

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GNOMIO
DENGAN DART (DIRECTED ACTIVITIES
RELATED TO TEXT) DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB DI MAN 2 KOTA MADIUN**



Oleh:

MUHAMMAD IRSYAD

NIM.18204021018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

Diajukan kepada Program Magister
Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

**YOGYAKARTA
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Irsyad
NIM : 18204021018
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 5 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,



Muhammad Irsyad
NIM: 18204021018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Irsyad
NIM : 18204021018
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah **tesis** ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah **tesis** ini terdapat plagiasi di dalamnya, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 5 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Muhammad Irsyad
NIM: 18204021018



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2193/Un.02/DT/PP.00.9/08/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GNOMIO DENGAN DART (DIRECTED ACTIVITIES ROLATED TO TEXT) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MAN 2 KOTA MADIUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD IRSYAD, S. Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 18204021018
Telah diujikan pada : Jumat, 13 Agustus 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag

SIGNED

Valid ID: 6119abea35980



Penguji I

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I

SIGNED

Valid ID: 612202a0dc07a

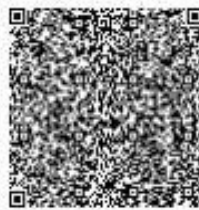


Penguji II

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.

SIGNED

Valid ID: 611e90907f3c7



Yogyakarta, 13 Agustus 2021

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 6122f81ca7166

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GNOMIO
DENGAN DART (DIRECTED ACTIVITIES RELATED TO TEXT) DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MAN 2 KOTA MADIUN**

Nama : Muhammad Irsyad
NIM : 18204021018

Prodi : PBA
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah
Ketua/ Pembimbing : Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag.

Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, M.Ag.

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 13 Agustus 2021

Waktu : 09.00-10.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95 (A)

IPK : 3,91

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *GNOMIO* DENGAN MODEL *DART*
(*DIRECTED ACTIVITIES RELATED TO TEXT*) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB DI MAN 2 KOTA MADIUN**

yang ditulis oleh :


Nama	:	Muhammad Irsyad, S.Pd.
NIM	:	18204021018
Jenjang	:	Magister (S2)
Program Studi	:	Pendidikan Bahasa Arab

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk di ujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 5 Agustus 2021
Pembimbing


Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M. Ag.
NIP. 19621025 199103 1 005

MOTTO

أنظر ما قال ولا تنظر من قال

(Lihatlah apa yang dikatakan jangan melihat siapa yang mengatakan)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Tesis ini penulis persembahkan kepada
almamater tercinta:*

*Program Magister
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

MUHAMMAD IRSYAD, Pengembangan Media Interaktif *Gnomio* dengan *DART* (*Directed Activities Related to Texts*) dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Kota Madiun. Tesis. Yogyakarta : Program Magister Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Salah satu aspek untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab dan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* adalah dengan tersedianya media pembelajaran interaktif yang berkualitas. Oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif *gnomio* dengan *DART*. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk peserta didik MAN 2 Kota Madiun kelas XI Agama, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk peserta didik MAN 2 Kota Madiun kelas XI Agama, dan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk peserta didik MAN 2 Kota Madiun kelas XI Agama.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik MAN 2 Kota Madiun kelas XI Agama sebanyak 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Analisis data menggunakan uji *t* (*one – group pretest – posttest*) dan *N Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media pembelajaran interaktif *gnomio* dengan *DART* berisi materi tentang Haji dan Umrah, Media dan Teknologi Komunikasi, dan Agama di Indonesia. Terdapat 4 maharah pada tiap babnya dan 3 unsur bahasa Arab. Serta latihan dengan *DART* pada tiap-tiap maharah dan unsur bahasa Arab di setiap babnya. Media pembelajaran interaktif tersebut dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif peserta didik kelas XI Agama dalam pembelajaran *daring* (2) Hasil validasi dari para ahli dan angket respon peserta didik menunjukkan Sangat Baik (SB) dengan rata-rata 4,53. Sehingga produk layak digunakan dalam pembelajaran. (3) Berdasarkan hasil perhitungan *N Gain* diperoleh nilai 59.2% dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *gnomio* dengan *DART*, hasil tersebut berada dalam kategori “Cukup Efektif” untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Gnomio*, *DART*

ABSTRACT

MUHAMMAD IRSYAD, Development of Gnomio Interactive Media with DART (Directed Activities Related to Texts) in Arabic Learning at MAN 2 Madiun City. Thesis. Yogyakarta: Master Program in Arabic Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

One aspect to improve the quality of Arabic education and students' interest in learning Arabic is the availability of quality interactive learning media. Therefore, the authors developed the Gnomio interactive learning media with the DART. The purpose of this study was to produce a gnomio interactive learning media product with the DART in bold Arabic learning for students of MAN 2 Madiun City class XI, to find out the Gnomio interactive learning media with the DART in bold Arabic learning for students of MAN 2 Madiun City class XI Religion, and to determine the effectiveness of the Gnomio interactive learning media with the DART in learning Arabic for students of MAN 2 Madiun City class XI Religion.

