

## BAB II

### KERANGKA TEORITIK

#### A. Deskripsi tentang Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut DEPDIKNAS istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar.<sup>51</sup> Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Menurut Sofan Amri,<sup>52</sup> media berasal dari Bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* bentuk jama' dari *wasilah* yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni

---

<sup>51</sup> DEPDIKNAS, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: DEPDIKNAS, 2003).

<sup>52</sup> Sofan Amri, *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), hlm. 46.

yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru sebagai alat atau bahan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar dapat dipelajari oleh siswa secara efektif dan efisiensi.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat yang lebih rinci. Kemp dan Dayton,<sup>53</sup> mendefinisikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

---

<sup>53</sup> DEPDKNAS.

- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah:<sup>54</sup>

- a. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
- b. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- c. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
- d. Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- e. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa secara praktis media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme. Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, grafik, model dan sebagainya.

---

<sup>54</sup> Ali Muhson, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2010, hlm. 4 <<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>>.

- b. Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual siswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
- c. Menfungsikan seluruh indera siswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bertz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat delapan klasifikasi media : 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio visual semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.<sup>55</sup>

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dengan pengalaman suara (audio), penglihatan (visual) dan pengalaman gerakan dapat diatasi sikap pasif peserta didik dalam pembelajaran. Contoh dari masing-masing media tersebut di atas tampak pada tabel berikut.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Sanaki Hujair, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 15.

<sup>56</sup> Bertz dalam Arief S. Sadriman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya, Cet. I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 20.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1997) bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut:<sup>57</sup>

- a. Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- d. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

#### B. Deskripsi tentang *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran

##### 1. Definisi *E-learning*

*E-learning* merupakan kependekan dari electronic learning yang secara harfiah berarti belajar secara elektronik. Maksudnya ialah proses pembelajaran di-*manage* secara elektronik di mana kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, baik yang secara akademis kualifikasinya berada di bawah maupun di atas standar.<sup>58</sup> Horton mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi informasi dan komputer untuk menciptakan pengalaman dalam belajar. *E-learning* biasanya menggunakan teknologi jaringan informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran.<sup>59</sup> Huruf “e” pada *e-learning* berasal dari kata

---

<sup>57</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PEDAGOGIA, 2012), hlm. 50–51.

<sup>58</sup> Rinduan Zain, Zainal Arifin Ahmad, Nurhadi, hlm. 11.

<sup>59</sup> W Horton, *E-Learning by Design* (San Fransisco: Pfeiffer, 2006), hlm. 1.

*electronic, e-learning* dapat diartikan semua kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran secara individu atau kelompok, *online* atau *offline*, dan *synchronous* atau *asynchronous* dengan menggunakan komputer ataupun peralatan elektronik lainnya.<sup>60</sup>

## 2. Fungsi *E-learning* sebagai Media Pembelajaran

*E-learning* memiliki tiga fungsi pembelajaran elektronik (*e-learning*) bagi kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (komplemen), atau pengganti. Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih peserta didik tidak menjadi masalah dalam penilaian.<sup>61</sup>

Adapun dalam penelitian kali ini, peneliti menfungsikan *e-learning* sebagai komplemen atau pelengkap dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan salah satu aplikasi LMS yang tersedia secara open source dalam hal ini moodle dan dengan sistem web enhanced course. Pemilihan ini didasari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan para pihak yang bersangkutan di MA Plus Manba'ul Adhim Jawa Timur yang dinilai cocok dengan fungsi, aplikasi dan sistem *e-learning* yang telah dipaparkan di atas.

---

<sup>60</sup> S Naidu, *E-Learning: A Guidebook of Principles, Procedures and Practices, 2nd Ed* (New Delhi: CEMCA, 2006), hlm. 1.

<sup>61</sup> Ratna Tiharita Setiawardhani, 'Pembelajaran Elektornik (e-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Unswagati*, 2013, 82–96 (hlm. 95)

<<http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/edunomic/article/download/21/20>>.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan *E-learning*

Secara umum kelebihan atau keuntungan *e-learning* menurut Knight adalah:<sup>62</sup>

- a. *Non linearity* artinya pengguna bebas untuk mengakses obyek pembelajaran dan terdapat fasilitas untuk memberikan persyaratan tergantung pada pengetahuan pengguna.
- b. *Self-managing* artinya pengguna dapat mengelola sendiri proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang telah dibuat.
- c. *Feedback-interactivity* artinya pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif dan disediakan *feedback* pada proses pembelajaran.
- d. *Multimedia-learners style* artinya *e-learning* menyediakan fasilitas multimedia, keuntungan dengan menggunakan multimedia, siswa dapat memahami lebih jelas dan nyata sesuai tipe siswanya.
- e. *Just in time e-learning* menyediakan kapan saja yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan permasalahan atau hanya ingin meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
- f. *Dynamic updating* artinya mempunyai kemampuan memperbaharui isi materi secara berkelanjutan pada perubahan terbaru.
- g. *Easy accessibility/acces easy* artinya hanya menggunakan browser.

---

<sup>62</sup> C Rusman, Kurniawan, D & Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 349.

- h. *Collaborative learning* artinya dengan tool pembelajaran memungkinkan bisa saling interaksi, maksudnya bisa berkomunikasi langsung pada waktu yang bersamaan (*synchronous*) atau berkomunikasi pada waktu yang berbeda (*asynchronous*), pengguna bisa berkomunikasi dengan pembuat materi, siswa yang lain serta pengunjung yang lain.

Sedangkan menurut Munir kelemahan *e-learning* dijabarkan sebagai berikut:<sup>63</sup>

- a. Teknologi merupakan bagian penting dari pendidikan, namun jika lebih terfokus pada aspek teknologinya dan bukan pada aspek pendidikannya, maka ada kecenderungan lebih memperhatikan aspek teknis dan mengabaikan aspek pendidikan untuk mengubah kemampuan akademik, perilaku, sikap sosial atau keterampilan dari pembelajar.
- b. Pengajar dituntut mengetahui dan menguasai strategi, metode, atau teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mungkin selama pembelajaran konvensional kurang dikuasainya. Jika pengajar tidak menguasainya, maka proses transfer ilmu pengetahuan atau informasi dari pengajar kepada pembelajar akan terhambat dan akan menggagalkan proses pembelajaran tersebut.
- c. Kelemahan dari aspek teknis, yaitu tidak semua pembelajar dapat memanfaatkan fasilitas internet karena tidak tersedianya atau langkanya komputer dengan internetnya.

