] Media pembelajaran interaktif dapat dirancang menggunakan software yang bernama Articulate Storyline. Aplikasi Articulate Storyline adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai alat presentasi dan alat pembelajaran interaktif. Aplikasi *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran dengan menggunakan kombinasi gambar, grafik, slide, teks, video, audio dan animasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif.[16] Tampilan Articulate Storyline hampir mirip dengan Microsoft Power Point. Keunggulan Articulate Storyline adalah memungkinkan presentasi atau penyampaian materi yang lebih kreatif dengan fitur-fitur seperti timeline, film, gambar, karakter, dan kuis. Hasil pembuatan materi pembelajaran dengan Articulate Storyline dalam format web (html5) atau sebagai file aplikasi yang dapat digunakan di perangkat seperti laptop atau komputer tanpa akses internet.[17]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Arab kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo putri, bahwasannya siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo menggunakan kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik untuk pembelajaran bahasa Arab. Setiap siswa juga memiliki laptop yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Di dapati permasalahan yaitu siswa kelas 10 kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bahasa arab karena siswa tidak memiliki buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik dengan alasan karena penjurusan ada di kelas 11 yang berarti siswa kelas 10 belum tentu masuk pada jurusan keagamaan dan buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik cukup mahal sehingga pihak sekolah tidak ingin memberatkan siswa untuk membeli buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik. Oleh karena itu, siswa kelas 10 tidak memiliki panduan belajar bahasa arab yang bisa dipelajari secara mandiri. Permasalahan selanjutnya, guru yang kesulitan dalam proses pembelajaran karena peserta didik tidak memegang atau tidak memiliki buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik. Dalam pembelajaran di kelas hanya tertuju pada guru yang masih menyampaikan materi dengan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran. Permasalahan yang terjadi membuat siswa tidak bisa memahami pembelajaran bahasa arab dengan baik.

Penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline dilakukan Annisa Yulistya (2022) yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline materi Manajemen SMA pada siswa kelas X untuk meningkatkan motivasi siswa". Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) model ADDIE. Hasil uji ahli materi sebesar 95% dengan kategori sangat layak dan uji ahli media memperoleh presentase 93% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan presentase 92.72% dengan kategori sangat praktis. Penelitian lainnya berupa skripsi dari

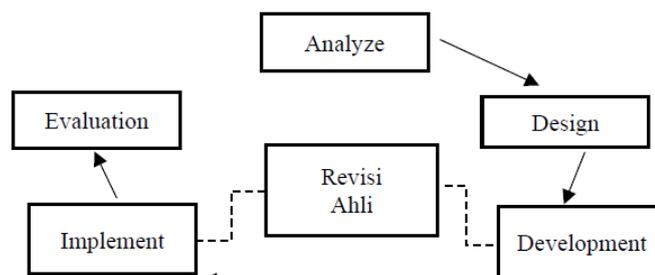
Muhammad Zul Iman (2021) yang berjudul “Pengembangan buku bahasa arab menggunakan mobile learning di SMP Muhammadiyah”. Penelitian ini menggunakan RnD model ADDIE. Hasil penelitian didapati bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan mendapat penilaian sangat baik dengan presentase ahli materi 96.25% dan hasil presentase ahli media 92.18%. Kesimpulan dari penelitian ini memperoleh hasil 92.18% yang menunjukkan tingkat efektivitas produk media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dan efektif. Penelitian lainnya yang relevan juga dilakukan Indah Firdawela (2021) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline dengan model Think Pair Share di kelas 6 sekolah dasar”. Penelitian ini menggunakan metode RnD model ADDIE. Dari hasil uji ahli materi mendapat hasil presentase 91% dengan kategori sangat layak serta uji ahli media 76.5% dengan kategori layak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran di kelas 6 sekolah dasar dengan presentase 91% kategori sangat praktis.

Berangkat dari permasalahan, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik Materi As-Sakan Berbasis Articulate Storyline Kelas 10 di Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo”. Pengembangan buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik yang dilakukan mencakup beberapa materi yang disesuaikan dengan budaya di Indonesia, tampilan buku yang digital, dan kuis soal yang berbentuk game serta pengembangan media pembelajaran yang memuat keseluruhan keterampilan berbahasa. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Articulate Storyline pada materi “As-Sakan” dari kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik untuk kelas 10 di Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo yang bisa membantu pembelajaran bahasa arab dengan mudah dan menyenangkan, (2) Untuk mengetahui penilaian ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada materi “As-Sakan” dari kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik.