The research method used in this research is RnD (Research and Development) research with the Borg and Gall development model. The subjects in this study were 25 students of MAN 2 Madiun City class XI Religion. Data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. Data analysis used t test (one – group pretest – posttest) and N Gain.

The results of the study show: (1) Gnomio interactive learning media with the DART which contains material about Hajj and Umrah, Media and Communication Technology, and Religion in Indonesia. 4 maharah in each chapter and 3 not in Arabic. As well as exercises with the DART on each maharah and Arabic elements in each chapter. The interactive learning media is used as an alternative learning medium for students of class XI Religion in bold learning. (2) The results of the validation from the experts and the responses of the students showed Very Good (SB) with an average of 4.53. So that the product is suitable for use in learning. (3) Based on the calculation of N. Obtaining a value of 59.2% from the comparison of the average value of the pretest and posttest before and after using the Gnomio interactive learning media with the DART, these results are in the "Effective Enough" category to improve student learning outcomes in learning bold Arabic.

Keywords: Interactive Learning Media, Gnomio, DART

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ.

Segala puji syukur kehadiran Allah swt atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan tesis ini dapat selesai. Sholawat serta salam senantiasa tucurahkan kepada Nabi Muhammad saw beserta seluruh keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang setia. Karya tesis yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Gnomio dengan *DART* (Directed Activities Related to Text) dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Kota Madiun” ini tidak akan terwujud tanpa adanya pihak yang bersedia membantu, membimbing, dan memberikan dorongan serta motivasi. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
2. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M. Ag. selaku dosen pembimbing tesis, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
4. Bapak Dr. R. Umi Baroroh, S. Ag., M. Ag. selaku dosen Penasehat Akademik yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis

ketika proses studi.

5. Segenap Dosen, Staf, dan Karyawan TU Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu memperlancar segala urusan selama di kampus.
6. Segenap Staf Pendidik dan Karyawan MAN 2 Kota Madiun yang telah membantu memperlancar segala urusan penelitian.
7. Seluruh siswa siswi kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun yang bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian angket penelitian ini.
8. Untuk yang tercinta Bapak Heri Adiyantoro dan Ibu Umi Thoharoh serta kakak dan adek-adek yang senantiasa memberikan dukungan baik material maupun non-material, atas do'a dan perhatian serta kasih sayang.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Sehingga saran dan kritik yang membangun senantiasa penulis harapkan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi diri penulis khususnya dan para pembaca serta masyarakat pada umumnya. Penyusun berhadap semoga kebaikan-kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak di atas memperoleh balasan yang terbaik dari Allah swt, Aamiin.

Yogyakarta, 5 Agustus 2021

Penulis



Muhammad Irsyad, S. Pd.
NIM. 18204021018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
E. Kajian Pustaka.....	12
F. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II KAJIAN TEORI.....	17
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	17
B. Gnomio.....	24
C. DART (Directed Activities Related to Texts).....	29
D. Pembelajaran Bahasa Arab.....	36
E. Media Interaktif Gnomio dengan DART.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	43

C. Prosedur Pengembangan.....	47
D. Subjek dan Jenis Data.....	53
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
F. Teknis Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Profil Sekolah.....	66
B. Hasil Pengembangan Produk	68
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	104



DAFTAR TABEL

Tabel 1	:	Kisi-kisi soal pretest dan posttest.....	56
Tabel 2	:	Kisi-kisi instrumen ahli materi.....	59
Tabel 3	:	Kisi-kisi instrument ahli media	60
Tabel 4	:	Kisi-kisi instrument respon peserta didik.....	61
Tabel 5	:	Pedoman penskoran.....	62
Tabel 6	:	Kriteria kategori penilaian.....	63
Tabel 7	:	Kriteria <i>Normalized Gain</i>	65
Tabel 8	:	Kategori tafsiran efektivitas N-Gain	65
Tabel 9	:	Tampilan media interaktif.....	71
Tabel 10	:	Materi media interaktif	73
Tabel 11	:	DART dalam media interaktif.....	75
Tabel 12	:	Hasil validasi ahli materi.....	81
Tabel 13	:	Saran ahli materi.....	82
Tabel 14	:	Hasil validasi ahli media	83
Tabel 15	:	Saran ahli media.....	84
Tabel 16	:	Hasil respon peserta didik.....	84
Tabel 17	:	Rekapitulasi hasil validasi.....	86
Tabel 18	:	Jadwal pelaksanaan ujicoba.....	89
Tabel 19	:	Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	91
Tabel 20	:	Tabel hasil uji statistik nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	92
Tabel 21	:	Tabel hasil uji normalitas	93
Tabel 22	:	Hasil uji statistik perbedaan nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	94

