

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Bahasa Arab Sekolah Dasar Muhammadiyah Lamongan

[Development of Web-Based Interactive Media for Arabic Language Learning at Muhammadiyah Elementary School Lamongan]

Nada Shofin Auwal Fajar¹⁾, Najih Anwar²⁾

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

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
najihanwar@umsida.ac.id

Abstract. *Learning is important in achieving educational goals and requires appropriate instructional media. This study aims to develop a web-based interactive learning media for Arabic learning with the theme Fil Bait at SD Muhammadiyah 1 Babat. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through interviews, documentation, and questionnaires and analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods. Media validation by IT experts and subject experts, indicated that the learning media was very feasible, with an average expert validation score of 95%. In addition, the small-group trial involving six students obtained a score of 92% and the field trial with Grade IV B students scored 90%, indicating very positive student responses to the web-based interactive learning media.*

Keywords - *interactive learning media, Arabic learning, web-based*

Abstrak. *Pembelajaran merupakan bagian penting dalam pencapaian tujuan pendidikan sehingga memerlukan dukungan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada pembelajaran Bahasa Arab tema Fil Bait di SD Muhammadiyah 1 Babat. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, dan angket, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Validasi media diperoleh dari penilaian perorangan oleh ahli IT dan ahli materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan persentase nilai rerata sebesar 95%. Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil oleh 6 peserta didik mendapat persentase sebesar 92% dan uji lapangan oleh peserta didik kelas IV B mendapat persentase sebesar 90%, yang menunjukkan respon peserta didik sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web.*

Kata Kunci – *media interaktif; bahasa Arab; berbasis web*

I. PENDAHULUAN

Di era digital 4.0, teknologi memiliki peranan yang cukup penting, tak terkecuali di dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan secara maksimal untuk menunjang proses pendidikan sehingga pendidik terbantu dalam menyajikan maupun mengemas informasi kepada peserta didik [1].

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran menjadi bagian integral sebagai sarana untuk merealisasikan tujuan pendidikan [2]. Oleh karena itu, tanpa operasional pembelajaran yang baik, tujuan pendidikan sulit terlaksana [3]. Dalam pembelajaran ada proses terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik maupun sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan [4]. Sehingga dalam proses pembelajaran, banyak hal yang harusnya menjadi perhatian seorang pendidik, diantaranya pemilihan materi sesuai dengan kurikulum [5], memperhatikan karakteristik mata pelajaran, pengelolaan kelas dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Selain itu, ada faktor lain yang menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran [6]. Penggunaan media pembelajaran yang tepat memungkinkan pendidik untuk menyampaikan nilai, informasi dan pengetahuan secara tepat kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu pendidik dalam menarik minat serta perhatian peserta didik, menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien [7].

Perkembangan teknologi yang ada saat ini menjadikan banyaknya inovasi pengembangan media pembelajaran yang bisa dilakukan oleh pendidik, contohnya media pembelajaran interaktif. Mendefinisikan pengertian media secara umum Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa media adalah manusia, materi maupun kejadian yang menjadi penyebab pelajar memperoleh keterampilan, pengetahuan juga sikap. Berdasarkan pengertian tersebut maka media yang dimaksud tidak terbatas pada alat bantu tetapi juga meliputi guru, buku teks maupun lingkungan sekolah [8]. Lebih rinci lagi, pengertian media pembelajaran interaktif adalah alat atau media yang tersusun dari berbagai unsur seperti

teks, gambar, animasi, grafis, video dan suara yang dibuat secara interaktif untuk proses pembelajaran. Media interaktif memiliki karakteristik yaitu adanya unsur audio-visual yang dirancang untuk melibatkan respon pengguna secara aktif [9].

Inovasi media pembelajaran interaktif telah banyak membantu pendidik dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya, media pembelajaran berbasis web yang dilakukan dengan bantuan *software microsoft power point* dan *ISpring* [10]. Selain itu, inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis web juga bisa dilakukan dengan memanfaatkan platform *genially* [11]. Penggunaan media pembelajaran berbasis web memiliki keunggulan tersendiri, yaitu *content* media yang disajikan bersifat fleksibel. Artinya bisa diubah sesuai kebutuhan oleh editor [12]. Kelebihan lainnya terletak pada interaktivitas yang disajikan. Media pembelajaran berbasis web menyediakan berbagai fitur berupa gambar, suara, kuis interaktif, animasi, video, dan umpan balik langsung. Hal itu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, efektif karena mendorong partisipasi aktif peserta didik dan lebih bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik [13]. Namun, pada praktiknya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kompetensi pendidik dalam merancang media pembelajaran interaktif maupun kurangnya fasilitas yang memadai.