---

<sup>63</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung: SPS UPI, 2009), hlm. 176.



- d. Jika fasilitas komputer dengan internetnya sudah tersedia lengkap dan tidak ada kendala, masalahnya akan timbul karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan (*skill and knowledge*) mengoperasikan komputer dan memanfaatkan internet secara optimal.

#### **4. Prinsip-prinsip Pengembangan *E-learning***

Prinsip-prinsip pengembangan sebuah *e-learning* menurut Munir antara lain:<sup>64</sup>

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran.
- b. Mengenalkan materi pembelajaran.
- c. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari materi pembelajaran.
- d. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas dengan perintah dan arahan yang jelas.
- e. Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai standar yang berlaku secara umum, serta sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajar.
- f. Materi pembelajaran disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan motivasi belajar, serta pada bagian akhir setiap materi pembelajaran dibuat rangkumannya.
- g. Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan kenyataan, sehingga mudah dipahami, diserap, dan dipraktekkan langsung oleh pembelajar.
- h. Metode penjelasannya efektif, jelas dan mudah dipahami oleh pembelajar dengan disertai ilustrasi, contoh dan demonstrasi.

---

<sup>64</sup> Munir, hlm. 170.

- i. Sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, maka dapat dilakukan evaluasi dan meminta umpan balik (*feedback*) dari pembelajar.

### C. Deskripsi tentang Moodle

#### 1. Definisi Moodle

Moodle adalah aplikasi *e-learning* atau *Learning Management System* (LMS) yang disediakan secara gratis karena lisensinya sudah dalam bentuk GPL (*General Public License*). Moodle adalah singkatan dari *Modular Objected Oriented Dynamic Learning Environment* yang memiliki arti lingkungan belajar dinamis yang berorientasi pada modul.<sup>65</sup> Cole dan Foster mendefinisikan moodle sebagai singkatan dari *Modular Object-Oriented Dinamic Learning Environment* yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek.<sup>66</sup>

#### 2. Kelebihan menggunakan Moodle

Untuk lebih rincinya, kelebihan yang dimaksud adalah sebagai berikut:<sup>67</sup>

- a. Mendukung pedagogi konstruksi sosial (kolaborasi, aktifitas, kritik, refleksi dan sebagainya).
- b. Sangat sesuai untuk kelas online dan dapat pula digunakan sebagai tambahan kelas tatap muka.

---

<sup>65</sup> Rinduan Zain, Zainal Arifin Ahmad, Nurhadi, hlm. 25.

<sup>66</sup> Kukuh Prakoso, *Membangun E-Learning Dengan Moodle* (Yogyakarta: ANDI, 2005), hlm. 14.

<sup>67</sup> Dani Wahyuningsi, *Panduan Pelaksanaan E-Learning UNS* (Lembaga Pengembangan Pendidikan Solo, 2010), hlm. 20.

- c. Sempel, ringan, efisien, dan antarmuka browser sederhana.
- d. Mudah di-*instal* pada berbagai macam platform yang mendukung PHP, *moodle* hanya membutuhkan satu buah *database*, selain itu dapat di-*sharing*.
- e. Kategorisasi kursus/pelatihan. Satu situs *moodle* mampu mendukung ribuan kursus/pelatihan.
- f. Penekanan yang tinggi pada sisi keamanan. Pemeriksaan ulang terhadap formulir. Validasi dan sebagainya.
- g. Sebagian besar *entry*, seperti *resource* (sumber/bahan pelatihan), forum, jurnal dan sebagainya, dapat diedit menggunakan edit HTM.

### 3. Manajemen Moodle

Manajemen penting dalam *moodle*, terdiri atas tiga yaitu manajemen situs, manajemen pengguna dan manajemen kursus.<sup>68</sup>

## D. Pembelajaran Bahasa Arab

### 1. Definisi Pembelajaran Bahasa Arab

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.<sup>69</sup> Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengubah tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik.<sup>70</sup> Pembelajaran bahasa asing adalah kegiatan seorang guru dalam mengajar secara maksimal agar

<sup>68</sup> Wahyuningsi, hlm. 21.

<sup>69</sup> Akhiruddin, Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran* (Makassar: Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), hlm. 9.

<sup>70</sup> Max Dkk Darsono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2000), hlm. 24.

peserta didik yang ia ajari bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik sehingga nantinya dapat mencapai tujuan dalam belajar bahasa asing dengan kondusif.<sup>71</sup> Selain itu, pembelajaran bahasa Arab hendaknya dapat membangkitkan minat para peserta didik sehingga nantinya tercapai hasil pembelajaran sesuai harapan.<sup>72</sup>

Bahasa asing yang dimaksud ini adalah bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa di dunia yang telah mengalami perkembangan baik dalam bidang sosial masyarakat serta ilmu pengetahuan. Pada kajian sejarah, bahasa Arab merupakan rumpun bahasa semit yaitu rumpun bahasa yang digunakan oleh bangsa-bangsa yang tinggal disekitar sungai Tigris dan Furat, dataran Syria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah).<sup>73</sup>

Pengajaran bahasa Arab tentunya harus melibatkan beberapa komponen diantaranya ialah peserta didik, pendidik, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi.<sup>74</sup> Pembelajaran bahasa Arab tentunya mempunyai sebuah tujuan yang sangat tinggi yaitu untuk memiliki kompetensi berbahasa. Sehingga seseorang dapat menggunakan bahasa itu untuk memenuhi keperluan hidupnya. Misalnya untuk berkomunikasi dalam rangka mengungkapkan dan menyampaikan pesan kepada orang lain. atau meminta bantuan dalam mencapai keinginannya.<sup>75</sup>

---

<sup>71</sup> Akhiruddin, hlm. 9.

