

Pengembangan Modul Ajar Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab

Berbasis Live Worksheet untuk Siswa SMP

Achmad Choiruman¹⁾, Eny FariyatulFahyuni ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: eni.fariyatul@umsida.ac.id

Abstract. *This document This research aims to find out the interactive e-module used during the pandemic at MTSN 1 Cianjur. This module is based on live worksheets which on the front page contains several advertisements, videos and online application sales advertisements. This media is not yet safe for students to access. Still uses the tarjamah method, and cannot yet be used as an interactive e-module for substitute teachers. After knowing some of these shortcomings, the researchers developed an interactive learning e-module product with additional input. So that the new e-module can be used and meets student needs, learning scope, technological advances, and accommodates student learning models as the 04 millennial generation. The type of research used is ADDIE development model development research which aims to develop and produce a new product. Research This development uses 5 stages, namely: analysis stage, design stage, development stage, implementation and evaluation stage. The research instrument uses an assessment sheet for the media expert team, material expert team and students. The results of research on the development of learning e-modules on Arabic language subjects, the development of students from the media expert team, obtained a percentage with a validation value of 83% and 87% in the second stage. Thus, the research results regarding the feasibility of interactive learning modules based on teacher experience were 85.4%. From the research results, the developed learning media for student development is in the "very suitable" category for use or implementation in student development learning.*

Keywords - *interactive teaching module; interactive teaching module; live worksheet; innovative teaching*

Abstrak. *This document Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui e-modul interaktif yang digunakan selama pandemi di MTSN 1 Cianjur. Modul ini berbasis liveworksheets yang di halaman depannya berisi beberapa iklan, video, dan iklan penjualan aplikasi online. Media ini belum aman bagi siswa untuk mengaksesnya. Masih menggunakan metode tarjamah, dan belum dapat digunakan sebagai e-modul interaktif untuk guru pengganti. Setelah mengetahui beberapa kekurangan tersebut. Maka peneliti mengembangkan produk e-modul pembelajaran interaktif dengan input tambahan. Agar e-modul yang baru dapat digunakan dan memenuhi kebutuhan siswa, lingkup pembelajaran, kemajuan teknologi, dan mengakomodir model belajar siswa sebagai generasi milenial 04. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru. Penelitian pengembangan ini menggunakan 5 tahapan yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap development, implemntation dan tahap evaluasi. Instrumen Penelitian menggunakan lembar penilaian untuk tim ahli media, tim ahli materi dan siswa. Adapun hasil penelitian pengembangan e-modul pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab perkembangan peserta didik tim ahli media memperoleh presentase dengan nilai validasi sebesar 83% dan 87% pada tahap kedua. Dengan demikian, hasil penelitian mengenai kelayakan modul pembelajaran interaktif berdasarkan pengalaman guru sebesar 85,4%. Dari hasil penelitian media pembelajaran perkembangan peserta didik yang dikembangkan memiliki kategori "sangat layak" untuk digunakan atau diimplementasikan dalam pembelajaran perkembangan peserta didik.*

Kata Kunci - *petunjuk penulis; UMSIDA Preprints Server; template artikel*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi memang sangat mempengaruhi gaya hidup dan model belajar dari peserta didik milenial[1]. Proses dari belajar mengajar yang ada disekolah, pada zaman ini telah dipaksa agar memiliki metode perkembangan yang baik untuk upaya peningkatan motivasi belajar yang ada dalam minat peserta didik. Begitupun dengan segala aspek dari kegiatan yang terkait layanan Pendidikan maupun tenaga kependidikan.

Media pembelajaran yang terdapat pada pelajaran bahasa Arab merupakan suatu proses yang dinilai memiliki pengaruh lebih terhadap pemahaman komprehensif dari siswa untuk bisa memahami secara lebih mengenai empat ranah kompetensi dasar (membaca, mendengar, menulis, dan juga berbicara)[2].

Peneliti lebih sering menggunakan e-modul saat waktu normal daripada saat pandemi. Ini merupakan variasi tambahan pada model pembelajaran yang terdapat didalam maupun diluar sekolah dengan metode yang dimiliki yaitu belajar secara mandiri dimanapun serta kapanpun. Pengembangan yang ada didalam modul tersebut, telah menjadi modul yang interaktif, yaitu agar memiliki banyak strategi didalam pengajarannya[3].