Salah satu sekolah yang memiliki fasilitas laboratorium komputer adalah SD Muhammadiyah 1 Babat. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa di SD Muhammadiyah memiliki fasilitas komputer. Hanya saja, penggunaannya masih terbatas untuk mata pelajaran tertentu seperti Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK). Dalam praktik pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Babat bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh bahan ajar cetak dengan media pembelajaran konvensional. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung berpusat pada ceramah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi pembelajaran sehingga peserta didik mudah merasa jemu dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Dampak ini semakin terlihat pada pembelajaran bahasa Arab, yang mana merupakan bahasa asing dan dianggap membosankan [12]. Tetapi karena bahasa Arab memiliki urgenitas yang tinggi untuk dipelajari [14] dan juga penting bagi kehidupan sehari-hari [15], maka pendidik dituntut untuk memiliki strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat menarik minat dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Sebagai salah satu contoh materi bahasa Arab yang dipelajari di SD Muhammadiyah 1 Babat kelas IV adalah tema “*Fil Bait*”.

Pada pembelajaran bahasa tema “*Fil Bait*”, materi yang dibahas meliputi kosakata benda-benda yang terdapat di dalam rumah dan ada juga pokok pembahasan mengenai *dhomir*. Secara konsep, tema ini tergolong mudah dipahami oleh peserta didik karena objek pembelajarannya bersifat konkret dan telah familiar di kehidupan sehari-hari. Namun, agar pembelajaran tidak monoton dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dibutuhkan strategi penyampaian yang menarik dengan dukungan media yang lebih beragam. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media audio-visual berbasis web [16].

Berbagai penelitian telah mengkaji pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fina Nur Fadhilah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy” [17]. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Nisaul Jamilah dkk (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point Ispring Presenter* pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur” [18]. Penelitian ketiga yaitu penelitian oleh Widodo dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Klasifikasi Materi dan Perubahannya Kelas VII SMP dengan Metode Demontrasi” [13]. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Dodi Suhenda dkk (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Modern” [19].

Meskipun keempat penelitian sam-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan metode RnD, terdapat perbedaan pada bidang studi, bentuk media, materi, serta subjek penelitian. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media interaktif berbasis web pada pembelajaran Bahasa Arab tema “*fil Bait*” di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Sementara itu, penelitian Fina Nur Fadhilah menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab dengan web Educandy [17]. Penelitian Nisa’ul berfokus pada pengembangan media *powerpoint* [18]. Penelitian Widodo mengembangkan media interaktif pada mata Pelajaran IPA. Penelitian Dodi Suhenda pengembangan media untuk pendidikan modern [19].

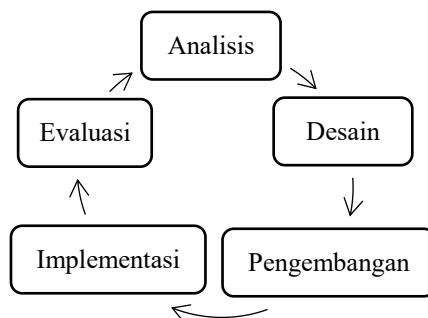
Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana proses pembuatan media interaktif berbasis web dalam pembelajaran bahasa Arab tema *Fil Bait* di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat; dan 2) Bagaimana respon peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat terhadap media interaktif berbasis web untuk pembelajaran bahasa Arab tema *Fil Bait*. Tujuannya yaitu untuk mengetahui proses pembuatan media interaktif berbasis web untuk pembelajaran bahasa Arab tema *Fil Bait* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat dan mengetahui respon peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat terhadap media interaktif berbasis web untuk pembelajaran bahasa Arab tema *Fil Bait*.

II. METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D), yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu berupa produk baru atau mengembangkan produk

lama, kemudian dilakukan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut [20]. Produk yang dapat dihasilkan dalam penelitian RnD bermacam-macam jenisnya, bisa berupa hardware (perangkat keras), seperti modul, buku, alat bantu lainnya atau berupa software (perangkat lunak) seperti program smartphone, komputer atau model pembelajaran, bimbingan, evaluasi, dan sebagainya [21]. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan protokol *HTTPS*; yang dapat diakses melalui web (peramban/browser).

Model penelitian dalam pembuatan produk ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan prosedur dalam penelitian ini, antara lain: 1) Tahap analisis (*analysis*), tahap mencari potensi masalah dan kebutuhan untuk menentukan produk apa yang akan dibuat sesuai dengan sasaran penelitian yang dituju dan mencari data pendukung lainnya; 2) Tahap perencanaan (*desain*), yaitu proses persiapan untuk membuat media yang meliputi perencanaan konsep, rancangan desain latar belakang (*background*), kuis evaluasi, dan pengumpulan media pendukung lainnya. Pada tahap ini juga peneliti menyiapkan media mentah menggunakan bantuan *microsoft powerpoint* dan canva. Desain media mentah yang ada meliputi uraian kompetensi dasar dan inti, teks materi, contoh bahasan serta kuis; 3) Tahap pembuatan produk (*development*), di mana peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan platform *Genially*; 4) Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan menguji coba produk kepada ahli IT dan ahli materi untuk memperoleh validasi. Selanjutnya, produk diuji pada kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa dan akan revisi jika terdapat kekurangan. Setelah uji kelompok kecil, maka dilakukan uji lapangan yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas 4B; 5) Tahap evaluasi (*evaluation*), dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai dasar perbaikan produk serta menentukan tingkat kevalidan, kelayakan, keefektifan, dan daya tarik dari produk yang dikembangkan berdasarkan hasil implementasi.



Gambar 2.1 Tahap Pengembangan Produk

Subjek uji coba produk ini meliputi: 1) Uji perseorangan yang melibatkan ahli IT dan ahli materi; 2) Uji kelompok kecil yaitu 6 peserta didik; 3) Uji lapangan, yang melibatkan peserta didik kelas IV, khususnya seluruh siswa kelas IV B SD Muhammadiyah 1 Babat.

Skala penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert, untuk mengukur tanggapan pengguna terhadap media yang diuji coba. Penilaian dengan skala Likert dilakukan dengan cara menyediakan indikator-indikator penilaian terkait produk yang akan dijadikan tolak ukur dalam penyusunan instrumen angket penilaian [22]. Pada penelitian ini, peneliti menyediakan pilihan skala penilaian dengan skor 1-5.

Tabel 2.1 Skor Penilaian

Pilihan Penilaian	Skor
Sangat Kurang Baik	1
Kurang Baik	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Saik	5

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi, dan pengisian angket untuk memperoleh data kualitatif maupun data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan hasil wawancara dan hasil pengumpulan dokumen-dokumen terkait penelitian. Adapun wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik kelas IV B SD Muhammadiyah 1 Babat. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kelayakan produk dan respon yang diberikan melalui angket yang disediakan oleh peneliti.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis verbal deskriptif dan analisis kelayakan produk. Data verbal deskriptif diperoleh dari wawancara dan dokumentasi dianalisis melalui proses transkripsi, seleksi dan klarifikasi data verbal lisan menjadi deskriptif yang kemudian dijadikan dasar perancangan media pembelajaran. Adapun analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil pengisian angket oleh tenaga ahli IT dan ahli materi serta respon

penggunaan produk oleh peserta didik. Data tersebut merupakan data kuantitatif yang dianalisis dan dikonversikan menjadi data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor angka akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut [23]:

$$\text{Presentase penilaian (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan data kuantitatif tersebut kemudian dideskripsikan untuk menyimpulkan hasil validasi, kelayakan produk, serta hasil respon pengguna produk. Adapun kategori kelayakan dapat disimpulkan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan:

Tabel 2.2 Kriteria Validasi Kelayakan Media

Pilihan Penilaian	Interval
Sangat Kurang Layak	0% - 20%
Kurang Layak	21% - 40%
Cukup Layak	41% - 60%
Layak	61% - 80%
Sangat Layak	81% - 100%