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini, namun hanya sedikit yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk pembelajaran bahasa Arab, terutama yang mencakup semua keterampilan berbahasa. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah peneliti fokus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada kitab Al-Arabiyyah Baina Yadaik materi As-Sakan yang mencakup keseluruhan keterampilan berbahasa.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono, RnD atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[18] Model penelitian RnD yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Dalam penelitian RnD model ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu: 1) Analisa masalah; 2) Desain atau perencanaan; 3) Development atau pengembangan; 4) Implementasi; dan 5) Evaluasi.[19] Berikut ini adalah gambar diagram model ADDIE.



Gambar 1. Diagram model ADDIE

Prosedur penelitian dalam pembuatan produk antara lain sebagai berikut: 1) Tahap analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kerja dan analisis kebutuhan. Analisis kerja digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Analisis kebutuhan digunakan untuk menemukan solusi dari masalah, yaitu melalui pengembangan media pembelajaran; 2) Tahap Design (Desain). Tahapan ini membuat perencanaan yang meliputi a). perencanaan instrumen penilaian yang digunakan yaitu berupa kuis untuk ahli materi, ahli media, guru serta siswa. b). Merancang desain media pembelajaran dan penyusunan materi pembelajaran yang sesuai; 3) Tahap pengembangan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada tahap ini. Media pembelajaran yang telah dirancang kemudian akan dilakukan uji validasi ahli terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba produk di lapangan. Setelah itu melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dari ahli; 4) Implementasi atau penerapan. Setelah dilakukan pengembangan, media pembelajaran yang telah dikembangkan akan dilakukan uji coba produk di lapangan sesuai dengan saran dari ahli; 5) Evaluasi

(penilaian) adalah proses penilaian yang dilakukan guru dan siswa melalui angket yang sudah di sebarakan lalu dihitung nilai akhir penilaian untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.[20]

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo Putri. Media pembelajaran yang telah dibuat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media setelah itu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli. Kemudian media pembelajaran yang sudah direvisi diujicobakan di kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo Putri untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menguji produk media pembelajaran interaktif ini menggunakan instrumen penilaian berupa angket validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Informasi data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Arab kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo serta saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Adapun data kuantitatif berupa angket validasi dari ahli, respon guru serta siswa terhadap kelayakan media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data berupa analisis validitas oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui persentase validitas media pembelajaran. Ahli ini adalah dosen yang berada dibidangnya. Penilaian lembar angket berupa skala Likert dengan skor 1-5. Skala Likert adalah alat ukur yang dijadikan sebuah indikator atau acuan dalam penyusunan pertanyaan atau pernyataan.[21] Berikut adalah tabel Skala Likert[22] :

Berdasarkan hasil validasi ditentukan hasil angket berupa tanggapan dari ahli materi, media, guru dan siswa

Tabel 1. Skala *Likert*

No	Skor Penilaian	Kriteria
1	5	Sangat layak pakai
2	4	Layak pakai
3	3	Cukup layak pakai
4	2	Kurang layak pakai
5	1	Sangat kurang layak pakai

yang dianalisis dengan menggunakan data interval dengan teknik data deskriptif kuantitatif. Data interval merupakan data yang dinyatakan berupa angka sehingga bersifat kuantitatif[23]. Adapun rumus untuk menghitung presentase kualifikasi kelayakan media sebagai berikut:

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

Selanjutnya hasil akhir yang dihasilkan dari perhitungan angket validasi diubah menjadi kategori kualifikasi. Adapun kriteria media menurut skala *Likert* [24] sebagai berikut:

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Kriteria Presentase Skala *Likert*

No	Skor Penilaian	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat layak pakai, tanpa revisi
2	61% - 80%	Layak pakai dengan perbaikan kecil
3	41% - 60%	Cukup layak pakai dengan perbaikan besar
4	21% - 40%	Kurang layak pakai dengan perbaikan besar
5	0% - 20%	Sangat kurang layak pakai