Oleh karena itu, penelitian harus menyelesaikan masalah dan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang memotivasi mereka untuk menggunakan media interaktif dengan lebih baik[4]. Spesifikasi untuk pembelajaran bahasa Arab, *Mastery Learning* mencakup empat keterampilan dasar: mendengar, membaca, menulis, dan berbicara. Menggunakan media pembelajaran langsung dan modul pengajaran interaktif dapat membuat pembelajaran lebih mudah bagi guru, baik guru bahasa Arab maupun pengantarnya[5].

Live worksheet yang akan dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan modul interaktif dari Bahasa Arab, bisa dengan mudah didapatkan secara *online* dan gratis[6]. Aplikasi tersebut dikenal multi manfaat serta banyak yang telah mengenal dan menggunakannya dilingkungan generasi milenial, guru yang kreatif telah dituntut untuk menjembatani penyampaian materi ajar dengan kebutuhan yang ada terkait gaya belajar siswa[7].

Guru yang *expert* tentunya akan menjadikan media pembelajaran sebagai penyampaian alat agar siswa memahami pembelajaran yang diajarkan dan juga sampai pada tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Saat mengerjakan berbagai soal yang tercantum pada lembar *liveworksheets*, siswa dapat merasakan sendiri bagaimana bermain game. [8].

Aplikasi *live worksheet* sudah biasa dijadikan sebagai bahan yang digunakan dalam pembuatan LKPD lembar kerja siswa, juga disebut LKS, menunjukkan hasil kerja siswa berdasarkan nilai akhir dalam mengerjakan soal setelah menyelesaikan semua soal latihan yang telah diberikan oleh guru[9].

Hemat peneliti *liveworksheet* yang merupakan media pembelajaran dengan berdasarkan pengembangan dari modul ajar yang menarik, yang menyenangkan, tidak membosankan saat siswa mengikuti proses pembelajaran[10].

Upaya yang telah dilakukan oleh peneliti untuk memakai *Liveworksheet* saat adanya penyajian terkait materi ajar dalam model *e-modul* pembelajaran yang interaktif memang dinilai sangatlah optimis, sebab dapat diakses secara mudah, menarik, maupun komunikatif. Hal tersebut dianggap bisa lebih memudahkan dari pihak maupun dari peserta didik didalam seluruh mata pelajaran yang akan diajarkan.

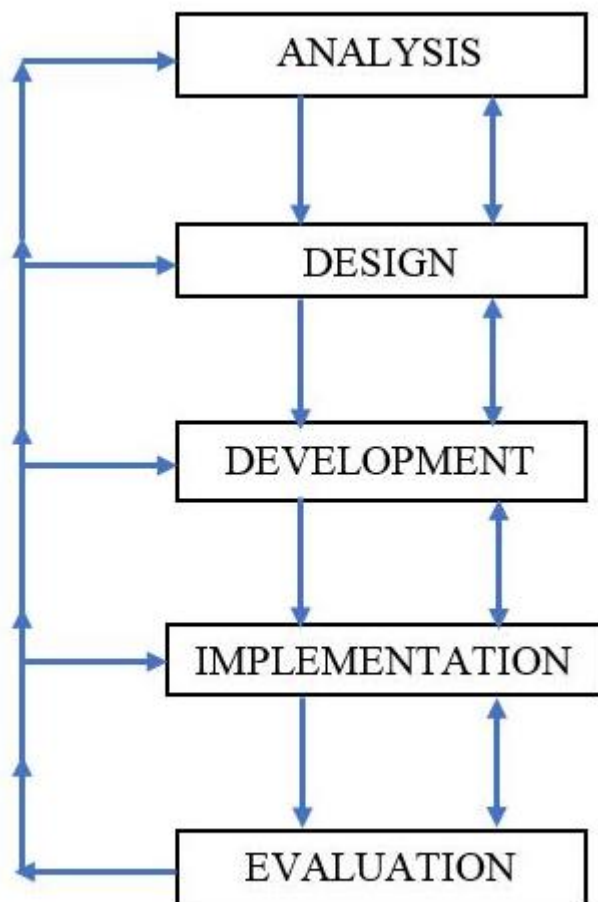
II. METODE

Pengembangan ini memanfaatkan metode penelitian model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate)[11]. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis manfaat dan kekurangan dari e-modul interaktif. Kemudian, mereka menggunakan hasil analisis untuk membuat *prototipe* produk e-modul yang akan digunakan dalam pembelajaran. Ini termasuk desain cover depan, rekaman rekaman suara siswa, gambar yang sesuai dengan kebutuhan produk, variasi gambar, dan model soal adalah semua hal yang harus diperhatikan dan disiapkan. Di langkah berikutnya, peneliti telah mengembangkan produk secara lebih lanjut.