<sup>72</sup> Erni Wahyuningsih, Syindi Oktaviani Tolinggi, and R. Umi Baroroh, 'Pendekatan Humanistik Melalui Permainan Edukatif Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Islam Terpadu', *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2021, 17-43 <<https://doi.org/10.18196/mht.v4i1.12437>>.

<sup>73</sup> Arsyad, hlm. 2.

<sup>74</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan Refleksi Teoritis Terhadap Fenomena* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 169.

<sup>75</sup> Suja'i, *Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab* (Semarang: Walisongo Press, 2010), hlm. 13.

Beberapa definisi diatas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran bahasa Arab adalah sebuah kegiatan belajar mengajar bahasa Arab antara pendidik kepada peserta didik untuk memiliki kompetensi/keterampilan berbahasa dan mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

## 2. Keterampilan Bahasa Arab

Tujuan dari pembelajaran bahasa Arab adalah untuk menguasai ilmu bahasa dan keterampilan berbahasa Arab. Taubah<sup>76</sup> mengatakan bahwa pembelajaran bahasa arab dikena empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu 1) keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), 2) keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), 3) keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*), dan 4) keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*). Adapun Taubah menambahkan dari segi kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yakni 1) kompetensi pedagogik, 2) kompetensi kepribadian, 3) kompetensi sosial, dan 4) kompetensi profesional.

Hendri<sup>77</sup> juga menyatakan pembelajaran bahasa Arab dikenal empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu : keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah alqira'ah*), keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*).

---

<sup>76</sup> Miftachul Taubah, 'Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Studi Arab*, 2019, 31–38 (hlm. 31) <<https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>>.

<sup>77</sup> Muspika Hendri, 'Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui Pendekatan Komunkatif', *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 2017, 196 (hlm. 209) <<https://doi.org/10.24014/potensia.v3i2.3929>>.

Oleh karena itu, konsep keterampilan berbahasa disini yakni keterampilan dalam berbahasa Arab yang harus dimiliki oleh peserta didik. Empat keterampilan yang selalu menjadi objek perbincangan dalam melakukan proses pembelajaran bahasa Arab yakni:<sup>78</sup>

a. Keterampilan mendengar (*maharah al-istima'*)

Keterampilan menyimak merupakan kemahiran berbahasa yang bersifat reseptif yakni menerima informasi dari orang lain (pembicara).

b. Keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*)

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan pokok yang harus dikuasai peserta didik dan merupakan salah satu tujuan akhir pembelajaran bahasa Asing.<sup>79</sup> Keterampilan berbicara memiliki sifat orduktif, menghasilkan atau menyampaikan informasi kepada orang lain (penyimak) dalam bentuk buni bahasa (tuturan adalah proses perubahan wujud bunyi bahasa menjadi wujud tuturan).

c. Keterampilan membaca (*maharah al-qira'ah*)

Keterampilan membaca sebagai keterampilan yang sifatnya reseptif yaitu menerima informasi dari orang lain (penulis) dalam bentuk tulisan. Membaca merupakan perubahan wujud tulisan menjadi wujud makna.

---

<sup>78</sup> Arsyad, hlm. 8.

<sup>79</sup> Ahmad Zubaidi, Junanah, and M Ja'far Shodiq, 'Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tiktok', *Arabi: Journal Of Arabic Studies*, 6.1 (2021), 119–34.

d. Keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*)

Keterampilan menulis merupakan keterampilan bahasa yang memiliki sifat menghasilkan atau memberikan informasi kepada orang lain (pembaca) dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan perubahan wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud tulisan.



### BAB III

## DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *E-LEARNING* BERBASIS MOODLE

### A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah definisi yang menggambarkan konsep dengan penggunaan konsep-konsep lain.<sup>80</sup> Definisi konseptual merupakan definisi dalam konsepsi peneliti mengenai sebuah variabel.<sup>81</sup> Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dikemukakan definisi konseptual pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

Media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* adalah suatu perangkat atau perantara berupa alat elektronik berbentuk aplikasi moodle (yang dikenal sebagai lingkungan belajar dinamis yang berorientasi pada modul).

Media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* adalah sarana untuk menyampaikan materi/pesan dari seseorang kepada orang lain misalnya pendidik kepada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien melalui alat elektronik berupa aplikasi/*web moodle* (yang dikenal sebagai lingkungan belajar dinamis yang berorientasi pada modul).

Hasil/prestasi belajar pembelajaran Bahasa Arab peserta didik adalah suatu kemampuan/ keberhasilan yang dicapai dari hasil pemberian pengalaman kepada peserta didik pada melalui proses belajar mengajar yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan berbahasa Arab.

---

<sup>80</sup> Silalahi Ulber, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), hlm. 118.

<sup>81</sup> Widoyoko, hlm. 128.



## B. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Sugiyono dalam penelitian Edie ialah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan.<sup>82</sup> Definisi operasional adalah definisi yang berdasarkan pada suatu sifat-sifat yang didefinisikan, dalam hal ini dapat diamati (diobservasi).<sup>83</sup> Adapun penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Definisi Operasional**

No	Variabel Penelitian	Indikator	Pernyataan	Nomor Item Instrumen
1	Media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>moodle</i>	Perangkat Lunak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mudah Pengoperasiannya</li> <li>2. Dapat dijalankan di berbagai hardware yang dengan atau tanpa mengunduh materi</li> <li>3. Kemudahan dalam mengelola</li> </ol>	1 - 3
		Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain tampilan web</li> <li>2. Tata letak (layout)</li> <li>3. Kejelasan narasi</li> <li>4. Pemilihan jenis huruf</li> <li>5. Ukuran huruf</li> <li>6. Warna pada item-item di web</li> </ol>	4 - 12

<sup>82</sup> Edie Sugianto, 'Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian Dan Perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada UD. Dika Jaya Motor Lamongan', *Penelitian Ilmu Manajemen*, 1.01 (2016), 34-47 (hlm. 38)