Tabel 23	:	Data <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , dan <i>indeks gain</i>	95
Tabel 24	:	Kategori tafsiran efektivitas N-Gain	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	:	Langkah-langkah pengembangan Borg and Gall.....	46
Gambar 2	:	Produk sebelum dan sesudah revisi.....	87
Gambar 3	:	Produk sebelum dan sesudah revisi.....	87
Gambar 4	:	Produk sebelum dan sesudah revisi.....	88
Gambar 5	:	Proses pelaksanaan pembelajaran	89
Gambar 6	:	Memonitoring peserta didik dalam gnomio.....	90
Gambar 7	:	Memantau terahir peserta didik menggunakan gnomio.....	90
Gambar 8	:	Daftar nilai kelas XI Agama menggunakan media	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat khusus yang digunakan oleh orang-orang dalam menyampaikan maksud dan tujuannya.¹ Oleh karenanya, bahasa merupakan sesuatu yang harus dipelajari dan digunakan dalam berinteraksi dengan orang lain. Sedangkan bahasa Arab adalah bahasa yang dipilih oleh orang Arab untuk menyampaikan maksud dan tujuannya. Selain itu, bahasa Arab adalah bahasa global. Oleh karena itu, tidak heran jika umat Islam di Indonesia memberikan perhatian yang luar biasa terhadap bahasa Arab. Hal ini juga didasarkan pada kenyataan bahwa bahasa Arab adalah bahasa solidaritas bagi umat Islam di mana-mana.²

Dalam pembelajaran bahasa Arab di Indonesia, Interaksi belajar akan terjadi dengan baik apabila didukung oleh metode, materi dan media pembelajaran yang memuaskan dan sesuai. Terlebih pada era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, segala sesuatu telah berbasis dengan digital. Pendidikan yang bermula dengan sistem manual dan menggunakan papan tulis sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran di satu tempat yang sama mulai berangsur bergeser pada pendidikan dengan sistem digital, dimana peserta dan pendidik dapat menggunakan media elektronik dalam pembelajarannya dan tidak harus dalam satu tempat. Selain itu pendidik maupun peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang

¹Agus Tricahyo, *Pengantar Linguistik Arab* (Ponorogo: STAIN Ponorogo Press, 2011), hlm. 2.

² Wa Muna, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 20.

teknologi pembelajaran.

Saat ini berbagai negara di dunia tidak terkecuali Indonesia, sedang dihebohkan dengan maraknya infeksi yang disebabkan oleh infeksi yang disebut corona atau dikenal sebagai corona virus (Corona Virus Diseases-19). Karena pandemi covid-19, berbagai peraturan telah dilakukan untuk menghentikan penyebaran infeksi covid-19. Sesuatu yang telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah dengan melakukan *physical distancing* dan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) yaitu himbauan untuk menjauh antara satu individu ke individu yang lainnya, menghindari kerumunan, kumpul-kumpul, menjauh dari acara-acara sosial yang melibatkan banyak individu, dan tetap tinggal di rumah.

Dengan diterapkannya *physical distancing* dan PPKM, Kementerian Pendidikan Indonesia juga memberikan peraturan secara spesifik dengan menutup sekolah dan mengganti pembelajaran dengan menggunakan sistem online,³ dimana peserta didik dan pendidik tidak berada di tempat yang sama untuk melaksanakan pembelajaran. Tidak terkecuali dengan MAN 2 Kota Madiun, dimana proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Pendidik hanya mampu menggunakan aplikasi *elearning* kemenag dan *google classroom* dalam memberikan materi pembelajaran dan tugas kepada peserta didik khususnya pembelajaran bahasa Arab. Hal ini membuat pemahaman peserta didik menurun karena setiap mata pelajaran pendidik hanya mampu memberikan materi dan tugas tanpa dapat menjelaskan secara detail apa isi

³Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020, *Tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19*, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>, pada tanggal 17 Maret 2020.

dan maksud dari materi tersebut. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang efektif karena penyampaian dari pendidik tidak optimal.⁴ Oleh karena itu pihak sekolah dan pendidik harus mempersiapkan metode, media dan materi yang tepat yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan sistem jaringan (*daring*).