Ini mencakup landasan spiritual, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Setelah melakukan langkah-langkah tersebut, peneliti memerlukan validasi produk dari tim ahli materi Dr.Imam Fauzi, M.Pd. dan tim ahli media Dr.Nurdyansyah, M.Pd. Setelah kedua tim memverifikasi produk, peneliti juga meminta komentar dari guru Bahasa Arab dan tiga siswa dari satu kelas yang memiliki tingkat kepandaian tinggi, menengah, dan rendah di sekolah. Dalam tahap selanjutnya, peneliti menggunakan e-modul interaktif ini untuk mengajar Bahasa Arab di kelas dengan lebih banyak siswa[13].

Terakhir, peneliti menentukan apakah produk e-modul interaktif tersebut mungkin memiliki kekurangan. Berdasarkan temuan ini, peneliti membenahi produk tersebut hingga menjadi sempurna dengan status keberhasilan siswa dalam belajar, yang dapat diukur dari prestasi siswa dan kemudahan guru menjelaskan pelajaran kepada siswa. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, Untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak, model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini dianggap sangat penting dalam proses pengembangan produk.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ADDIE, yang berarti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi[14]. Penelitian model ADDIE ini mudah dipelajari dan diterapkan karena memiliki tahapan yang terkait, sistematis, dan terorganisir. Metode yang digunakan oleh model ADDIE dapat dijelaskan dalam gambar 1.



Model Penelitian Pengembangan ADDIE

Gambar .1 [15]

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini, alat penelitian ini terdiri dari angket validasi, penilaian, dan responden. angket validasi diberikan kepada tim ahli media dan ahli materi untuk divalidasi[16]. Media kemudian direvisi oleh ahli materi dan media. Untuk pengolahan kuantitatif, berikan angket penilaian kepada guru untuk evaluasi tambahan, dan berikan angket responden kepada siswa untuk mengetahui reaksi mereka dengan menggunakan observasi lapangan[17].

Ketentuan yang sudah ditetapkan setelah data diperoleh, digunakan untuk menganalisisnya. Setelah mendapatkan informasi tentang tanggapan, rekomendasi, atau masukan dari tim ahli, peneliti memperbaiki produk modul ajar interaktif. Peneliti menentukan klasifikasi validasi yang dilakukan oleh tim ahli media, tim ahli materi, dan guru.[18].

Analysis

Pada tahap pertama, peneliti memeriksa model e-modul interaktif yang digunakan selama pandemi di MTSN 1 Cianjur. Modul-modul ini berbasis *liveworksheets* karena ada beberapa iklan, video, dan iklan penjualan aplikasi online di sekitar e-modul pembelajaran, dianggap tidak aman bagi siswa untuk mengaksesnya. Metode terjemah masih menggunakan kata-kata dalam Bahasa Arab yang diberi arti dan ditulis dalam bahasa Indonesia, tidak dapat digunakan

sebagai e-modul interaktif untuk guru pengganti. Peneliti dalam penelitian pengembangan ADDIE ini mengevaluasi kelayakan dan kebutuhan produk baru (model, metode, media, dan bahan ajar)[19].

