

# Artikel Umsida.docx

*by*

---

**Submission date:** 06-Sep-2022 03:37PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1893540519

**File name:** Artikel Umsida.docx (75.11K)

**Word count:** 2466

**Character count:** 15767



## Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Nahwu untuk Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo

Almira Shabrina<sup>1)</sup>, Khizanatul Hikmah<sup>\*2)</sup>

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

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

\*Email Penulis Korespondensi: [shabrina14almira@gmail.com](mailto:shabrina14almira@gmail.com) [khizanatul.hikmah@umsida.ac.id](mailto:khizanatul.hikmah@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Learning media is an important aspect of supporting the achievement of learning objectives. However, currently learning Arabic in Class VIII SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo does not use learning media. Meanwhile, students have difficulty understanding Nahwu Adad Ma'dud learning and students need technology-based learning media that attracts interest in learning and is easy to use anywhere and anytime. So this research was carried out as a form of developing learning media, especially in learning Nahwu Adad Ma'dud which was aimed at eight grade of junior high school students to be more interested and motivated to learn Adad Ma'dud so that it was easier to understand. The research method used is Research & Development (R&D) by describing the responses from the questionnaire sheet as well as criticisms and suggestions from the validators, and the results of the responses are processed and measured quantitatively using the Linkert scale. This research is produce the development product of an interactive animation video with time duration 13 minutes that containing animated explain of the meaning, examples, and summaries of the 4 types of Adad Ma'dud. This interactive animation video development product reach a very good response by 86.16% from 15 students.*

**Keywords -** *Learning Media; Interactive Animation Video; Adad Ma'dud*

**Abstrak.** *Media pembelajaran merupakan aspek penting penunjang tercapainya tujuan belajar. Namun saat ini pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran Nahwu Adad Ma'dud di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo tidak menggunakan media pembelajaran. Sedangkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Nahwu Adad Ma'dud dan siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik minat belajar serta mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Maka penelitian ini dilakukan sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran nahwu Adad Ma'dud yang ditujukan kepada siswa kelas VIII SMP agar lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari Adad Ma'dud sehingga lebih mudah dalam memahaminya. Metode penelitian yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan mendeskripsikan respon dari lembar angket serta kritiik dan saran dari para validator, dan hasil respon diolah dan diukur secara kuantitatif menggunakan skala Linkert. Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan video animasi interaktif berdurasi 13 menit yang memuat gambar animasi penjelasan tentang pengertian, contoh, dan rangkuman 4 jenis Adad Ma'dud. Produk pengembangan video animasi interaktif ini berhasil mendapatkan respon yang sangat baik sebesar 86,16% dari 15 Siswa.*

**Kata Kunci -** *media pembelajaran; Video Animasi Interaktif; Adad Ma'dud*

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang harus dijalani setiap insan dalam kehidupannya. Dalam menjalani suatu pendidikan, seseorang tidak sekedar mendapatkan ilmu baru namun lebih dari itu, mereka akan mengalami berbagai pengalaman yang membangun serta mendidik kognitif, afektif, dan psikomotoriknya.

Melalui pendidikan, manusia mempelajari berbagai hal untuk mempersiapkan diri menghadapi berbagai tantangan di masa yang akan datang. Sebagaimana agama Islam – agama Allah yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW kepada umatnya, mewajibkan kita sebagai manusia yang beriman untuk menuntut ilmu dan meraih pendidikan. Allah SWT berfirman dalam Surat Al-Mujadalah ayat 11: *(يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ)* yang artinya: niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan[1].

Dalam setiap tindakan dan pemikiran manusia bertautan dengan berbagai pengetahuan. Sebagaimana yang telah dikemukakan Burhanuddin Salam dalam bukunya yang berjudul Pengantar Filsafat, bahwa pengetahuan yang dimiliki manusia ada empat yaitu pengetahuan umum, pengetahuan filsafat, pengetahuan sains, dan pengetahuan agama[2].

Karena begitu luasnya pengetahuan, maka pada dunia pendidikan, ilmu-ilmu pengetahuan dikelompokkan lagi menjadi berbagai bidang studi. Diantaranya adalah bidang studi bahasa Arab. Tidak diragukan lagi bahwa bahasa Arab telah menjadi pelajaran dari kajian kurikulum sekolah Islam. Karena bahasa Arab adalah bahasa Al-Qur'an yang mulia, dimana sudah sepatutnya umat muslim mempelajarinya untuk bisa lebih mengerti *kalamullah*.