Karena pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila didukung oleh teknik, materi dan media pembelajaran yang memadai dan tepat dalam pemanfaatannya. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat akan sangat membantu peserta didik lebih efektif dan cepat memahami dan menerima materi yang diajarkan serta aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul media pembelajaran bahwa media pembelajaran merupakan perangkat dalam pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar, baik fisik maupun non fisik, yang dimanfaatkan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.⁵ Selain itu, Abdul Alim Ibrahim dalam Azhar Arsyad yang dikutip oleh Maksudin dalam bukunya mengatakan bahwa Media pembelajaran dapat menciptakan perasaan senang dan gembira bagi peserta didik dan membangkitkan kembali energi peserta didik serta memperkuat informasi peserta didik.⁶

Sebagian dari pendapat di atas menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah perangkat fisik atau nonfisik yang digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang berfungsi untuk

⁴ Hasil wawancara Ibu Enik Ufarida, S.Ag. sebagai guru bahasa Arab Kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun tanggal 3 Agustus 2020

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 6.

⁶ Maksudin dan Qoim Nurani, *Pengembangan Kuriulum Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 24.

menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar menghidupkan perhatian peserta didik, minat, inovasi, keaktifan, pikiran dan perasaan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standart isi yang menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Maka salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Arab yaitu media interaktif *gnomio* dengan *DART*.

Media interaktif merupakan perpaduan berbagai media seperti gambar, teks, ilustrasi, suara, gerakan, video, dan lainnya yang digabungkan ke dalam dokumen digital, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum.⁷ Media interaktif berbasis komputer mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media gambar dan tulisan biasa. Media gambar atau media cetak sudah biasa digunakan dan dianggap membosankan bagi peserta didik yang mempunyai kebiasaan menggunakan teknologi yang menarik dalam kesehariannya. Sementara manfaat penggunaan media interaktif yaitu lebih menarik, interaktif, waktu pembelajaran lebih singkat, kualitas peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatn, dan pembelajaran dimungkinkan di mana saja dan kapan saja.⁸ Adapun salah satu alternatif media interaktif berbasis komputer dan online dapat menggunakan *Gnomio*.

Gnomio merupakan platform gratis dari *LMS* (Learning Management System) *Modlle* yang dapat digunakan untuk pembelajaran online (*daring*). *LMS* adalah pemrograman online yang memanfaatkan kumpulan data sebagai

⁷Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 55-56.

⁸Ibid..., hlm. 26.

tempat untuk menyimpan berbagai jenis data.⁹ LMS mengintegrasikan pembelajaran interaktif dan menyediakan bahan ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Secara keseluruhan, LMS adalah inovasi berbasis *WEB* yang memudahkan pendidik untuk membuat, menyampaikan, mengawasi pembelajaran, memantau partisipasi dan kontribusi peserta didik, dan mengevaluasi kinerja peserta didik secara online (*daring*) tanpa harus tatap muka dan dapat digunakan di komputer atau smartphone. Selain itu *gnomio.com* juga memiliki fitur-fitur yang mampu memfasilitasi peserta didik dan pendidik untuk saling berinteraksi, diskusi, dan mengerjakan latihan secara online serta mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun selama terkoneksi internet.

Sedangkan DART merupakan *Directed Activities Related to Text* yang dapat diartikan sebagai latihan yang langsung diidentikkan dengan teks atau wacana.¹⁰ DART biasanya diterapkan dalam pembelajaran eksperimen seperti Kimia, Fisika, Biologi, IPA, dll untuk menjadi solusi terhadap sekolah-sekolah yang tidak dapat menggunakan metode eksperimen dalam pembelajaran tersebut karena tidak memiliki ruang laboratorium dan hanya menekankan pada keterampilan proses.¹¹ Namun di sini penulis menerapkan DART dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena pembelajaran bahasa Arab tidak terlepas dari suatu teks dan wacana. Selain itu menurut penulis DART

⁹ Nur Fuadi Rahman, "Perkuliahan Bahasa Arab dengan *Gnomio.com*", dalam jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol 1, No 1.

¹⁰ Poppy Kamalia Devi, Jurnal's poppy, *DART dalam Pembelajaran IPA*, <http://dokumen.tips/documents/dartpoppy.html>. 6 Agustus 2015.