Penulis awalnya mengembangkan produk e-modul dengan masalah pembelajaran interaktif, tetapi mereka membutuhkan input tambahan. Ini disebabkan oleh fakta bahwa media yang digunakan tidak memenuhi kebutuhan siswa, lingkup pembelajaran, kemajuan teknologi, dan model belajar siswa yang paling baru. Setelah menyelesaikan analisis produk yang menunjukkan bahwa media interaktif dalam bahasa Arab memenuhi kebutuhan sasaran, peneliti kemudian menganalisis relevansi dan kebutuhan untuk mengembangkan media interaktif baru. Untuk memberikan produk e-modul yang tervalidasi, analisis e-modul interaksi memerlukan partisipasi tim dosen yang berpengalaman. Ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk menyelesaikan proses analisis:

1. Analisis Materi

Kurikulum dibuat sesuai dengan prinsip difersifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik, menurut Pasal 36 Ayat 2 UU No. 20 Tahun 2003. Seperti yang telah dijelaskan, sekolah diminta untuk menyesuaikan diri dengan kondisi dan kemampuan siswa saat menerapkan pembelajaran. Ini berarti kurikulum harus sesuai dengan keadaan satuan pendidikan dan siswa. Ini juga harus sesuai dengan keadaan daerah, satuan pendidikan, dan siswa. Untuk saat ini, dianggap lebih efisien untuk menerapkan bahan ajar yang menggunakan modul e-learning interaktif yang berbasis pada lembar kerja langsung untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah. Permendikbud nomor 24 tahun 2016 menetapkan kompetensi dasar untuk kelas IX Sekolah Menengah Pertama saat memilih materi.

2. Analisis kebutuhan peserta didik.

Dengan melakukan wawancara dengan guru SMP Al-Falah Darussalam Kelas IX, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang sumber bahan ajar yang tersedia. Sumber daya yang tersedia untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran adalah tujuan dari analisis ini. Hasil wawancara dengan Bapak Riza, S.Pd., guru SMP Al-Falah Darussalam Kota Sidoarjo Untuk saat ini, tugas-tugas diberikan melalui platform Youtube sebagai sarana pembelajaran. Sangat diharapkan bahwa inovasi baru dalam media pembelajaran akan dikembangkan untuk membantu guru dan siswa menyampaikan dan memahami materi pelajaran selama proses belajar di sekolah. Selain itu, untuk memastikan bahwa siswa tidak jenuh atau bosan selama proses belajar di sekolah.

3. Analisis karakteristik peserta didik.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengevaluasi karakteristik peserta didik yang berada di usia Sekolah Menengah Pertama. Karakteristik ini mengacu pada kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan emosional mereka. Selain itu, kami menggunakan analisis kebutuhan siswa untuk menentukan seberapa pentingnya e-modul pembelajaran interaktif yang digunakan dalam kelas dengan menggunakan lembar kerja langsung.

Tahap operasi formal, menurut Piaget, terjadi antara usia sebelas tahun dan dewasa[20]. Fase kehidupan ini juga dikenal sebagai masa remaja. Remaja lebih logis, abstrak, dan idealis dalam berpikir. Usia sebelas hingga lima belas tahun merupakan tahap operasional formal. Pada titik ini, pengalaman konkret dipandang dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Pemecahan masalah verbal menunjukkan bahwa pemikiran operasional formal memiliki kualitas abstrak. Pemikir operasional formal harus mempertimbangkan elemen konkret A, B, dan C untuk sampai pada kesimpulan logis bahwa jika $A = B$ dan $B = C$, maka $A = C$, di sisi lain, dapat memecahkan masalah ini bahkan jika mereka hanya berbicara tentangnya.

Pemikir operasional formal tidak hanya dapat membayangkan dan idealisasi, tetapi mereka juga dapat membayangkan. Pada saat ini, Anak-anak mulai mempertimbangkan kualitas ideal yang mereka inginkan untuk orang lain dan diri mereka sendiri secara spekulatif. Konsep operasional formal juga menyatakan bahwa anak-anak dapat membuat hipotesis deduktif tentang metode sistematis untuk memecahkan masalah dan mencapai kesimpulan. Di era modern, anak-anak usia sekolah menengah dapat menggunakan 43 teknologi, termasuk ponsel, komputer, dan video game. Anak-anak dewasa ini juga lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online dan berinteraksi dengan berbagai perangkat media, seperti laptop, ponsel, dan video game. Aktivitas teknologi lebih mendominasi kehidupan anak-anak usia ini.