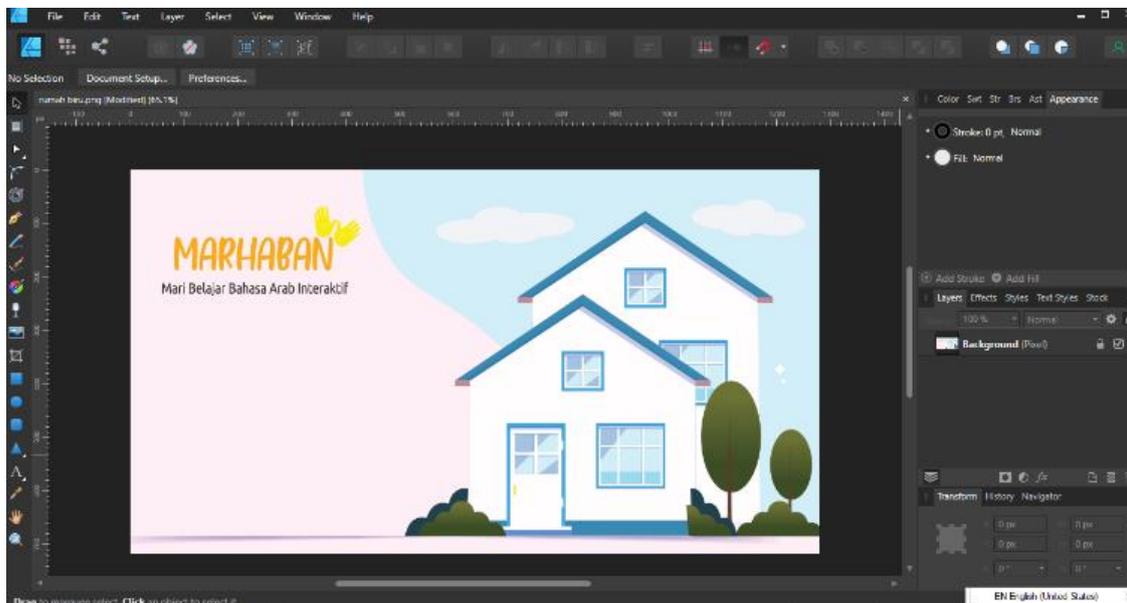
Pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline pada buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik materi As-Sakan melalui langkah-langkah pengembangan model ADDIE (Analyze, Development, Design, Implementation, and Evaluation) yaitu sebagai berikut.

1. Analyze (analisis)

Pada tahap ini melakukan analisis untuk mengetahui permasalahan pada proses pembelajaran Bahasa Arab di kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo. Hasil dari wawancara dengan guru bahasa arab kelas 10, mengatakan bahwa "Siswa kelas 10 tidak memiliki buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik sebagai panduan belajar dan pembelajaran hanya dengan metode ceramah dan papan tulis". Solusi dari permasalahan tersebut adalah perlunya media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan siswa untuk pembelajaran. Hal ini didasari berdasarkan observasi awal terdapat sarana sekolah berupa proyektor serta siswa yang diperbolehkan menggunakan laptop saat pembelajaran. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik materi As-Sakan dengan menggunakan software Articulate Storyline yang mencakup semua keterampilan berbahasa seperti: Maharah Istima', Maharah Kalam, Maharah Qiroah, dan Maharah Kitabah.

2. Design (Desain)

Pada tahapan ini melakukan perencanaan yang meliputi 2 tahapan yaitu: 1) Rancangan instrument penilaian lembar validasi serta angket guru dan siswa. 2) Rancangan pembuatan media pembelajaran berupa: Materi yang terdapat pada media ini adalah hasil pengembangan buku Al-Arabiyyah Baina Yadaik materi As-Sakan versi digital sehingga mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran. Tampilan desain background gambar dilakukan dengan template dari freepik yang kemudian disesuaikan menggunakan aplikasi Affinity Designer, serta software pendukung untuk mengedit audio. Berikut gambar tampilan aplikasi Affinity designer yang digunakan untuk membuat desain tampilan background, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Desain tampilan background menggunakan bantuan aplikasi Affinity Designer