Adapun hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web dianalisis dan disimpulkan berdasarkan kriteria penilaian yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 2.3 Kriteria Respon Terhadap Media

Pilihan Penilaian	Interval
Sangat Kurang Baik	0% - 20%
Kurang Baik	21% - 40%
Cukup	41% - 60%
Baik	61% - 80%
Sangat baik	81% - 100%

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses pembuatan media interaktif berbasis web dalam pembelajaran bahasa Arab tema *Fil Bait*

Proses pengembangan dalam perancangan media interaktif berbasis web ini menggunakan pengembangan model ADDIE. Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah tahap analisis. Pada tahap ini diperoleh informasi bahwa pembelajaran bahasa Arab di SD Muhammadiyah 1 Babat masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan bahan ajar cetak. Modul bahasa Arab yang digunakan bertajuk lembar kerja siswa terbitan DIKDASMEN Muhammadiyah Jawa Timur. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa di SD Muhammadiyah 1 Babat memiliki fasilitas laboratorium komputer, hanya saja penggunaannya masih terbatas untuk mata pelajaran tertentu seperti TIK.

Tahap kedua adalah perencanaan media pembelajaran yang meliputi perencanaan konsep, perancangan latar belakang (*background*), desain tampilan, desain kuis, serta pengumpulan media pendukung lainnya. Sebelum merancang tampilan kompetensi, materi dan kuis evaluasi, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan *background*, gambar, elemen animasi yang diperlukan. Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai alat bantu perancangan visual.



Gambar 3.1 Pembuatan Elemen dengan Canva

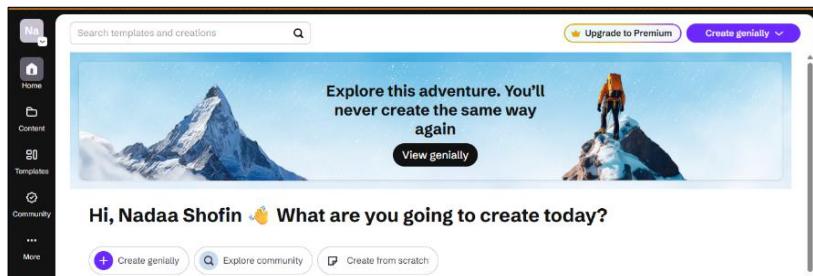
Setelah *background* gambar siap, peneliti melanjutkan menyusun rancangan kompetensi, materi, kuis menggunakan perangkat lunak *microsoft powerpoint*. Desain latar belakang dan tampilan media disesuaikan dengan

karakteristik usia peserta didik. Adapun untuk materi dan kuis disusun berdasarkan materi bahasa Arab yang digunakan di SD Muhammadiyah 1 Babat dengan beberapa penyesuaian, terutama di bagian teks bacaan (*qiro'ah*). Berikut disajikan contoh elemen dan desain yang dikembangkan menggunakan canva dan *microsoft powerpoint*.



Gambar 3.2 Rancangan Materi dengan *Microsoft Powerpoint*

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini, materi pembelajaran yang telah disiapkan mulai disusun dan dikembangkan menjadi slide-slide media pembelajaran yang interaktif, dengan bantuan platform web *genially*. *Genially* merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* adalah sebagai berikut: 1) masuk ke halaman utama *genially* dan memilih menu *create genially* untuk membuat media pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan dari *template* yang telah disediakan oleh *genially*. *Template* tersebut kemudian dimodifikasi sesuai dengan tampilan media pembelajaran yang diinginkan, meliputi : pengubahan judul dan deskripsi media pembelajaran serta memasukkan konten pembelajaran berupa teks, gambar, dan audio yang sebelumnya telah disiapkan sebelumnya;