Design

Setelah tahapan analisis, peneliti membuat e-modul dalam bahasa Arab. Mulai dengan memilih bahan ajar yang relevan dengan judul materi, kosa kata, rekaman suara siswa yang menjelaskan materi bacaan, membuat pertanyaan dengan model menulis jawaban yang tepat untuk pertanyaan, memeriksa apakah pernyataan itu benar atau salah, dan memasukkan kata ke dalam kotak yang sesuai dengan gambar kegiatan yang berkaitan dengan materi. Setiap bagian produk dibuat secara unik. menggabungkan gambar dan warna yang menarik dengan fitur interaktif seperti tombol dan pengarah.

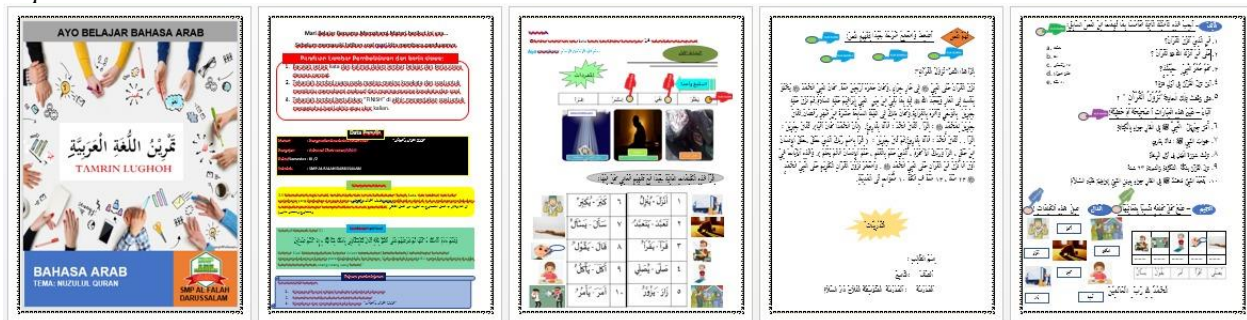
Peneliti saat ini secara konseptual mengembangkan konten modul yang dapat diakses[21]. Selanjutnya, dibuat instrumen untuk mengukur kinerja yang diharapkan dari modul interaktif dan menjadikannya siap untuk digunakan.

Develop

Pada titik ini, peneliti berusaha mencapai tujuan mereka untuk membuat produk yang merupakan e-modul pembelajaran interaktif yang terdiri dari materi teks bacaan tentang Nuzulul Quran, yang dipelajari pada semester pertama akhir kelas IX Sekolah Menengah Pertama. Proses ini mencakup berbagai langkah, termasuk analisis, desain, dan akhirnya pengembangan produk. Pada tahap pengembangan ini, peneliti juga mengumpulkan sumber daya untuk mendukung pengembangan e-modul pembelajaran interaktif. Selanjutnya, modul pembelajaran interaktif e-modul diubah menjadi file PDF dan diunggah atau diupload ke aplikasi *liveworksheets* online.

Siswa kemudian diberi link ke *liveworksheets* untuk melihat bagaimana mereka menggunakannya. Saat ini, peneliti telah mengubah dan mengembangkan modul ajar interaktif Bahasa Arab untuk siswa di Kelas IX SMP Al Falah Darussalam. Modul ini berisi materi tentang kata kerja mudarik, kata kerja mudarik al-maziid, dan huruf laa dan lam. Pada tahap sebelumnya, kerangka konseptual untuk penggunaan produk baru telah dibuat. [22]. Produk yang siap untuk digunakan kemudian dibuat dari kerangka yang masih konseptual tersebut. Pada titik ini, Selain itu, instrumen untuk mengukur kinerja produk harus dibuat dengan bimbingan tim dosen ahli materi dan media.

Capture e-modul setelah divalidasi:



Peneliti di lapangan menemukan bahwa pembelajaran bahasa Arab membutuhkan media yang sesuai dengan gaya pembelajaran siswa dan media yang akrab dengan mereka agar guru dapat menyampaikan pelajaran dengan mudah dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memulai penelitian ini, peneliti menggunakan e-modul pembelajaran online yang menggunakan aplikasi lembar kerja *online live* yang lebih awal. Setelah menganalisis e-modul tersebut, peneliti mulai mendesain e-modul baru. Logo sekolah, kalimat ajakan untuk belajar Arab, dan nama mata pelajaran disertakan.