<sup>83</sup> Widoyoko, hlm. 130.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>7. Komposisi dan kombinasi warna</li> <li>8. Tampilan Front Page di web</li> <li>9. Variasi bentuk media (audio, gambar, video)</li> </ul>	
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kemudahan pengguna</li> <li>2. Suara yang jelas dari audio dan video</li> <li>3. Tingkat interaktivitas pengguna terhadap media</li> <li>4. Kejelasan petunjuk penggunaan</li> <li>5. Forum diskusi (komunikasi antar peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik)</li> <li>6. Tempat peserta didik mengumpulkan tugas</li> </ul>	13 - 18
2	Hasil/prestasi belajar pembelajaran Bahasa Arab	Kesesuaian Materi dengan KD	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kelengkapan materi</li> <li>2. Keluasan materi</li> <li>3. Kedalaman materi</li> </ul>	1 - 3
		Isi dan Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Keakuratan konsep materi</li> <li>2. Materi mudah dipahami</li> </ul>	4 - 10

			<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Kesesuaian gambar, audio, video, bagan atau ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>4. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik</li> <li>5. Ketepatan kaidah Bahasa</li> <li>6. Kesesuaian materi dengan kondisi peserta didik</li> <li>7. Kelengkapan petunjuk penggunaan dan kualitas web pembelajaran</li> </ul>	
		Kelayakan Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Keterpusatan pada peserta didik</li> <li>2. Pengembangan kreatifitas dan cara berfikir kritis peserta didik</li> </ul>	11 - 12
		Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian latihan/soal-soal dengan materi yang disajikan</li> <li>2. Variasi bentuk soal</li> <li>3. Tingkat kesulitan materi</li> </ul>	13 - 15

## C. Tahapan Pengembangan *E-learning* Berbasis *Moodle*

Tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* berisi tentang prosedur yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk. Berikut tahapan-tahapannya:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

#### a. Isi

Tahap yang pertama yakni tahap analisis yang merupakan proses mengidentifikasi masalah dari adanya ketimpangan pada suatu performa/kinerja. Tahap analisis dalam penelitian ini ialah tahap mengkaji secara mendalam untuk mengumpulkan data, dapat dilakukan dengan cara mencari kajian pustaka baik dari buku-buku yang relevan ataupun hasil penelitian sebelumnya terkait permasalahan yang terjadi. Kemudian peneliti mengidentifikasi solusi masalahnya dengan analisis kebutuhan.

#### b. Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan proses pencarian informasi actual yang terjadi di lapangan dengan melakukan pengamatan/observasi proses pembelajaran dan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Permasalahan yang ditemukan adalah keterbatasan media pembelajaran pada saat kegiatan proses belajar mengajar secara daring.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap yang kedua adalah tahap desain. Berdasarkan analisis isi dan analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti melakukan perancangan produk yaitu *e-learning* berbasis *moodle*. Tahapannya sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan ajar yang berkaitan dengan materi ‘madrasah’ yang diterbitkan oleh Kementerian Agama RI Kurikulum 2013 tahun 2020 sesuai dengan bahan ajar yang digunakan Pendidik Bahasa Arab kelas X MA Plus Manba’ul Adhim.
- b. Menentukan *flowchart*
- c. Membuat desain *storyboard e-learning*
- d. Menentukan *software*

Pada tahap ini, pengembangan *e-learning* menggunakan *software* aplikasi LMS *Moodle* dan menggunakan *database online* yaitu *gnomio*.

Serta menggunakan *software* tambahan seperti *Paint*, *Canva* dan *inshot* untuk mengedit gambar, *Plotagon Story* untuk membuat video animasi kartun bergerak, *Microsoft Office* untuk membuat materi pelajaran, *Mozilla Firefox*, *internet explorer* dan *Google chrome*.

- e. Penentuan *activity*

*Activity* sebagai penunjang pembelajaran seperti *forum*, *chat*, *file*, *book*, *quiz* dan *page*.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap yang ketiga ialah tahap pengembangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat bahan presentasi, Latihan dan tes kemampuan.
- b. Melakukan virtual hosting di <http://gnomio.com>. Virtual hosting adalah penyedia layanan untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah website sehingga dapat diakses lewat internet dengan alamat url tertentu.
- c. Mendesain tema agar terlihat menarik.
- d. Membuat *course* yaitu seperti ruang belajar.
- e. Menyusun, meng-*upload*, dan mengatur materi atau konten *e-learning* ke dalam *moodle*.
- f. Pembuatan petunjuk penggunaan *e-learning* bahasa Arab.
- g. Melakukan uji validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.
- h. Membuat revisi yang pertama terhadap produk yang telah divalidasi ahli media dan ahli materi.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba user kelompok terbatas sebanyak 6 responden peserta didik kelas X MA lus Manba'ul Adhim dan uji coba user kelompok besar sebanyak 20 peserta didik. Sebelumnya produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli terlebih dahulu. Setelah itu, melakukan uji coba user

kelompok terbatas dan dianalisis melalui angket tanggapan peserta didik. Kemudian berbagai data dan masukan dilakukan untuk merevisi produk yang dikembangkan sehingga produk akhir yang dihasilkan layak untuk digunakan.