3. Development (Pengembangan)

Tahapan selanjutnya yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang sudah dirancang. Desain yang telah dirancang, kemudian di aplikasikan pada Articulate Storyline untuk pembuatan media interaktif. Berikut adalah tampilan aplikasi Articulate Storyline yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan aplikasi Articulate Storyline

Tabel 3. Revisi dari ahli materi
Kesalahan penulisan pada kata مادة

Sebelum Revisi



Gambar 4. Sebelum revisi materi

Sesudah Revisi



Gambar 5. Sesudah revisi materi

Tabel 4. Revisi dari ahli media
Penambahan kalimat perintah pada setiap soal

Sebelum Revisi



Gambar 6. Sebelum revisi media

Sesudah Revisi



Gambar 7. Sesudah revisi media

Berikut adalah Tampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan aplikasi Articulate Storyline:

Tabel 5. Hasil akhir tampilan media pembelajaran



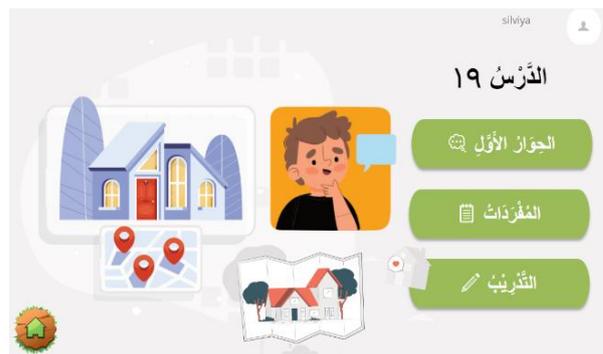
Gambar 8. Tampilan Home pada Articulate Storyline



Gambar 9. Tampilan Menu pada Articulate Storyline



Gambar 10. Tampilan Materi pada Articulate Storyline



Gambar 11. Tampilan Sub Materi pada Articulate Storyline



Gambar 12. Tampilan Soal pada Articulate Storyline



Gambar 13. Tampilan Petunjuk Soal pada Articulate Storyline



Gambar 14. Tampilan Nilai Evaluasi pada Articulate Storyline



Gambar 15. Tampilan Profil Pengembang pada Articulate Storyline

Setelah dilakukan pengembangan, kemudian produk media pembelajaran dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan media. Penilaian oleh ahli materi dan media digunakan untuk bahan pertimbangan dalam memperbaiki revisi media pembelajaran dari aspek materi dan kelengkapan media. Uji validitas di nilai oleh ahli materi dan media. a) Ahli materi yang menjadi validator adalah dosen Farikh Marzuki, Lc., MA. Dengan hasil penilaian persentase rata-rata 88% dengan kriteria sangat layak. Ahli materi memberikan beberapa saran yang perlu diperbaiki yaitu: "kesalahan penulisan beberapa kata dan sebaiknya diberi harakat pada kalimat yang disajikan". Hasil penilaian Ahli materi dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel 6. Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Presentase%	Kriteria
1	Kurikulum	87%	Sangat layak
2	Materi	89%	Sangat layak
3	Bahasa	90%	Sangat layak
4	Rata-Rata%	88%	Sangat layak

Kemudian setelah uji ahli materi, tahap selanjutnya adalah uji validitas Ahli media. b) Ahli media yang menjadi validator media ini adalah dosen Dr. Ida Rindianingsih, M.Pd. dengan hasil penilaian persentase rata-rata 97% dengan kriteria sangat layak. Ahli media memberikan beberapa saran yang perlu diperbaiki yaitu: "perlu ditambahkan kalimat perintah pada setiap soal". Hasil penilaian ahli media sebagai berikut:

Tabel 7. Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Presentase%	Kriteria
1	Desain Tampilan	100%	Sangat layak
2	Audio atau Suara	100%	Sangat layak
3	Kemudahan Media	92%	Sangat layak
4	Rata-Rata%	97%	Sangat layak

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahapan ini melakukan penerapan dengan uji coba produk atau praktek langsung di lapangan. Media pembelajaran yang sudah dibuat dan diperbaiki sesuai saran dari ahli dan dinyatakan layak digunakan selanjutnya diujicobakan pada guru dan siswa sebagai pengguna. Uji coba dilakukan pada siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo Putri dan guru bahasa arab dengan partisipan peserta didik sebanyak 19 orang. Untuk mempersingkat waktu uji coba produk, siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari 4 kelompok. Setiap kelompok menggunakan satu laptop untuk praktek langsung media pembelajaran yang dikembangkan. Setiap kelompok mengikuti arahan dalam penggunaan media pembelajaran. Pada saat evaluasi soal, setiap siswa juga melakukan praktek langsung secara bergantian agar dapat merasakan pengalaman langsung menggunakan media pembelajaran. Setelah itu siswa diminta memberikan pendapat dan sarannya dengan mengisi kuisioner.