Selanjutnya, peneliti mengisi lembar berikutnya dengan data penulis, tugas siswa, tujuan pembelajaran, landasan spiritual, dan kompetensi dasar pembelajaran. Pada lembar ketiga, peneliti menggunakan tombol suara dan gambar untuk memberikan ulasan kosakata yang sulit dalam teks bacaan. Pada lembar keempat, teks bacaan secara keseluruhan disajikan, dan siswa menggunakan tiga tombol suara untuk memberikan penjelasan tentang teks. Halaman tersebut berisi data siswa yang telah belajar dan tugas-tugas yang harus mereka selesaikan. Selain itu, di lembar kelima, peneliti menambahkan empat jenis pertanyaan yang berbeda yang berkaitan dengan teks yang dibacakan di atas.

Empat model pertanyaan terdiri dari menuliskan huruf didepan masing-masing jawaban yang dipilih, menilai pernyataan dengan menuliskan "B" untuk pernyataan yang benar dan "S" untuk pernyataan yang salah, dan dua model pertanyaan berikutnya memindahkan dan menarik garis. Setelah menyelesaikan e-modul berbasis *liveworksheet*, peneliti berbicara dengan dua tim dosen: tim dosen materi untuk memastikan bahwa materi e-modul interaktif, dan tim dosen media untuk memastikan bahwa e-modul itu layak digunakan.

Implement

Pada titik ini, produk yang dikembangkan oleh kelompok kecil siswa kelas IX SMP Al Falah Darussalam dapat diterapkan setelah divalidasi oleh para ahli validasi. Implementasi telah dilakukan dengan menerapkan modul ajar interaktif dengan asesment pada siswa kelas berdasarkan keberhasilan belajar, sehingga modul dapat digunakan sebagai alat penelitian. Peneliti memilih kelas IX sebagai subjek penelitian karena siswa di kelas tersebut dianggap telah melewati tahapan pendidikan yang lebih lanjut dibandingkan dengan kelas lain. Selain itu, akan lebih mudah bagi peneliti untuk mengambil hasil penelitian yang berkaitan dengan pengembangan ini[23].

Kelas IX adalah kelas yang paling senior dalam pembelajaran bahasa Arab, peneliti memilih untuk menggunakan tim dosen ahli untuk menguji coba e-modul interaktif, yang memaparkan materi pengenalan kosa kata dan pemahaman teks bacaan berjudul "نُزُولُ الْقُرْآنِ". Pembelajaran yang diikuti oleh peneliti adalah pengenalan kosa kata dan memahami teks bacaan sesuai dengan penjelasan di atas. Peneliti menemukan bahwa siswa tidak begitu antusias atau semangat. Peneliti mencoba menggunakan e-modul interaktif berbasis *liveworksheets* di kelas yang sama untuk memaparkan konten yang sama pada pekan berikutnya.

Saat pelajaran berakhir, peneliti memberikan tugas kepada siswa untuk mendengarkan penjelasan dari video e-modul interaktif yang dibuat. Oleh karena itu, setiap siswa memiliki kemampuan untuk belajar di rumah. Dengan menggunakan e-modul interaktif ini, belajar Bahasa Arab menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan lebih baik. Ini telah ditingkatkan oleh data yang diperoleh dari instrumen kuisioner.

Evaluat

Pada saat ini, peneliti telah melakukan pengamatan dan pengukuran terkait pelaksanaan e-modul interaktif dalam pembelajaran. Modul ini dirancang dan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Pengujian memberikan alat evaluasi kepada guru dan siswa untuk memungkinkan evaluasi untuk menghasilkan hasil yang objektif[24]. Sumber data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru dan siswa, serta komentar dan perbaikan dari ahli validasi materi dan media. Hasil dari penelitian ini mencakup lembar validasi materi dan angket tentang respons guru dan siswa.