Gambar 3.3 Halaman Utama Platform *Genially*

2) menambahkan animasi, tombol navigasi, dan elemen interaktif dengan cara memilih objek (teks atau gambar) yang akan dibuat interaktif, kemudian menentukan jenis interaksi, seperti tooltip, pop up window, atau tautan menuju halaman tertentu. Pada halaman awal disediakan tombol navigasi untuk memulai pembelajaran sedangkan pada halaman menu terdiri atas menu kompetensi, menu materi yang memuat mufradat, *qiro'ah* dan *tarkib*, menu kuis evaluasi serta menu profil; 3) menyusun kuis evaluasi dengan menentukan jenis soal seperti pilihan ganda dan benar/salah, serta memasukkan butir soal dan alternatif jawaban. Dalam media pembelajaran ini, peneliti membagi kuis menjadi 3 level; 4) mengatur tata letak tampilan agar media tersaji secara sistematis dan mudah dipahami, serta menyesuaikan ukuran font, warna latar untuk meningkatkan keterbacaan; 5) Menyimpan hasil pengembangan dan melakukan uji tampilan media pembelajaran untuk memastikan media dapat berfungsi dengan baik.



Gambar 3.4 Desain Halaman Utama (kiri) dan Desain Menu (kanan)

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi, yaitu tahap uji coba kelayakan dan validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap implementasi ini terdiri dari tiga alur, yaitu: uji perseorangan, uji kelompok kecil, uji lapangan. Uji perseorangan merupakan tahap awal untuk memperoleh penilaian dan masukan dari tenaga ahli, meliputi ahli IT dan ahli materi. Tenaga ahli IT dalam penelitian ini adalah Bapak Muhammad Ridho Ramadhan, S. Tr. Kom., yang berperan menilai aspek teknis dan fungsionalitas media dan ahli materi adalah Bapak Ahmad Naufal, Lc., yang menilai kesesuaian dan ketepatan materi pembelajaran Bahasa Arab yang disajikan dalam media.

Tabel 3.1 Hasil Validasi Ahli IT dan Ahli Materi

Ahli IT				
Indikator Penilaian	Skor	Skor Maksimal	Presentase Penilaian	Kategori
Aspek Tampilan	58	65	93%	Sangat layak
Aspek Pengoperasian	35	35		
Total	93	100		
Ahli Materi				
Aspek Pembelajaran	28	30	96%	Sangat layak
Aspek kebahasaan	25	25		
Aspek Kelengkapan Media	14	15		
Aspek Keterlaksanaan	29	30		
Total	96	100		

Dari hasil perhitungan pada tabel 3.1, diperoleh presentase penilaian dari ahli IT sebesar 93% dan ahli materi sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Rerata presentase penilaian dari tenaga ahli mencapai 95%, sehingga media pembelajaran ini dikategorikan sebagai sangat layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba berikutnya, yaitu uji kelompok kecil maupun uji lapangan. Meski demikian, hasil validasi ahli juga menunjukkan bahwa media pembelajaran masih memerlukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas penggunaannya. Masukan dari tenaga ahli IT terutama berkaitan dengan aspek teknis media yaitu pada kualitas audio di beberapa kosa kata (*mufradat*) yang dinilai belum optimal serta kejelasan pelafalan yang perlu ditingkatkan. Selain itu, ahli IT juga memberikan masukan untuk melakukan perbaikan jenis dan ukuran font pada bagian submenu agar lebih mudah dibaca, pada aspek visual dan penyajian mencakup penataan *layout* yang kurang rapi serta perlunya peningkatan ketelitian dalam penulisan teks. Perbaikan ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengguna serta memperkuat daya tarik media pembelajaran. Adapun masukan dari ahli materi yaitu berkaitan dengan ketepatan dan kualitas penyajian materi diantaranya penggunaan jenis huruf Arab yang belum konsisten, penulisan teks Arab yang belum seragam dalam penggunaan harakat serta penyajian materi yang sepenuhnya belum komprehensif karena belum disertakan contoh yang lengkap. Selain itu, ahli materi juga menyarankan agar kuis evaluasi dibuat lebih variatif dengan mencakup soal-soal yang menguji pemahaman konsep dan penerapan materi, tidak hanya berorientasi pada hafalan serta memperhatikan tata letak teks Arab agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Tabel 3.2 Desain Media Pembelajaran

Sebelum	Sesudah	Keterangan
		Desain sebelum, judul “Kompetensi” ditulis latin, sedangkan pada desain sesudah telah diperjelas menjadi “Kompetensi” dengan penyesuaian lebih rapi dan mudah dibaca oleh peserta didik.