Bahasa Arab memiliki banyak cabang ilmu. Cabang-cabang ilmu tersebut diantaranya *Shorf, Nahwu, Khat, Ma'ani, Bayan, Badi*, 'Arudl, Ilmu *Qawafi, Insya*', *Khitobah*, Sejarah Kesustraan, Matan Bahasa, dan Leksikografi Arab[3]. Namun dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah-sekolah Indonesia sebagian besar hanya mempelajari cabang ilmu Nahwu dan Shorf. Fokus pembahasan ilmu sharf ialah pada perubahan kata dari satu bentuk ke bentuk yang lain yang dikenal dengan istilah tashrif. Sedangkan ilmu nahwu fokus pada bagaimana kita merangkai kata-kata menjadi sebuah kalimat yang sempurna, baik dari sisi susunan kata tersebut atau perubahan akhir setiap kata dalam kalimat yang dikenal dengan istilah *i'rab*[4].

Dalam pembelajaran nahwu maupun dalam pembelajaran ilmu lainnya terdapat berbagai hal dan komponen yang harus diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Terdapat lima komponen yang sangat penting dalam pembelajaran diantaranya tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran[5]. Dengan meningkatkan pemanfaatan media tanpa mengesampingkan 4 komponen lainnya tentu pembelajaran akan lebih berkualitas dan berjalan efektif efisien.

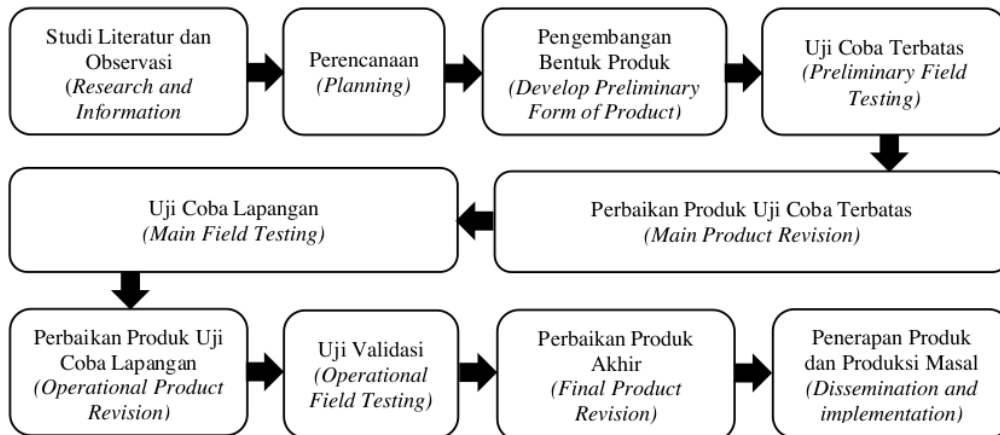
Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara dan pendukung dalam upaya mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran banyak sekali macamnya, diantaranya adalah video animasi interaktif. Media video animasi interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media teks, gambar, audio, video dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi[6].

Di era yang serba canggih ini terlebih lagi semenjak pandemi 2020 yang mengharuskan melaksanakan kegiatan belajar dari rumah membuat pelajar baik dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga Mahasiswa menghabiskan waktunya lebih banyak dengan gawai dan teknologi lainnya. Media berbasis teknologi seperti video animasi interaktif merupakan media pembelajaran yang kekinian, variatif, menarik, mudah dipahami, dan juga mudah digunakan dimanapun dan kapanpun. Sehingga media ini akan sangat diperlukan dalam pendidikan masa kini dan yang akan datang.

Peneliti tertarik mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berupa video animasi interaktif di SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo karena pada saat ini pembelajaran bahasa Arab khususnya pada pembelajaran Nahwu di kelas VIII tidak menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dan menunjukkan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif dilakukan khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab *Adad Ma'dud* kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo, serta bagaimana respon para siswa terhadap produk pengembangan tersebut. Sehingga dapat diambil pelajaran, manfaat dari hasilnya, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik nantinya.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dapat disebut R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan prosedural yang dikemukakan oleh Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan yang rinci dan runtut sehingga langkah-langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini lebih jelas dan terarah. Berikut 10 tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall[7] :



**Bagan 1.** Prosedur Pengembangan Borg&Gall

1

Data penelitian ini didapatkan melalui observasi, wawancara, dan angket, serta dokumentasi dan jurnal yang berkaitan. Data-data yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut kemudian diolah dan dianalisis. Data angket yang diperoleh berupa data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan Skala Linkert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial[8]. Skala Linkert yang digunakan ber kriteria empat tingkat, dengan skala positif bernilai 4, skala negatif bernilai 1, kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

$$p = \frac{x}{\sum xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Skor yang dicari

x = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal poin

100% = Bilangan konstan

Setelah dihitung, maka ditemukan tingkat kelayakan atau kevalidan dan tingkat kemenarikan audio visual dari produk. Berikut kriteria validasi yang digunakan:

2

**Tabel 1. Kriteria Validasi (Skala)**

Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan
85,01 – 100,00	Sangat Valid, tidak perlu revisi
70,01 – 85,00	Valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang valid, dapat digunakan tetapi revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid, tidak layak dipergunakan

**Tabel 2. Kriteria Validasi (Skor)**

Skor	Tingkat Menarik
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pengembangan Produk Video Animasi Interaktif

Berikut merupakan prosedur pengembangan produk video animasi interaktif yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan 10 langkah pengembangan yang dikemukakan Borg&Gall:

Langkah pertama peneliti melakukan observasi terhadap proses pendidikan di SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo pada bulan Maret 2021. Dari hasil observasi peneliti menemukan permasalahan bahwa SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo memiliki fasilitas pendidikan yang baik dan sebagian besar siswanya mampu mengikuti pelajaran dengan baik, namun proses pendidikan Bahasa Arab tidak memiliki keragaman media pembelajaran dan kemampuan siswa dalam memahami materi bahasa Arab berbeda-beda. Dengan adanya potensi dan masalah tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi interaktif. Lalu peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Arab SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo yaitu Ibu Zainab pada bulan September 2021, dari wawancara tersebut ditemukan permasalahan yaitu siswa kesulitan memahami materi *Adad Ma'dud*, maka kami putuskan bahwa isi video tersebut memuat tentang *Adad Ma'dud*. Kemudian peneliti membaca literatur dari buku dan jurnal yang berhubungan dengan *Adad Ma'dud*, seperti buku *Nahwu Waadhah* yang ditulis oleh Ali Al-Jarim dan Mustafa Amin, buku *Nahwu tingkat keempat dari seri Silsilah Ta'lim Al Lughah Al Arabiyah*, dan buku bahasa Arab *Al 'Ashri* untuk SMP Muhammadiyah.

Pada bulan Februari 2022, peneliti melakukan perencanaan untuk membuat video animasi interaktif yang diawali dengan pembuatan kerangka materi mulai dari pengertian *Adad Ma'dud*, contoh dalam kalimat, soal dan jawaban, serta ringkasan dari empat jenis *Adad Ma'dud*.

Pada langkah pengembangan bentuk produk awal, peneliti membuat video animasi interaktif menggunakan aplikasi Canva dan VN sesuai desain yang peneliti rancang pada tahap perencanaan. Pembuatan produk pertama ini dimulai pada tanggal 27 Mei 2022 dan selesai pada tanggal 17 Juli 2022.

Pada tanggal 19 Juli 2022 dilakukan uji coba terbatas dengan 3 orang, diantaranya yaitu: Dr. Ida Rindaningsih sebagai ahli media pembelajaran, Rizki Yatul Mahmuda, B.Ed., M.Pd sebagai ahli materi pendidikan, dan Zainab Nurul Hudaya, S.Thi sebagai guru bahasa Arab. Pada proses uji coba video, penulis memberikan sebuah lembar angket pertanyaan dengan pengukuran jawaban menggunakan skala Linkert untuk memvalidasi produk, dan terlampir ruang kritik atas kekurangan produk dan saran agar produk bisa lebih baik. Dari uji coba terbatas tersebut, diperoleh nilai validasi sangat memuaskan sebesar 100% dari ahli media pembelajaran, 93,3% dari ahli materi pembelajaran, dan 90% dari guru bahasa Arab.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan perbaikan pada produk uji coba berdasarkan kritik dan saran dari para ahli dengan memperbaiki dan memperlambat gambar dan penjelasan, menambahkan penjelasan topik di pembukaan awal, mengganti pewarnaan kalimat untuk memperjelas penjelasan, dan menambah tanda waktu menjawab di bagian atas gambar soal.

Setelah perbaikan selesai, kemudian dilakukan uji coba lapangan pada tanggal 27 Juli 2022 dengan 8 orang, dan mendapatkan nilai validasi yang sangat baik yaitu sebesar 100% dari ahli media pembelajaran, 98,3% dari ahli materi pembelajaran, 96,7% dari guru bahasa Arab, serta 80,5% dari rata-rata nilai validasi oleh 5 siswa.

Berdasarkan kritik dan saran dari proses uji coba lapangan, Peneliti melakukan perbaikan dengan memperbaiki dan memperlambat gambar dan penjelasan, mengeraskan suara video, mengganti gambar animasi pada penjelasan pengertian *Adad Ma'dud*, dan menambahkan penjelasan untuk jenis *Adad Mufrod*.