Penelitian yang dilakukan ini, data telah dikumpulkan melalui instrument dan juga angket respon pengguna. Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menjelaskan hasil validasi yang berasal dari validator dan media dengan skor 1–5. Data yang digunakan terdiri dari respons pengguna (guru dan siswa) yang dikumpulkan dari angket respons pengguna, yang didasarkan pada aspek kepraktisan guru mapel dan juga seberapa menarik siswa menggunakan skala Likert dengan cheklis (√). Alat yang digunakan dalam Google Form adalah model drop=down. Pernyataan sikap yang sudah ditentukan dapat digunakan sebagai jawaban untuk setiap item dari sangat positif hingga sangat negative (Sugiyono, 2016).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam pembelajaran bahasa Arab telah dinilai masih menggunakan metode yang monoton, sehingga hal tersebut bisa memberikan pengaruh terkait hasil belajar siswa[25]. Begitupun dengan masalah yang ditimbulkan akibat saat guru mata Pelajaran memiliki absen atau berhalangan hadir, sehingga digantikan oleh guru mata pelajaran yang tidak linear. Hal tersebut dinilai menimbulkan kesulitan dalam proses belajar mengajar materi tersebut. Hal demikian itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi dalam menuntaskan persoalan tersebut[4].

Menurut analisis yang dilakukan oleh peneliti, e-modul interaktif yang berbasis tugas hidup telah digunakan selama pandemi di sekolah MTSN 1 Cianjur. Karena menggunakan sistem daring, tampilan e-modul masih menampilkan iklan dan video online, bahkan iklan penjualan online. Karena tidak memiliki kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diperlukan, modul ini tidak dapat digunakan secara optimal sebagai modul interaktif untuk guru pengganti. Akibatnya, metode tarjamah masih digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran yang diperbarui harus mencakup kompetensi dasar, tujuan, pokok materi, panduan, dan lembar evaluasi[26].

E-modul yang memiliki live worksheets dan nilai valid memenuhi kebutuhan pembelajaran yang ada di sekolah. Lebih dari 80% lulus sebagai materi media tanpa menggunakan metode apa pun, praktik langsung dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Penggunaan bahasa yang sederhana, suara yang menarik, dan kemampuan untuk menyenangkan siswa, media telah dinilai efektif sebagai media interaktif. Media interaktif dianggap berguna karena dapat membantu siswa mengerjakan sesuatu saat mereka ada waktu kosong.

Hasil validasi yang terdapat didalam e-modul ajar dalam tahap awal oleh tim dosen ahli materi, dengan nilai validasi sebesar 83% dan 87% pada tahap kedua. Dengan demikian, hasil penelitian mengenai kelayakan modul pembelajaran interaktif berdasarkan pengalaman guru sebesar 85,4%. Studi ke-efektifan yang terdapat pada modul pembelajaran interaktif mengenai prestasi dari siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan *e-modul interaktif*, diperoleh hasil belajar siswa sebelum memakainya terdapat nilai rata-rata yaitu 67,5 dan juga diperoleh nilai rata-rata mencapai 86,5 setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan *e-modul interaktif*. Pengamatan yang didapatkan oleh guru 1 yaitu meraih nilai 86, sedangkan guru 2 yaitu nilai 89, dan perolehan dari guru 3 mendapatkan 87, demikian tersebut nilai rata-rata menjadi 87.

IV. SIMPULAN

Apabila tim dosen ahli materi melakukan validasi e-modul ajar pada tahap awal dengan nilai validasi sebesar 83% dan 87% pada tahap kedua, hasil penelitian mengenai kelayakan modul pembelajaran interaktif sebesar 85,4%. Studi ke-efektifan yang terdapat pada modul pembelajaran interaktif mengenai prestasi dari siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan *e-modul interaktif*, diperoleh hasil belajar siswa sebelum memakainya terdapat nilai rata-rata yaitu 67,5 dan juga diperoleh nilai rata-rata mencapai 86,5 setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan *e-modul interaktif*.

Pengamatan yang didapatkan oleh guru 1 yaitu meraih nilai 86, sedangkan guru 2 yaitu nilai 89, dan perolehan dari guru 3 mendapatkan 87, demikian tersebut nilai rata-rata menjadi 87.

Berdasarkan penelitian dan diskusi yang dilakukan, Ada kemungkinan bahwa e-modul bahasa Arab interaktif yang berbasis liveworksheets dengan materi kosa kata dan pemahaman teks pada bacaan "Nuzulul Quran" telah dibuat melalui validasi materi dan media.