		<p>Kuis dibuat lebih variatif. Pada desain sebelum revisi, kuis hanya berfokus pada soal pilihan ganda, sedangkan setelah revisi ditambahkan jenis kuis berbentuk esai</p>
---	--	--

Uji coba tahap kedua yaitu uji kelompok kecil. Uji kelompok kecil ini melibatkan enam orang peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Uji coba ini dilakukan di luar jam pelajaran dan dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web. Berikut tabel penilaian oleh kelompok kecil:

Tabel 3.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Penilai	Jumlah Indikator	Skor Penilaian	Skor maksimal	Presentase penilaian	Rata-rata penilaian
M. R.	29	140	145	96%	
A. W.	29	141	145	97%	
A. F.	29	125	145	86%	
F. F.	29	124	145	85%	92%
M. N.	29	136	145	94%	
S. N.	29	133	145	92%	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilaksanakan, diperoleh presentase nilai sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan. Meskipun demikian, hasil uji coba kelompok kecil juga menunjukkan adanya beberapa masukan yang perlu ditindaklanjuti, yaitu berkaitan dengan fitur kuis evaluasi yang mana sistem navigasinya belum dapat berpindah secara otomatis ke soal berikutnya. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti kemudian melakukan revisi terhadap media pembelajaran. Setelah proses revisi selesai dan media dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah uji coba lapangan.

B. Respon terhadap media interaktif berbasis web untuk pembelajaran Bahasa Arab materi *Fil Bait* siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis web diperoleh melalui hasil uji lapangan yang melibatkan seluruh siswa kelas IV B SD Muhammadiyah 1 Babat yang berjumlah 24 anak. Hasil uji coba lapangan dilaksanakan setelah media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan dari uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil, sehingga media yang digunakan telah mengalami perbaikan dari segi tampilan konten maupun fungsi interaktifnya. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Coba Lapangan

Indikator Penilaian	Jumlah Indikator	Skor penilaian	Skor Maksimal	Presentase Penilaian
Aspek Tampilan	8	854	960	89%
Aspek Pengoperasian	5	532	600	87%
Aspek Interaktif	5	545	600	91%
Aspek Pembelajaran	6	654	720	91%
Aspek Kebahasaan	3	317	360	88%
Aspek Kelengkapan Media	2	222	240	92%
Total	29	3124	3480	90%

Dari hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web memperoleh respon yang positif dari peserta didik. Hal itu dapat dilihat dari presentase skor yang didapat. Dilihat dari aspek tampilan presentase yang didapat sebesar 89% dengan kategori sangat baik. Aspek pengoperasian mendapat presentase sebesar 87%, dengan kategori sangat baik. Aspek interaktif mendapat presentase sebesar 91%, artinya

mendapat kategori sangat baik. Aspek pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 91%, dengan kategori sangat baik. Aspek kebahasaan mendapatkan persentase sebesar 88%, dengan kategori sangat baik, dan aspek kelengkapan media mendapatkan persentase sebesar 92%, dengan kategori sangat baik. Adapun skor yang didapat dari keseluruhan angket peserta didik mendapatkan nilai sebesar 3124 dari total skor 3480, dengan persentase yang diperoleh sebesar 90%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web ini berada pada kriteria sangat baik.

Setelah melakukan tahap implementasi, tahap terakhir yaitu evaluasi. Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas IV SD Muhammadiyah 1 Babat. Media ini terbukti mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis web ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab sekolah dasar.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif berbasis web yang dilakukan maka kesimpulan yang dapat peneliti berikan diantaranya: 1) proses pembuatan media pembelajaran media interaktif berbasis web dilakukan melalui beberapa tahapan. Dimulai dengan tahap perencanaan, pembuatan, pengujian hingga tahap penerapan dalam pembelajaran; 2) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web menunjukkan kategori sangat baik, dengan persentase nilai sebesar 90%. Media pembelajaran interaktif berbasis web terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan semangat peserta didik di SD Muhammadiyah 1 Babat dalam pembelajaran bahasa Arab dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang didominasi metode ceramah dan bahan ajar cetak. Selain itu, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat mengurangi tingkat kejemuhan peserta didik

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan kemudahan-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada orangtua atas segala do'a dan dukungannya, serta kepada Bapak/Ibu dosen yang sudah memberikan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terimakasih juga untuk seluruh pihak yang telah membantu dan berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepan. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.

