

Development of Interactive Animation Video Learning Media in Nahwu Learning for Grade 8 Muhammadiyah 1 Sidoarjo Middle School

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif dalam Pembelajaran Nahwu untuk Kelas 8 Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Sidoarjo

Almira Shabrina
Khizanatul Hikmah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

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.

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: ﻟﻰﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ akan Allah niscaya :artinya yang ﻟﻰﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ ﻭﻟﻠﻪ ﻧﻮﺭ mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.

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.

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, Insha', Khitobah, Sejarah Kesustraan, Matan Bahasa, dan Leksikografi Arab*. Namun dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah-sekolah Indonesia sebagian besar hanya mempelajari cabang ilmu Nahwu dan Shorf. Fokus pembahasan ilmu sharaf 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*.

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. 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.

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 materi *Adad Ma'dud* di kelas VIII tidak menggunakan media pembelajaran. Materi *Adad Ma'dud* adalah materi pembelajaran bahasa Arab yang mempelajari tentang susunan kata untuk menyebutkan bilangan dan pembilang. *Adad* adalah bilangan jumlah yang dihitung dan *Ma'dud* adalah sesuatu yang dihitung.

Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian yang akan menunjukkan bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif dilakukan dalam pembelajaran bahasa Arab *Adad Ma'dud* untuk kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo, serta bagaimana respon para siswa kelas VIII terhadap produk pengembangan tersebut. Sehingga dapat diambil pelajaran dan manfaat dari hasilnya, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik nantinya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dapat disebut R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dikembangkan 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:

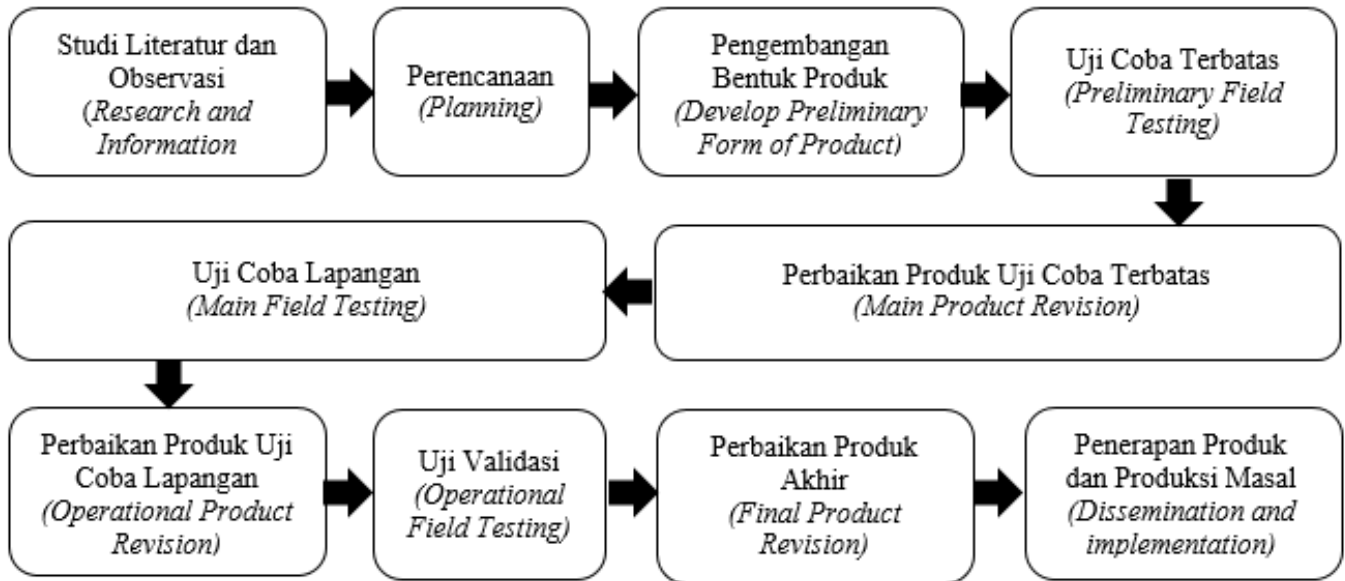


Figure 1. *Prosedur Pengembangan Borg&Gall*

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. Skala Linkert yang digunakan berkriteria 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.

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

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

Table 1. *Kriteria Validasi (Skala)*

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Table 2. *Kriteria Validasi (Skor)*

Hasil dan Pembahasan

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 Waadhih* 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*. Keempat jenis *Adad Ma'dud* tersebut antara lain: *Adad Mufrod*, *Murokkab*, *Ma'thuf*, dan *Ma'qud*.