¹¹ Ridwan, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kimia Model Directed Activities Related to Text Berbasis LKS Non Eksperimen Pada Materi Sistem Koloid di Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Palu*, dalam jurnal Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako, Volume 3 Nomor 1, Januari 2014 hlm 73.

tidak jauh berbeda dengan strategi-strategi pembelajaran bahasa Arab yang dijelaskan oleh Radliyah Zaenudin, dkk dalam bukunya yang berjudul Metodologi dan Strategi Alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu penulis mencoba menerapkan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab tidak terlepas dari suatu teks. Peserta didik merasa bosan jika diberikan suatu teks tetapi tidak paham terkait isi dari teks tersebut. Hal ini dapat terjadi karena teks tersebut hanya sebagai data tanpa ada sesuatu yang mendorong peserta didik untuk berpikir atau berinteraksi dengan teks tersebut. Adapun agar latihan pembelajaran menjadi penting bagi peserta didik, seorang pendidik harus memperkenalkan sebuah teks yang dapat mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan teks tersebut. Dengan cara ini, *DART* bermanfaat untuk memperluas pemahaman teks atau pembicaraan dan membuat peserta didik lebih kritis dalam memahami teks atau wacana.

Pemanfaatan media interaktif berbasis *gnomio* dengan *DART* belum pernah diterapkan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Madiun. Padahal kebutuhan akan media interaktif berbasis *gnomio* dengan *DART* merupakan hal yang sangat penting bagi pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Kota Madiun terlebih di masa pandemi covid-19. Karena hasil dari wawancara penulis dengan salah satu guru pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Kota Madiun yaitu Ibu Enik Unfarida mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab pada masa pandemi covid-19 dilakukan secara online (*daring*). Dimana pendidik (ibu Enik) menggunakan media group *watsap* untuk menginfokan

materi dan tugas, google classroom untuk mengirim file materi dan ujian, dan juga elearning kemenag mengirim file materi dan ujian. Adapun materi pembelajaran hanya berupa video pembelajaran bahasa Arab yang berisi materi yang diambil dari youtube, tugas, serta latihan-latihan soal yang telah tersedia di buku ajar. Menurut ibu Enik banyak kendala-kendala yang dialami dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* entah itu datang dari penyampaian materi dan juga berasal dari peserta didik dan tidak seefektif tatap muka. Adapun kendala dari peserta didik seperti peserta didik tidak mengumpulkan tugas, tidak ikut pembelajaran *daring*, bahkan dari awal pandemi sampai sekarang ada peserta didik yang sama sekali tidak hadir di setiap pembelajaran, kata ibu Enik selaku guru pembelajaran bahasa Arab MAN 2 Kota Madiun kelas XI Agama. Sehingga begitu banyak peserta didik yang berpikir bahwa sulit untuk menerima dan memahami pembelajaran bahasa Arab.¹²

Pendidik dapat memanfaatkan media interaktif berbasis *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan secara *daring*, sehingga materi yang tidak bisa dijelaskan secara langsung dapat dijelaskan dengan mudah, karena media interaktif *gnomio* dengan *DART* mendukung fitur-fitur yang sangat canggih yang mampu memfasilitasi peserta didik dan pendidik untuk saling berinteraksi, diskusi, dan mengerjakan latihan secara online serta mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun selama terkoneksi internet. Media interaktif berbasis *gnomio* dengan *DART* juga mempunyai dampak berupa meningkatnya pemahaman peserta didik dan

¹²Hasil wawancara Ibu Enik Ufarida, S.Ag. sebagai guru bahasa Arab Kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun tanggal 3 Agustus 2020.

mudahnya peserta didik dalam menerima pembelajaran bahasa Arab secara online (*daring*).

Adapun hasil wawancara penulis dengan salah satu peserta didik kelas XI Agama yang bernama Ahmad Fauzan Syakuri, mengatakan bahwasannya pembelajaran bahasa Arab dilakukan secara *daring* dan guru hanya memberikan materi berupa file pdf tetapi tidak dijelaskan secara detail isi dan maksud dari materi tersebut. Jadi guru hanya memberikan materi pembelajaran berupa file pdf lewat e-learning dan peserta didik mendownload file pdf tersebut yang berisi tentang materi dan mempelajari materi tersebut. Kemudian peserta didik mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh pendidik. Hal tersebut menurut Fauzan sangat memberatkan baginya. Karena Fauzan belum menguasai materi bahasa Arab dan dia tidak bisa dan tidak faham materi pembelajaran bahasa Arab apabila tidak dijelaskan langsung oleh pendidik.¹³

Sedangkan berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan. Penulis mendapati bahwa pembelajaran dilakukan secara online (*daring*). Tidak ada peserta didik yang datang atau masuk ke sekolah. Pembelajaran bahasa Arab dilakukan secara online (*daring*) dengan menggunakan media pembelajaran e-learning kemenag. Di mana e-learning kemenag yang digunakan oleh ibu Enik dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat forum, timeline, kompetensi, KKM, RPP, bahan ajar, peserta didik, absensi, ujian CBT, Tugas K13, K14, dan nilai raport. Namun penulis melihat yang digunakan dalam e-learning hanya absensi, bahan ajar, dan ujian CBT. Pendidik hanya memberikan bahan