REFERENSI

- [1] G. Cris Smaramanik Dwiqi, I. Gde Wawan Sudatha, and P. Studi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 8, no. 2, pp. 33–48, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- [2] Z. Zulfikar and B. Hendrawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Titi Laras untuk Materi Pengenalan Tangga Nada Kelas V SD,” *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 30–39, Aug. 2024, doi: 10.70078/kolektif.v1i1.27.
- [3] A. Destantya and N. Anwar, “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Student Team Achievement Division untuk Meningkatkan Hasil belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X di Madrasah Aliyah Darul Fikri Sidoarjo,” Sidoarjo.
- [4] A. Hakim and I. Israwaty, “Penerapan Model Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 166 Tangru,” *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 146–156, 2024.
- [5] Fasabbikh and N. Anwar, “Analisis Buku Teks Bahasa Arab Praktis untuk SMP/MTs Kelas VII Karya Guru Bahasa Arab Foskam Sidoarjo dalam Perspektif Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP),” Sidoarjo.
- [6] F. H. Firmansyah, S. N. Fajriyah Aldriani, and E. R. Dewi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 2, pp. 101–110, Dec. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i2.29783.
- [7] Arda, S. Saehana, and Darsikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII,” *E-Jurnal Mitra Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 69–77, Jan. 2015.
- [8] C. Kustandi and D. Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1st ed. Jakarta : Kencana , 2020.
- [9] A. Pratomo and A. Irawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web menggunakan Metode Hannafin dan Peck,” *Jurnal Positif*, vol. 1, no. 1, pp. 14–28, Nov. 2015.
- [10] Yoyada Nufninu, Wara Sabon Dominikus, and Imelda H.E Rimo, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving,” *FRAKTAL:Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, Apr. 2021, doi: 10.35508/fractal.v2i1.3590.
- [11] S. Nurjamilah and E. F. Fahyuni, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web ‘Genially’ Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab,” Sidoarjo, 2024.
- [12] A. Firdausia, I. Asrori, and M. Ahsanuddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang,” *Al-Musannif*, vol. 2, no. 2, pp. 89–100, Dec. 2020, doi: 10.56324/al-musannif.v2i2.39.
- [13] W. Setio Sejati, H. Santana Purba, and A. I. Mahardika, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Klasifikasi Materi dan Perubahannya kelas VII SMP dengan Metode Demonstrasi,” *Computer Science Education Journal (CSEJ)*, vol. 1, no. 2, pp. 37–48, Dec. 2021.
- [14] M. A. Al Khuli, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab "Asaliib Tadriisil Lughotil 'Arabiyyah"*, 1st ed. Lombok Barat : CV. Alfa Press, 2023.
- [15] Apriani and N. Anwar, “Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Theaching Game Team (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhamadiyah 1 Sidoarjo,” Sidoarjo, 2018.
- [16] Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, 1st ed. Sidoarjo : UMSIDA Press , 2019. Accessed: Jan. 08, 2026. [Online]. Available: <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-602-5914-71-3/854>
- [17] F. N. Fadhilah, “Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy,” *al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, vol. 14, no. 1, pp. 51–62, Feb. 2023, doi: 10.32678/al-ittijah.v14i1.5609.
- [18] N. Jamilah, Guntur, and Amiruddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur,” *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 5, no. 1, pp. 141–154, Jul. 2019, doi: 10.14421/almahara.2019.051-08.
- [19] Dodi Suhenda, Fokky Fuad, Pipyn Hidroga Sekt, Dede Syaefudin, and Nia Sukmawati, “Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Dalam Konteks Pendidikan Modern,” *Educatus*, vol. 2, no. 3, pp. 16–23, Oct. 2024, doi: 10.69914/educatus.v2i3.22.
- [20] M. Waruwu, “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 1220–1230, May 2024, doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.
- [21] Okpatrioka, “Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah,” *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, bahasa dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86–100, Mar. 2023.
- [22] B. Sugeng, *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*, 1st ed. Yogyakarta : Deepublish Publisher , 2020. Accessed: Jan. 08, 2026. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Q7NNEQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- [23] P. Djaali and Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* , 1st ed. Jakarta : PT Grasindo, 2008.