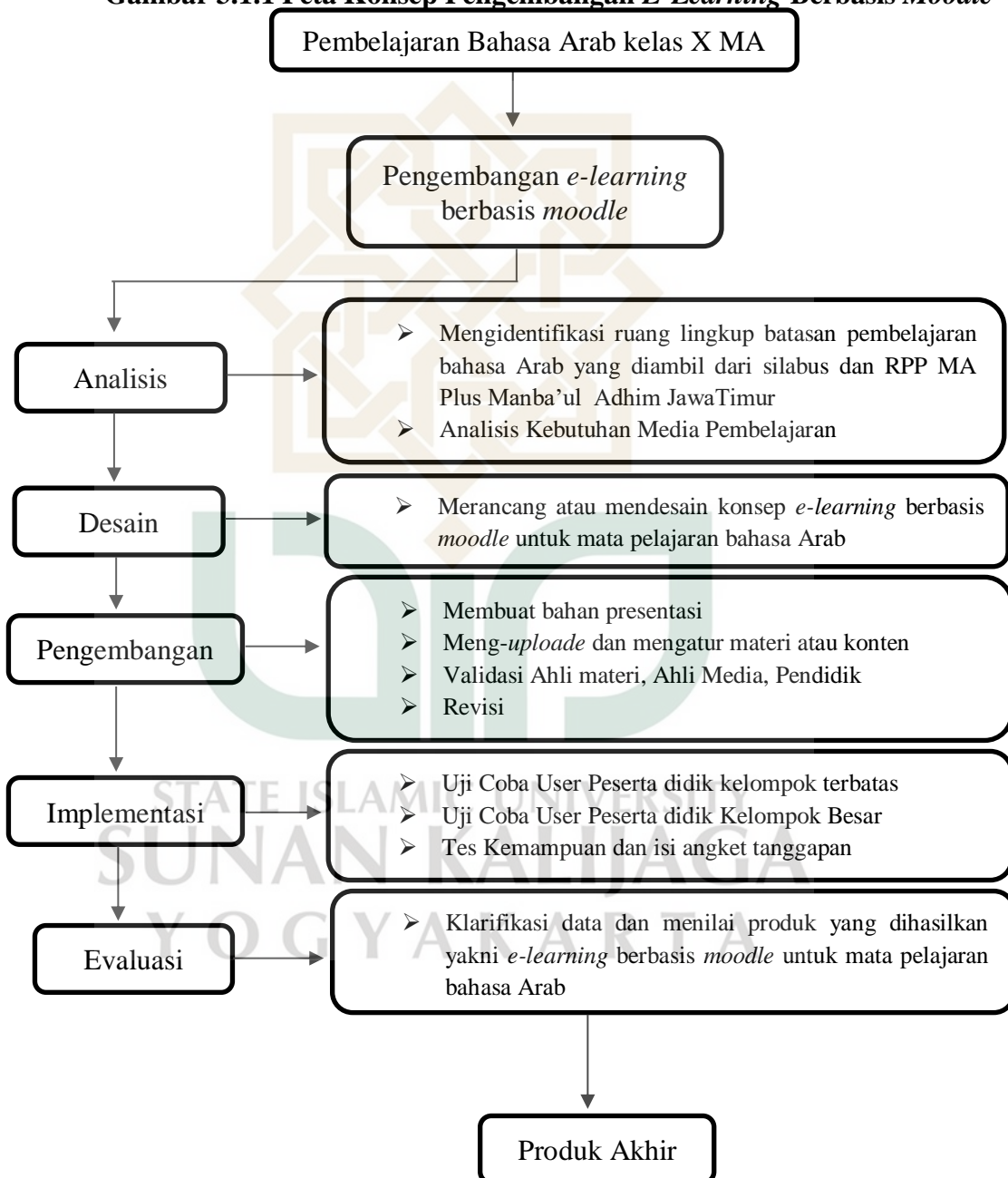
#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi merupakan tahap akhir dari sebuah proses penelitian pengembangan model ADDIE. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hal ini dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat dan juga untuk mengetahui efektivitas pada produk.

#### **D. Peta Konsep**

Pembelajaran bahasa Arab yang tetap dilaksanakan pada situasi saat ini yaitu pandemi covid-19 mengacu pada adanya pengembangan media seperti *e-learning* berbasis *moodle*. Pembelajaran bahasa Arab di MA Plus Manba'ul Adhim saat pandemik covid-19 ini dilaksanakan secara online satu minggu dua kali. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan dengan menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* sebagai media pembelajaran bahasa Arab sehingga agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Dipaparkan dalam peta konsep secara singkat berikut, tentang pembelajaran bahasa Arab menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* sebagai berikut:

**Gambar 3.1.1 Peta Konsep Pengembangan *E-Learning* Berbasis Moodle**





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian yang terjabarkan dalam lima kategori yaitu analisis data, desain produk, pengembangan produk, hasil implementasi produk dan evaluasi dari pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk *e-learning* berbasis *moodle* yang memiliki kualitas yaitu valid dan efektif. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* ini telah dikembangkan penulis dan telah divalidasi oleh para ahli dan juga telah diujicobakan. Berikut penjelasan pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* yang mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).

##### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini, peneliti membaginya dalam dua kategori yakni analisis isi dan analisis kebutuhan. Analisis isi ini bertujuan mengkaji secara mendalam untuk mengumpulkan data dari buku-buku dan penelitian terdahulu mengenai masalah yang terjadi. Kemudian peneliti mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Arab dengan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis

kebutuhan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada peserta didik dan pendidik serta melakukan observasi dalam proses pembelajaran secara luring dan daring.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi apa saja terkait pembelajaran Bahasa Arab secara daring dimasa pandemi covid-19 dan media yang cocok digunakan. Adapun wawancara yang dilakukan tersebut menggunakan lembar pertanyaan yang telah disiapkan penulis dan tersusun secara sistematis. Hasil wawancara dapat dilihat pada halaman lampiran.

Hasil wawancara dengan pendidik<sup>84</sup> yaitu ditemukan bahwa sejak terjadinya covid-19 kegiatan belajar mengajar mendapatkan berbagai kendala. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media berupa *whatsapp*. Namun, proses pembelajaran menggunakan media tersebut menjadi kurang sistematis dan terarah. Disamping itu, pendidik juga mengatakan tingkat kemampuan dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Arab menjadi berkurang. Metode yang digunakan pendidik pun merupakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan peserta didik.<sup>85</sup> Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik terdapat beberapa masalah yang dirasakan dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa dari

---

<sup>84</sup> Wawancara dengan pendidik bahasa Arab Ibu Binti Ma'rifatul, pada hari Sabtu, 06 November 2021, pukul 09.30 WIB

<sup>85</sup> Wawancara dengan peserta didik kelas X Eli, Khusni, Said, Taufiq, Inna dan Rika, pada hari Sabtu, 06 November 2021, pukul 11.30 WIB

peserta didik mengatakan kegiatan belajar mengajar menjadi sangat jenuh. Hal ini dikarenakan, pendidik lebih banyak memberikan tugas. Kemudian beberapa dari peserta didik sangat menyayangkan tidak adanya variasi media yang digunakan.