Kemudian dilakukan uji validasi kembali pada tanggal 1 Agustus 2022 dengan kelompok yang lebih besar yang berjumlah 13 orang, dan mendapatkan nilai validasi yang sangat baik yaitu sebesar 100% dari ahli media pembelajaran, 100% dari ahli materi pembelajaran, 96,7% dari guru bahasa Arab, serta 83% dari rata-rata nilai validasi oleh 10 siswa.

Langkah selanjutnya yaitu kembali melakukan perbaikan, Peneliti tidak banyak melakukan perubahan pada produk, berdasarkan kritik dan saran pada tahap uji validasi sebelumnya, peneliti hanya perlu meningkatkan volume suara video agar lebih keras dan jelas.

Tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah penerapan produk dan produksi masal. Produk video animasi interaktif ini diimplementasikan oleh guru pada pembelajaran bahasa Arab *Adad Ma'dud* pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo, dan peneliti mengunggah produk video animasi interaktif tersebut ke YouTube agar dapat dimanfaatkan siswa dan masyarakat luas untuk mempelajari dan mengulas kembali pembelajaran *Adad Ma'dud* dimana saja dan kapan saja.

#### **B. Respon Siswa terhadap Produk Pengembangan Video Animasi Interaktif**

Pada tanggal 3 Agustus 2022, hasil produk pengembangan diuji coba kepada 15 siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi interaktif dalam pembelajaran *Adad Ma'dud*. Melalui data angket, diperoleh respon yang sangat baik dari para siswa yaitu sebesar 86,16%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif menambah pengalaman belajar yang berbeda, menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran *Adad Ma'dud*, dan mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar bahasa Arab *Adad Ma'dud*.

### **IV. KESIMPULAN**

Melalui pengamatan sebuah potensi dan masalah yang terdapat pada pembelajaran bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo, Peneliti menemukan potensi siswa yang aktif dan dinamis mengikuti perkembangan zaman dan ditemukan masalah dalam proses pembelajaran bahasa Arab bahwa siswa kesulitan memahami materi *Adad Ma'dud*. Maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi interaktif yang berdurasi 13 menit yang berisi kumpulan gambar animasi penjelasan tentang pengertian, contoh dan soal, serta rangkuman 4 jenis *Adad Ma'dud*.

Setelah dilakukan pengembangan produk dari buku menjadi sebuah media pembelajaran video animasi interaktif, maka produk dipublikasikan di Youtube dan diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Arab *Adad Ma'dud*. Media pembelajaran video animasi interaktif tersebut mendapatkan respon siswa yang sangat baik yaitu sebesar 86,16% dengan tingkat kelayakan **valid** bahwa media pembelajaran video animasi interaktif menambah pengalaman belajar yang berbeda, menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran *Adad Ma'dud*, dan mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar bahasa Arab *Adad Ma'dud*.

Diharapkan guru, siswa, maupun masyarakat luas dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut dengan baik, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan produk video animasi interaktif ke dalam bentuk produk yang lain atau dalam bentuk produk yang lebih baik.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah atas rahmat dan ridha Allah, Peneliti dapat menyelesaikan segenap proses penelitian dengan baik. Peneliti tidak dapat melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan penuh syukur Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para ahli dan validator yang berkenan meluangkan waktunya untuk memvalidasi dan memberikan kritik saran terhadap video animasi interaktif yang Peneliti kembangkan. Ucapan terima kasih juga peneliti haturkan kepada Kepala Sekolah, Staff, Guru dan Siswa SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo yang telah berkenan memberikan tempat serta membantu dan mendukung peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran video animasi interaktif ini kepada siswa kelas VIII.

### REFERENSI

- [1] Al Qur'an Terjemah & Tajwid, Cetakan Pertama, Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2014.
- [2] Burhanuddin Salam, *Pengantar Filsafat*, Jakarta: Bina Aksara, 1998.
- [3] Ahmadi and Aulia Mustika Ilmiani, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional Hingga Era Digital)*, Yogyakarta: Ruas Media, 2020.
- [4] Abu Razin and Ummu Razin, *Buku Nahwu Pemula*, Depok: Pustaka BISA, 2015.
- [5] C. Hayes, H. Hardian, and T. Sumekar, 'Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda', *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6.2 (2017), 402–16.
- [6] Windarta, Mughtar Agus Tri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Di SMK N 1 Seyegan', July, 2019, 1–23.
- [7] Haryati, Sri, 'Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan', *FKIP-UTM*, 37.1 (2012), 11–26.
- [8] Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra, 'Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online', *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5.2 (2019), 128–37

# Artikel Umsida.docx

---

## ORIGINALITY REPORT

---

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Sidoarjo

Student Paper

8%

---

2

[repository.uinjambi.ac.id](http://repository.uinjambi.ac.id)

Internet Source

2%

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On