Hasil validasi materi memenuhi beberapa elemen substansi materi atau elemen yang ada dalam desain pembelajaran sudah dapat memenuhi aspek yang terkait dengan tambahan. Peneliti percaya bahwa e-modul interaktif ini akan meningkatkan liveworksheets, yang merupakan media interaktif, dengan meningkatkan aplikasi yang dapat menilai jawaban essay. *Liveworksheets* masih memiliki kekurangan dan keterbatasan, jadi peneliti berharap ini akan menjadi pengembangan lebih lanjut. Seperti dengan tambahan kemasan *flip-book* dan hiasan animasi yang lebih menarik dan lebih meningkatkan selera belajar siswa.

REFERENSI

- [1] E. P. Sinaga, "Blended learning: transisi pembelajaran konvensional menuju online," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, vol. 3, 2019.
- [2] Zahir, *KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN BAHASA ARAB Common European Framework of Reference (CEFR) TALQIS NURDIANTO*.
- [3] T. Anshori, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Tumpang ...," ... *KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS XI ...*, 2018.
- [4] Abd. Ghofur and E. Youhanita, "Interactive Media Development to Improve Student Motivation," *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, vol. 3, no. 1, 2020, doi: 10.31764/ijeca.v3i1.2026.
- [5] F. Belanisa, F. R. Amir, and D. H. Sudjani, "E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, Jan. 2022, doi: 10.30997/tjpba.v3i1.4754.
- [6] "How can I get my students' answers?," 2023. [Online]. Available: https://www.liveworksheets.com/aboutthis_en.asp
- [7] M. A. Yance Z Rumahuru, M. T. Dr. Agusthina Siahaya, and M. P. K. Jenri Ambarita, *TRANSFORMASI BUDAYA PEMBELAJARAN ERA KENORMALAN BARU PASCA COVID-19*. Adab, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=fXgTEAAAQBAJ>

- [8] “Pembelajaran Seperti Bermain Game dengan Live Worksheet,” 2022. [Online]. Available: www.liveworksheets.com
- [9] C. G. B. M. B. W. I. teachers, *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 4. Cerita Guru Belajar - Media Merdeka Belajar*, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=EhktEAAAQBAJ>
- [10] A. F. Pakpahan *et al.*, *Pengembangan Media Pembelajaran*, vol. Akrim 2018. Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=IZgQEAAAQBAJ>
- [11] A. S. Pritakinanthi, *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*. 2017.
- [12] A. Marjuni, “Kepribadian Guru Dalam Pengembangan,” *Pendidikan Kreatif*, vol. I, no. 1, 2020.
- [13] M. S. A. Dewi and N. A. P. Lestari, “E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, 2020.
- [14] Y. H. Rayanto, T. Rokhmawan, and M. Z. A. S. Maulana, *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>
- [15] Novri Satriawan, “Model Penelitian Pengembangan ADDIE,” 2023.
- [16] A. Kusumastuti *et al.*, *Proceedings of the 4th Vocational Education International Conference (VEIC 2022)*. in *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Atlantis Press, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=83eiEAAAQBAJ>
- [17] A. Rengganis *et al.*, *Penelitian dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=f2ucEAAAQBAJ>
- [18] M. Sari, S. R. Murti, M. Habibi, L. Laswadi, and N. Rusliah, “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i1.490.
- [19] S. Setiawan *et al.*, *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2022 (IJCAH 2022)*. in *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Atlantis Press SARL, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=mX60EAAAQBAJ>
- [20] L. Marinda Progam Pascasarjana IAIN Jember Prodi PGMI, “TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR,” 2020.
- [21] N. H. Panggabean, A. Danis, and J. Simarmata, *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=CW4REAAAQBAJ>
- [22] V. Yuliana, J. Copriady, and M. Erna, “Pengembangan E-Modul Kimia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Liveworksheets pada Materi Laju Reaksi,” 2023. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>
- [23] I. Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Jalan Adyaksa No, “Sirajuddin and Alfah-Implementation of The Addie Model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) in PHP-Based E-Learning in The Era of Pandemic 49,” 2020.

- [24] F. Belanisa, F. R. Amir, and D. H. Sudjani, "E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 3, no. 1, p. 34, Jan. 2022, doi: 10.30997/tjpba.v3i1.4754.
- [25] F. Belanisa, F. R. Amir, and D. H. Sudjani, "E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, Jan. 2022, doi: 10.30997/tjpba.v3i1.4754.
- [26] M. P. Dr. E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ>

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.