Tahap analisis selanjutnya yaitu observasi/pengamatan. Observasi bertujuan untuk mengetahui secara langsung kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, bahan yang digunakan dan media yang dimanfaatkan. Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan pendidik memberikan penjelasan materi kepada peserta didik dengan metode ceramah dan berakhir dengan pemberian tugas.<sup>86</sup> Selain itu, juga observasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan menggunakan media *whatsapp* dengan pendidik memberikan penjelasan melalui chat dan pemberian tugas<sup>87</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, diketahui untuk menunjang kegiatan belajar mengajar Bahasa Arab dibutuhkan metode, model dan media yang sesuai. Hal ini penting, untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang ada ketika pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, penelitian ini membuat media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Arab berupa *e-learning* berbasis *moodle*.

---

<sup>86</sup> Observasi kegiatan pembelajaran bahasa Arab secara luring bagi pendidik dan peserta didik kelas X MA Plus Manba'ul Adhim Jawa Timur, pada hari Sabtu, 06 November 2021, pukul 07.30 WIB

<sup>87</sup> Observasi kegiatan pembelajaran bahasa Arab secara daring bagi pendidik dan peserta didik kelas X MA Plus Manba'ul Adhim Jawa Timur, pada hari Selasa, 09 November 2021, pukul 09.30 WIB

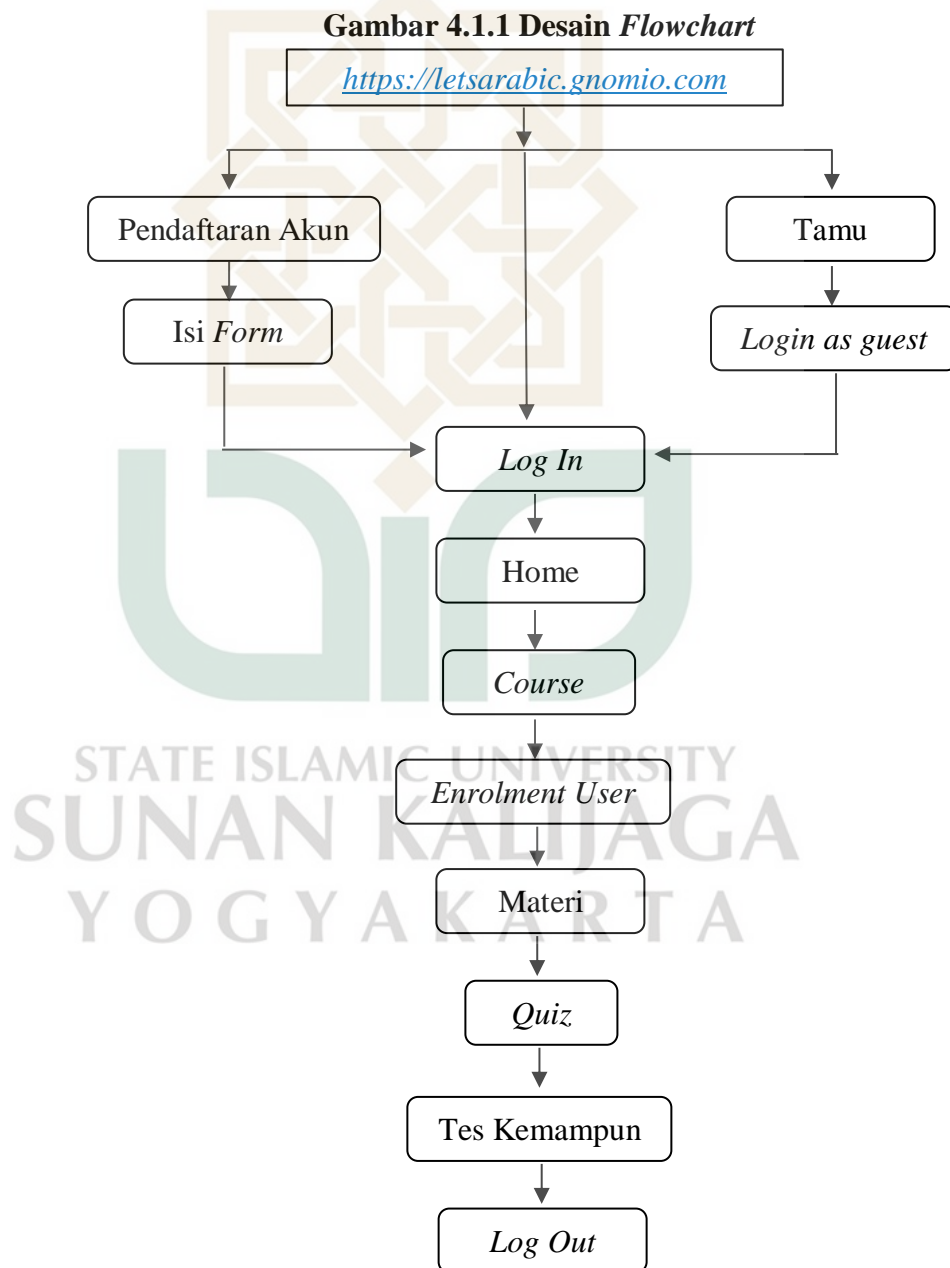
## 2. Desain (*Design*)

Tahap yang kedua yaitu desain. Pada tahap ini adalah merancang produk media pembelajaran. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan ajar yang berkaitan dengan materi ‘madrasah’ yang diterbitkan oleh Kementerian Agama RI Kurikulum 2013 tahun 2020 sesuai dengan bahan ajar yang digunakan Pendidik Bahasa Arab kelas X MA Plus Manba’ul Adhim. Persiapan bahan ajar ini dilakukan peneliti setelah mendapatkan hasil dari analisis isi dan analisis kebutuhan pada tahap analisis. Sebelum menentukan materi apa saja yang akan dikembangkan, peneliti berdiskusi dengan pendidik. Dikarenakan peneliti melakukan kegiatan penelitian pada pertengahan menuju akhir semester maka pendidik dan peneliti menentukan materi bab 3 dengan tema “المَدْرَسَةُ”. Materi yang dikembangkan pada terdapat dalam buku bahasa Arab bab 3 dengan tema “المَدْرَسَةُ”. Materi tersebut mencakup keempat aspek keterampilan dalam bahasa Arab yaitu keterampilan menyimak (*maharah al-istima'*), keterampilan berbicara (*maharah al-kalam*), keterampilan membaca (*maharah alqira'ah*), keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*).