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. Berikut bentuk gambar video yang dihasilkan:



Figure 2. Hasil Produk: Penjelasan Adad Ma'dud

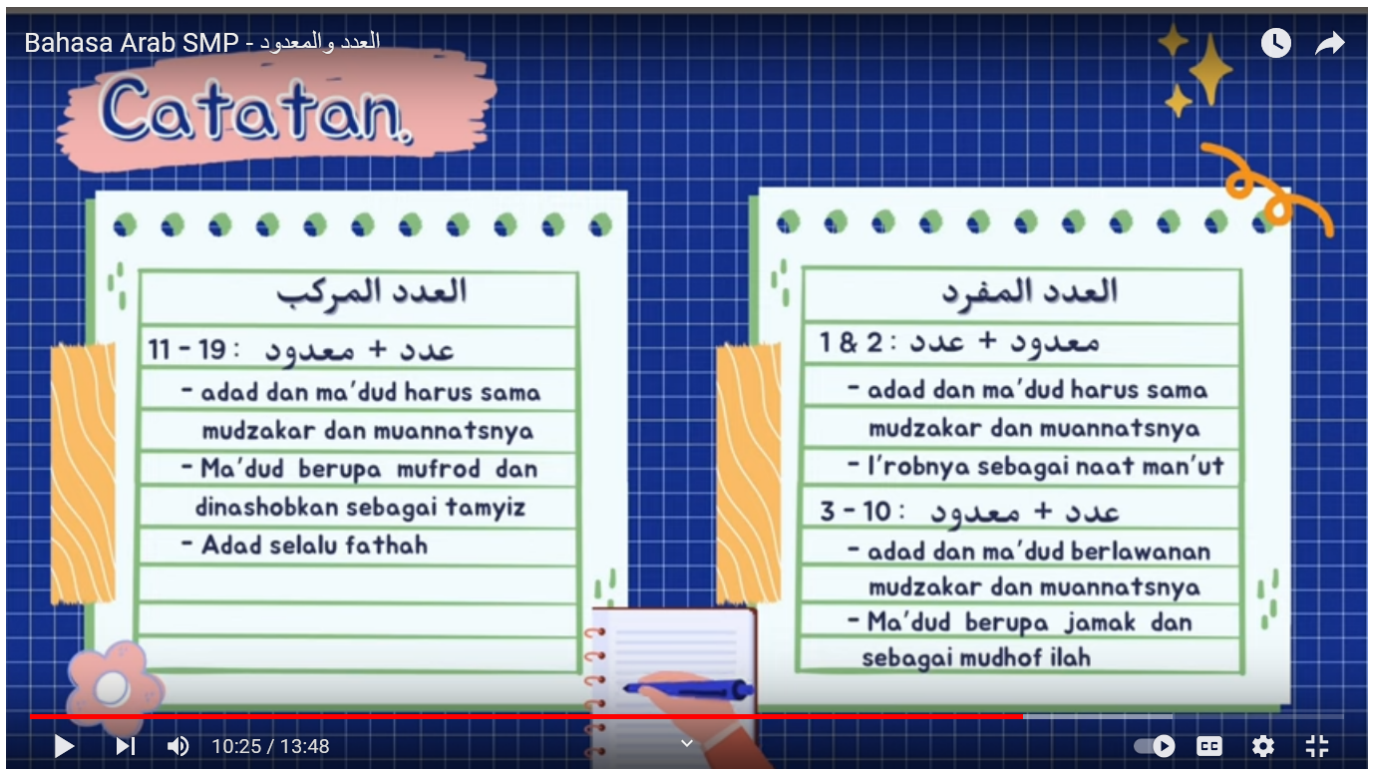


Figure 3. Hasil Produk: Rangkuman Adad Ma'dud

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*.

Simpulan

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.

References

1. A. Quran, Al Quran Terjemah & Tajwid, Bandung: Sygma Creative Media Corp, 2014.
2. B. Salam, Pengantar Filsafat, Jakarta: Bina Aksara, 1998.
3. Ahmadi dan A. M. Ilmani, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Konvensional hingga Era Digital), Yogyakarta: Ruas Media, 2020.
4. A. Razin dan U. Razin, Buku Nahwu Pemula, Depok: Pustaka BISA, 2015.
5. I. Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," Jurnal Lingkar Widyaiswara, vol. 1, no. 4, pp. 104-117, 2014.
6. M. A. T. Windarta, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utiliyas Gedung di SMKN 1 Seyegan," Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2019.
7. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Media Interaktif Berbasis Video Animasi Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utiliyas Gedung di SMKN 1 Seyegan." 2018. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
8. S. Haryati, "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan," FKIP-UTM, vol. 37, no. 1, pp. 11-26, 2012.
9. V. H. Pranatawijaya, Widiatry, R. Priskila dan P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," Jurnal Sains dan Informatika, vol. 5, no. 2, pp. 128-137, 2019.
10. .1996. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Media Interaktif Berbasis Video Animasi Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utiliyas Gedung di SMKN 1 Seyegan.