¹³Hasil wawancara Ahmad Fauzan siswa kelas XI Agama pada tanggal 4 Agustus 2020.

ajar berupa materi file pdf di menu bahan ajar dan peserta didik diminta untuk mendownloadnya. Penulis tidak menemukan adanya gambar, suara, atau penjelasan di dalam e-learning tersebut. Sehingga wajar saja apabila terdapat banyak masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring*, di antaranya minat peserta didik kurang, pemahaman peserta didik lambat, dan hasil belajar peserta didik yang rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh penulis memperkuat penulis untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Gnomio* dengan *DART* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 2 Kota Madiun”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dapat digambarkan dalam pertanyaan-pertanyaan terlampir

1. Bagaimana desain pengembangan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Mengingat rumusan masalah di atas, tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun.
3. Untuk mengetahui efektifitas media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring* untuk kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun.

Penelitian pengembangan ini diperlukan dapat memberikan manfaat secara teoretis ataupun praktis. manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap referensi keilmuan khususnya tentang pengembangan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab. Peneliti juga berharap penelitian ini bisa menjadi telaah untuk para peneliti sebagai tambahan referensi dan kajian.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai media yang disesuaikan dengan keperluan peserta didik dan media peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab secara online

- (*daring*). Selain itu media interaktif *gnomio* dengan *DART* juga dapat mempermudah pendidik untuk lebih mengembangkan pemahaman peserta didik dan mendorong minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab.
- b. Media interaktif *gnomio* dengan *DART* dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab ketika pendidik tidak hadir atau belajar secara mandiri atau online (*daring*). Serta dapat mempermudah pemahaman pembelajaran bahasa Arab secara online di era pandemi covid-19.
 - c. Penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai semacam perspektif dalam menciptakan dan mengembangkan media interaktif *gnomio* dengan *DART*. Dan salah satu alternatif media pembelajaran secara online (*daring*) di era pandemi covid-19 pada setiap mata pelajaran.
 - d. Menambah pengetahuan, wawasan, serta acuan yang dapat digunakan oleh peneliti yang akan melakukan penelitian komparatif.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Rincian produk yang dibuat dan dikembangkan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab kelas XI Agama di MAN 2 Kota Madiun. Adapun spesifikasinya adalah :

1. Produk ini terdiri dari satu aplikasi yang disebut *gnomio.com*. Aplikasi

ini dapat dioperasikan dengan handphone, komputer, ataupun laptop secara online, dengan kata lain harus terhubung dengan koneksi internet. Aplikasi ini dapat diakses melalui google ataupun browser yang lain dengan mengetik “*muhammadirsyad.gnomio.com*”. Dan memasukkan username dan password.

2. Aplikasi ini terdiri dari materi pembelajaran, quiz, latihan, evaluasi, dan profil pengembang. Adapun materi pembelajaran terdiri dari 3 bab, serta terdapat latihan pada setiap keterampilan berbahasa pada tiap babnya yang disusun dengan *DART*.

E. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian pengembangan tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab telah banyak diselesaikan oleh para peneliti. Namun penelitian tentang media pembelajaran interaktif *gnomio* dengan *DART* belum pernah diselesaikan. Oleh karena itu penulis merasa perlu diadakan penelitian tambahan. Adapun beberapa penelitian yang telah diselesaikan oleh peneliti yang berbeda, yang tema penelitiannya sama dengan yang akan diteliti oleh penulis, diantara sebagai berikut.

Pertama, penelitian Yeni R. Saselah, Jurusan Pendidikan Kimia, Pasca Sarjana Universitas Mulawarman Samarinda, berjudul ”Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Adobe Flash Cs6 Professional pada Pembelajaran Keseimbangan Kimia”. Dalam penelitian ini dihasilkan media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran kimia menggunakan software *adobe flash CS6*. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan

dilakukan oleh penulis yaitu sama sama menciptakan dan mengembangkan media interaktif dan menghasilkan sebuah produk. Adapun yang menjadi perbedaan dengan tema tesis yang akan penulis lakukan adalah penelitian ini menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software adobe flash CS6* dalam pembelajaran kimia, sedangkan penulis mengembangkan media interaktif menggunakan *gnomi* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kedua, penelitian Dwi Fajar Saputra, Jurusan Pendidikan Fisika, IKIP PGRI Pontianak Kalimantan Barat, berjudul “Pengembangan E-Modul Fisika Berbantuan *Whatsapp* sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi”. Penelitian ini bermaksud untuk menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran fisika berupa e-modul berbantuan *whatsapp* sebagai pilihan alternatif pembelajaran di masa pandemi covid 19. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diselesaikan oleh penulis yaitu keduanya merupakan penelitian pengembangan yang menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sedangkan yang menjadi berbeda dengan penelitian yang akan diselesaikan kalau penelitian ini telah menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa e-modul *whatsapp* dalam pembelajaran fisika, sedangkan penulis akan menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *gnomio.com* dengan *DART*.