5. Evaluate (Penilaian)

Pada tahap ini melakukan evaluasi atau penilaian dari hasil implementasi uji coba media pembelajaran pada siswa kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo Putri serta guru Bahasa Arab. Guru Bahasa Arab yang menilai media pembelajaran ini adalah Ustadzah Eli Rohmawati, S.Pd.I. dengan hasil penilaian rata-rata persentase 97% dengan kriteria sangat baik. Dari hasil uji coba pada guru bahasa arab ada beberapa komentar yaitu "media pembelajaran ini bagus, mudah digunakan untuk siswa dan untuk kedepannya tingkatkan lagi kreativitasnya". Hasil angket respon guru dapat dilihat pada table 8 berikut:

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Presentase%	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	100%	Sangat baik
2	Kemudahan Media	94%	Sangat baik
3	Rata-Rata%	97%	Sangat baik

Hasil angket respon siswa didapati rata-rata persentase 97.16% dengan kriteria sangat baik. Menurut tanggapan siswa "Media pembelajaran ini sangat bagus dan menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar bahasa arab". Beberapa siswa juga mengatakan mereka sangat terbantu dan mudah memahami dengan dibuatnya media pembelajaran ini. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Presentase%	Kriteria
1	Manfaat Media	97.16%	Sangat baik
2	Rata-Rata%	97.16%	Sangat baik

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa permasalahan siswa kelas X Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo tidak memiliki panduan belajar buku *Al-Arabiyyah Baina Yadaik* serta belum ada penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran di kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo belum digunakan secara maksimal. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa arab. Dalam mengajar seharusnya guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru dan siswa

untuk pembelajaran. Penelitian ini menjelaskan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif pada buku *Al-Arabiyyah Baina Yadaik* materi *As-Sakan* dengan menggunakan software *Articulate Storyline*. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil evaluasi uji ahli materi mencapai rata-rata 88% dengan kategori “sangat layak”. Hasil evaluasi uji ahli media rata-rata 97% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil respon guru bahasa Arab mencapai rata-rata 97% dengan kategori “sangat baik”. Evaluasi jawaban dari angket siswa memberikan hasil sangat baik yaitu 97,16%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada buku *Al-Arabiyyah Baina Yadaik* materi *As-Sakan* kelas 10 Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penulisan artikel ini. Peneliti menyadari dalam penyusunan artikel ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ustadz Angga Wahyu Wardhana, S.S selaku kepala sekolah Madrasah Aliyah Terpadu Darul Fikri Sidoarjo, Ustadzah Eli Rohmawati, S.Pd.I. selaku guru bahasa arab. Dosen Farikh Marzuki, Lc., MA. selaku ahli materi dan Dosen Dr. Ida Rindianingsih, M.Pd selaku ahli media. Kemudian peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada orang tua dan keluarga serta teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga terselesaikannya tugas akhir skripsi ini. Peneliti sadar bahwa artikel ini masih banyak kekurangannya, maka dari itu masukan dan saran yang mendukung sangat peneliti harapkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi peneliti selanjutnya.