b. Menentukan *Flowchart*

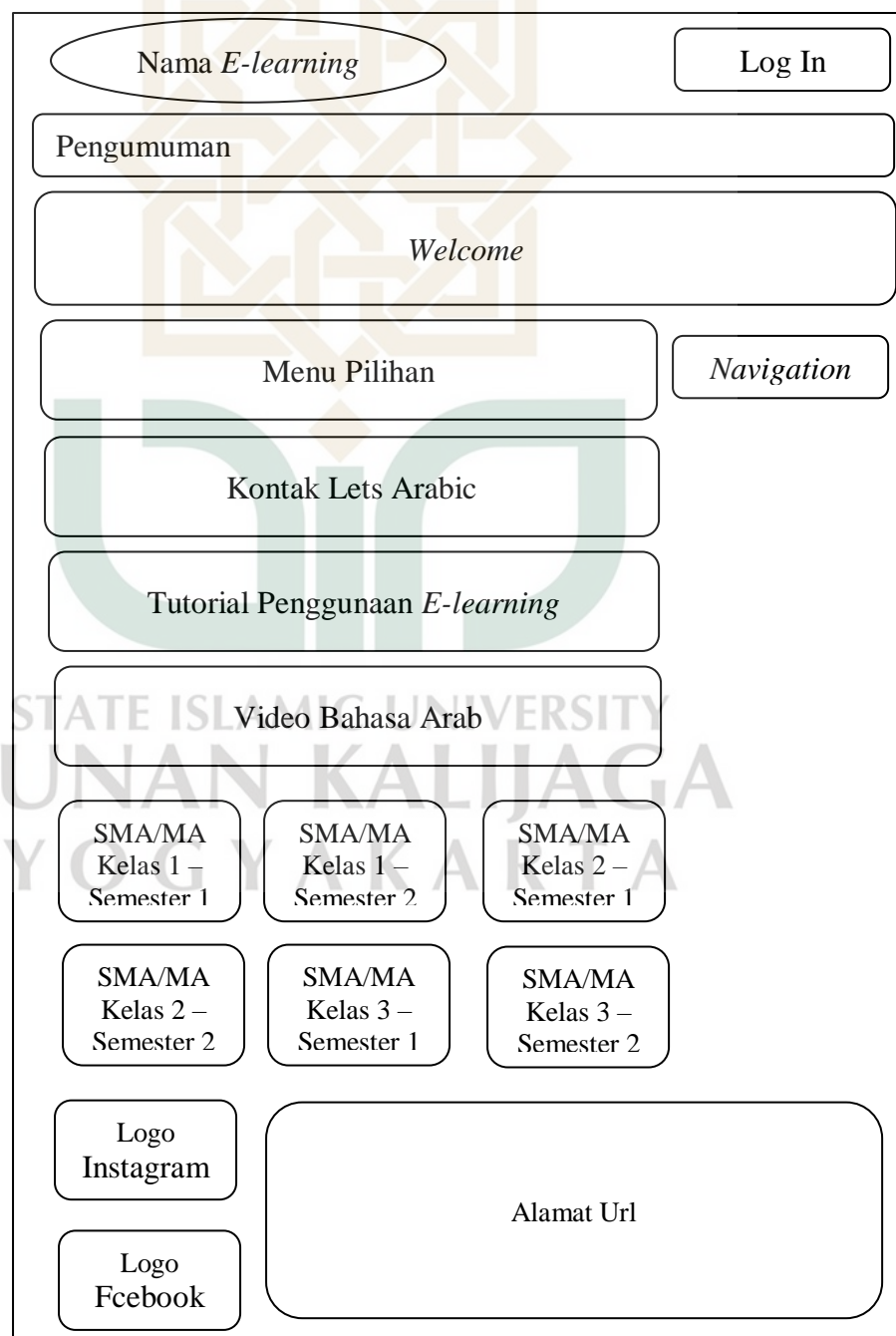
Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk memberikan gambaran tentang alur kerja *e-learning*. Berikut yang terlihat pada gambar tersebut:



c. Membuat Desain *Storyboard E-Learning*

*Storyboard* merupakan tampilan awal atau tampilan depan alamat *url e-learning*. Konsep desain tampilan awal *e-learning* adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.1.2 Desain *Storyboard***



d. Menentukan *software*

Pada tahap ini, pengembangan *e-learning* menggunakan *software* aplikasi LMS *Moodle* dan menggunakan *database online* yaitu *gnomio*. Serta menggunakan *software* tambahan seperti *Paint*, *Canva* dan *inshot* untuk mengedit gambar, *Plotagon Story* untuk membuat video animasi kartun bergerak, *Microsoft Office* untuk membuat materi pelajaran, *Mozilla Firefox*, *internet explorer* dan *Google chrome*.

e. Penentuan *activity*

*Activity* sebagai penunjang pembelajaran seperti *forum*, *chat*, *file*, *book*, *quiz* dan *page*.

### 3. Pengembangan (*Development*)

a. Aplikasi Konsep Desain

1) Pembuatan Bahan Presentasi

Pembuatan bahan presentasi mencakup materi pelajaran maupun soal tes kemampuan menggunakan *microsoft word* dan *microsoft power point* sesuai dengan standar kompetensi. Peneliti juga menggunakan aplikasi *paint*, *canva* dan *inshot* untuk tambahan membuat media berupa gambar didalam *e-learning*. Kemudian membuat video animasi bergerak dengan bantuan aplikasi *plotagon story*.