Ketiga, penelitian Nur Fuadi Rahman, Aulia Mustika Ilmiani (Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya), dan , Maimuna (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang) yang berjudul ”Perkuliahan Bahasa

Arab dengan *Gnomio.com*”. Dalam penelitian ini penulis memakai metode kualitatif dalam bentuk penelitian lapangan. Dan penelitian ini hanya fokus pada maharah istima’ dan qiroah dalam pembelajaran bahasa Arab. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama menggunakan *gnomio.com* untuk meningkatkan pemahaman bahasa Arab. Yang membedakan dengan tema tesis penulis adalah penelitian kualitatif dengan penelitian lapangan, sedangkan penulis akan melakukan penelitian pengembangan (RnD). Penulis akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab di semua maharoh.

Keempat, penelitian Muhammad Fahmi Apriansyah Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika berbasis *Virtual Learning* dengan *Gnomio*”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan buku ajar berbasis *virtual learning* dengan *Gnomio*. Penelitian ini bermaksud untuk memproduksi dan memperkenalkan produk pengembangan *gnomio* ke sekolah dan melihat kelayakan produk pengembangan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diselesaikan oleh penulis yaitu sama-sama penelitian pengembangan dan mengembangkan produk berupa *gnomio.com*. Adapun perbedaannya kalau penelitian ini menghasilkan sebuah buku ajar berbasis *virtual learning* dengan *gnomio*. Sedangkan penelitian yang akan penulis selesaikan yaitu menghasilkan media interaktif *gnomio* dengan *DART*.

Kelima, penelitian Ridwan Azhari Jurusan Magister Pendidikan Sains

Universitas Taduloka: "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kimia Model *Directed Activities Related To Text* Berbasis Lks Non Eksperimen Pada Materi Sistem Koloid di Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Palu". Dalam penelitian ini dihasilkan sebuah produk LKS dalam pembelajaran kimia materi koloid pada kelas XI IPA SMAN 8 Palu yang apabila diterapkan dengan tepat dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dan efektif diterapkan oleh pendidik untuk mempercepat dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diselesaikan oleh penulis yaitu sama-sama menghasilkan produk dengan *DART*. Adapun yang membedakan dengan tema tesis penulis adalah penelitian ini mengembangkan bahan ajar yang menghasilkan LKS untuk pembelajaran kimia dengan *DART*, sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran menggunakan *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dengan demikian penelitian pengembangan yang akan diselesaikan oleh penulis mempunyai perbedaan dengan penelitian-penelitian di atas, baik dari segi fokus penelitian, subjek dari penelitian maupun hasil penelitian. Selain itu belum ada penelitian terkait pengembangan media interaktif *gnomio* dengan *DART*. Sedangkan penelitian pengembangan yang akan diselesaikan oleh penulis adalah lebih memfokuskan pada penelitian pengembangan media interaktif menggunakan *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab di MAN 2 Kota Madiun Kelas XI Agama di era pandemi covid-19.

F. Sistematika Pembahasan

Penulis mencoba menggambarkan sistematika pembahasan yang penulis tempatkan dalam bab dan subbab berikut ini:

Bab pertama adalah pendahuluan yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk pengembangan, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kerangka teori yaitu media pembelajaran interaktif, *gnomio*, *DART (Directed Activities Related to Texts)*, pembelajaran bahasa Arab, dan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab.

Bab ketiga metode penelitian yaitu jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan.

Bab keempat membahas tentang hasil pengembangan dan pembahasan yaitu proses pengembangan media interaktif, kelayakan media interaktif dan respon peserta didik terhadap media interaktif *gnomio* dengan *DART*.

Bab kelima membahas tentang penutup berisi kesimpulan dan saran.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media interaktif *gnomio* dengan *DART* dalam pembelajaran bahasa Arab untuk kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Media interaktif *gnomio* dengan *DART* dapat di akses melalui *web* dengan alamat muhammadirsyad.gnomio.com melalui *handphone*, komputer dan laptop. Media interaktif *gnomio* dengan *DART* terdiri dari (1) Cover halaman depan luar, (2) cover halaman dalam media interaktif, (3) Anjuran tatkala menggunakan media, (4) Kopetensi inti dan dasar, (5) Materi pokok yang terdiri dari materi pembelajaran (bahasa arab dan indonesia), dubbing (suara), latihan atau kuis pada tiap maharah menggunakan *DART*, dan evaluasi, (5) Hasil absensi dan nilai peserta didik, dan (6) Profil pengembang. Media interaktif ini disusun dan dikembangkan khusus untuk peserta didik kelas XI Agama MAN 2 Kota Madiun yang bertujuan untuk menumbuhkan minat dan memudahkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab secara *daring*.
2. Kelayakan produk media interaktif *gnomio* dengan *DART* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan angket respon peserta didik dengan beberapa aspek yang dinilai oleh menyatakan bahwa media interaktif *gnomio* dengan *DART* dinyatakan layak

untuk diuji coba lapangan terbatas dan digunakan.