REFERENSI

- [1] A. Rahmawati And I. Mulyawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sederhana Kelas V Sekolah Dasar,” Vol. 7, No. 3, 2022.
- [2] D. Hardianto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Deni Hardianto”.
- [3] D. A. Bin I. Al-Fawzan, *Idhoat*.
- [4] D. S. Bin M. Al-Qahtani, “Itijahat Hadithat Fi Ta’limi Al-Arabia Lughat Tsaniatan,” P. 682, 2019.
- [5] Nurdyansyah And N. Mutala’liah, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Progr. Stud. Pendidik. Guru Madrasa Ibtida’iyah Fak. Agama Islam Univ. Muhammadiyah Sidoarjo*, Vol. 41, No. 20, Pp. 1–15, 2015.
- [6] M. R. Pahlefi, “Analisis Buku Al-‘Arabiyyah Baina Yadaik Jilid I,” *Al-Ittijahjurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bhs. Arab*, Vol. 12, No. 2, Pp. 157–176, 2020.
- [7] S. Mahpara, “‘Ahamiyat Alwasayil Altaelimiat Fi Tadris Allughat Alearabiat Lighayr Alnaatiqin Biha,” *Prosinding Konf. Nas. Bhasa Arab Iv Um*, Pp. 221–233, 2021.
- [8] Umar Al Faruq, “‘Ahamiyatu Istikhdam Alwasaili Atta’limiyati Fii Ta’limi Allughati Al Arabiati Linatiqyna Bighayriha,” Vol. 01, No. 02, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/lisanu/article/download/455/414%0d>
- [9] P. (2017) Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media,” No. March, 2017, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- [10] A. Furoidah, “Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Fusha Arab. Lang. Educ. J.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 63–77, 2020, Doi: 10.36835/Alfusha.V2i2.358.
- [11] D. T. P. Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” *Invotek J. Inov. Vokasional Dan Teknol.*, Vol. 19, No. 1, Pp. 75–82, 2019, Doi: 10.24036/Invotek.V19i1.409.
- [12] Supriadi And Haslinda, “Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa Smp,” *J. Literasi Digit.*, Vol. 2, No. 1, 2022, Doi: 10.54065/Jld.2.1.2022.114.
- [13] M. N. Mamonto, “Desain Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Articulate Storyline Untuk Pembelajaran Maharah Kalam Dalam Hiwar Kelas 9 Mts,” *Al-Mu’arrib J. Arab. ...*, Vol. 2, No. 1, Pp. 18–33, 2022, [Online]. Available: <https://www.jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/al-muarrib/article/view/2432%0ahttps://www.jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/al-muarrib/article/download/2432/1033>
- [14] I. Firdawela And R. Reinita, “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas Iv Sekolah Dasar,” *J. Pgsd J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, Vol. 14, No. 2, Pp. 99–112, 2021, Doi: 10.33369/Pgsd.14.2.99-112.
- [15] A. M. Regianti And Nurdyansyah, “Pengembangan Media Interaktif Fabel Untuk Meningkatkan Minat Baca Dan Ketrampilan Menulis Peserta Didik,” *Autentik J. Pengemb. Pendidik. Dasar*, Vol. 7, No. 2, Pp. 70–81,

- 2023.
- [16] A. B. Deni Sapitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X," *Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/E-Tech*, Vol. 02number01, No. Print Xxxx-Xxxx– Online 2715-2049, Pp. 1–8, 2020, Doi: 10.1007/Xxxxxx-Xx-0000-00.
- [17] A. Moch Bahak Udin By Arifin, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. 2021.
- [18] S. Nurmala, R. Triwoelandari, And M. Fahri, "Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswasd/Mi Siti Nurmala 1 □ , Retno Triwoelandari 2 , Muhammad Fahri 3," *J. Basicedu*, Vol. 5, No. 6, Pp. 5024–5034, 2021.
- [19] I. N. P. T. Tegeh, I Made; Jampel, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie," *J. Dimens. Pendidik. Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No. 1, Pp. 24–29, 2015.
- [20] R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 35–42, 2019, Doi: 10.21070/Halaqa.V3i1.2124.
- [21] W. Budiaji *Et Al.*, "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](http://Umbidharma.Org/Jipp)
- [22] R. A. Oktaviara And T. Pahlevi, "Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X Otkp 3 Smkn 2 Blitar," *J. Pendidik. Adm. Perkantoran* , Vol. 7, No. 3, Pp. 60–65, 2019.
- [23] M. Ade Heryana, Sst, "Data Dan Skala Ukur Kuantitatif," Pp. 1–15, 2011.
- [24] S. Nabila, I. Adha, And R. Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, Vol. 5, No. 5, Pp. 3928–3939, 2021, [Online]. Available: [Https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/1475](https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/1475)

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.