3. Efektifitas media interaktif *gnomio* dengan *DART* dinilai dari perolehan nilai *pretest* dan nilai *posttest* peserta didik, hasil uji t, dan perhitungan nilai N-Gain yang diperoleh nilai rata-rata nilai *pretest* 60.40 dan rata-rata nilai *posttest* 82.80. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dalam menentukan tingkat efektifitas media interaktif *gnomio* dengan *DART* dilakukan perhitungan Indeks Gain dari 25 responden diperoleh nilai N-Gain sebesar 14.8 atau 1480% yang kemudian dibagi jumlah 25 responden dan menunjukkan nilai 0,592 atau 59.2%. Sehingga produk dinyatakan “Cukup Efektif”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diujikan, maka dalam penelitian ini terdapat beberapa temuan penting serta saran yang berkaitan dengan prestasi belajar bahasa Arab.

1. Bagi tenaga pendidik diharapkan dapat mengembangkan media interaktif sejenis atau lebih baik dengan melakukan penyesuaian isi meliputi tulisan, bahasa, dan gambar yang jelas untuk peserta didik, sehingga peserta didik mudah memahami pembelajaran bahasa Arab dan menumbuhkan minat peserta didik di saat pembelajaran secara *daring*.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melanjutkan eksperimen terhadap peserta didik sehingga media pembelajaran interaktif dapat disempurnakan menjadi media pembelajaran interaktif yang lebih

interaktif dan praktis digunakan kapanpun dan dimanapun dalam kondisi *luring* maupun *daring*. Dengan begitu, media pembelajaran interaktif dapat diproduksi dan digunakan secara massal.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Almanshur, Fauzan & Ghony Djunaidi. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2012
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Borg & Gall. *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York: Longman inc. 1983.
- Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2016
- Devi, Poppy Kamalia. *DART dalam Pembelajaran IPA*.
<http://dokumen.tips/documents/dartpoppy.html>. 2015.
- Hadi, Sutrisno. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset, 1993.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara, 2015.
- Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2004.
- Hermawan, Acep. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Jho, "Apa itu Moodle? Kelebihan, Fitur, & Cara Penggunaan".
(<https://www.jogjahost.co.id/blog/apa-itu-moodle/>). 2021.
- Khalilullah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khoiriyah, Devi Lisa. "Efektifitas Model Discovery Learning Berbantuan Gnomio dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pelajaran Ekonomi di SMAN 2 Temanggung". 2019.

- Maksudin dan Qoim Nurani. *Pengembangan Kuriulum Pembelajaran Bahasa Arab Teori dan Prakti*. (Yogyakarta: Pascasarjana FITK UIN Sunan Kalijaga. 2018.
- Marzuki. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: BPEE UII Yogyakarta. 2001.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muna, Wa. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Teras. 2011.
- Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2012.
- Priyanto, Dwi. *Buku Saku Anilisis Statistik*. Yogyakarta: Mediakom. 2011.
- Purnama. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013.
- Rahman, Nur Fuadi. "Perkuliahan Bahasa Arab dengan Gnomio.com". *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol 1, No 1.
- Rasyidi, Abdul Wahab. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Uin Malang Press. 2009,
- Ridwan. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kimia Model Directed Activities Related to Text Berbasis LKS/ Non Eksperimen Pada Materi Sistem Koloid di Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Palu*. 2014.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: rajawali Pers. 2010.
- Sangadji, Etta Mamang & Sopiah. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta:

- Kencana. 2010.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. cet. 7. 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Rnd*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sulaeman, Amir Hamzah. *Media Audio Visual*. Jakarta: PT Gramedia. 1988.
- Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020. Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>. 2020.
- Syaodih, Sukmadinata Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya. 2007.
- Taher, Andrian Pratama. *Pemerintah mengubah istilah pembatasan sosial (social distancing) menjadi menjaga jarak fisik (physical distancing)*. <https://tirto.id/pemerintah-ubah-istilah-social-distancing-jadi-physical-distancing-eG8j>. 2020.
- Tricahyo, Agus. *Pengantar Linguistik Ara*. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press. 2011.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012.
- Zulhanan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014.