2) Pembuatan *Domain* atau Alamat Url

Langkah-langkah dalam membuat domain atau alamat url dalam proses instalasi moodle adalah sebagai berikut:

- a) Membuka browser <http://gnomio.com>. Kemudian masukkan nama/alamat url yang akan digunakan untuk alamat e-learning, gmail dan pilih Bahasa yang akan digunakan (pilih English karena Bahasa Indonesia belum tersedia) dan klik “Create Site”

**Gambar 4.2.1 Tampilan Pendaftaran E-learning**



- b) Setelah itu tunggu beberapa saat, pesan dari *gnomio support* berisi alamat url yang aktif, *username* dan *password* akan masuk pada gmail yang telah didaftarkan

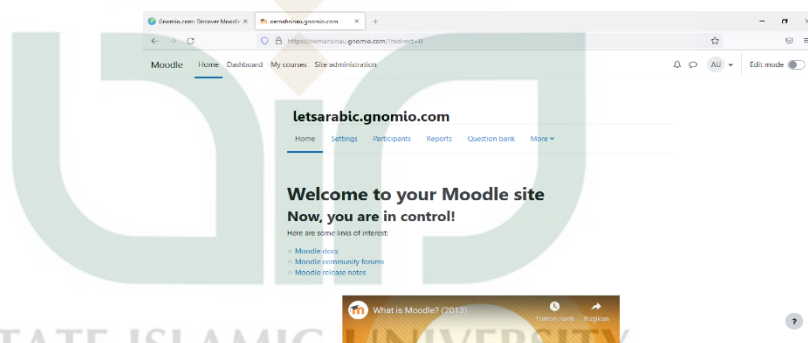


**Gambar 4.2.2 Email Username dan Password E-learning**



- c) Kemudian silahkan *log in* menggunakan *username* dan *password* tersebut, maka akan muncul menu tampilan website pertama seperti pada gambar dibawah ini:

**Gambar 4.2.3 Tampilan Awal E-learning**



- d) Mengubah desain tema *e-learning*, hal ini dilakukan untuk membuat tampilan *e-learning* menjadi lebih menarik dari tampilan awal sebelumnya, terlihat seperti pada gambar berikut:

Gambar 4.2.4 Tampilan Konfigurasi *E-learning*



### 3) Merancang Dan Meng-*Uplode* Materi Atau Konten

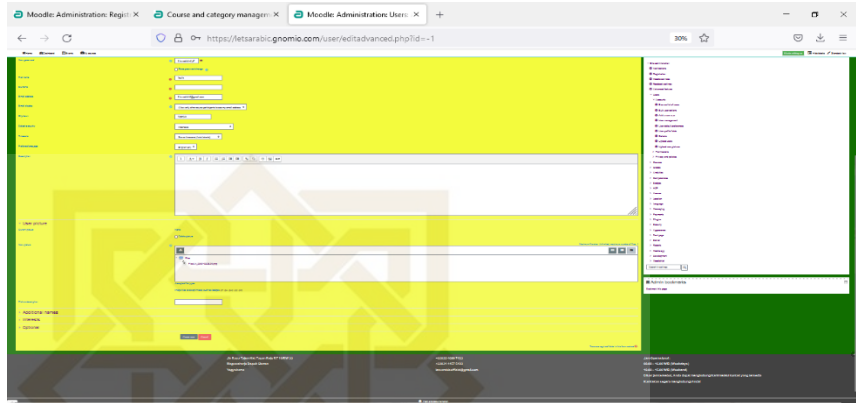
Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

#### a) Pembuatan *User*

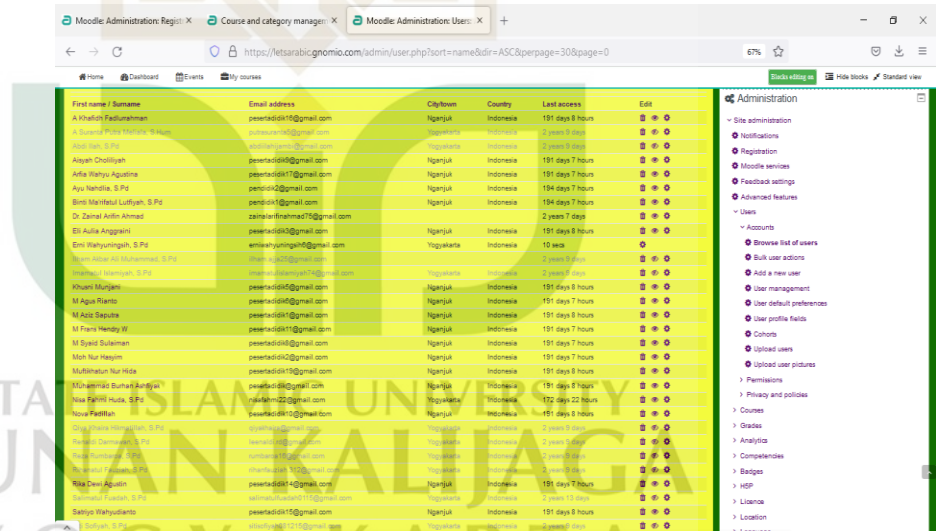
- Log In sebagai Administrator
- Klik *Site Administration* lalu pilih *Users >> Accounts >> Add a New User*
- Mengisi form *user* yang terdiri dari *general* meliputi *username* (nama), *new password* (terdiri dari delapan huruf, - dan 1 angka), *first name* (nama awal), *surname* (nama tengah), *email address* (alamat email), *city* (kota), *select country* (pilih Indonesia), *timezone* (waktu wilayah), *preferred language* (pilih english) dan *description*, *user pictures* meliputi *current picture*, *new picture* (bisa ditambahkan foto peserta didik) dan *picture* (penjelasan tentang gambar), untuk *additional names*,

*interests* dan *optional* boleh dikosongkan saja. Kemudian klik “*create user*”.

**Gambar 4.3.1 Form User**



**Gambar 4.3.2 Users**



**b) Pembuatan Course**

Membuat *course* atau disebut juga dengan ruang belajar yang dapat mempertemukan antara pendidik dan peserta didik kapan saja dan di mana saja. Adapun tahapan dalam membuat course adalah sebagai berikut:

- Log In sebagai administrator

- Klik *Site Administration* lalu pilih *Course >> Manage Course And Category >> Add a New Course*

Langkah selanjutnya mengisi form yang tersedia dengan ketentuan adalah sebagai berikut:

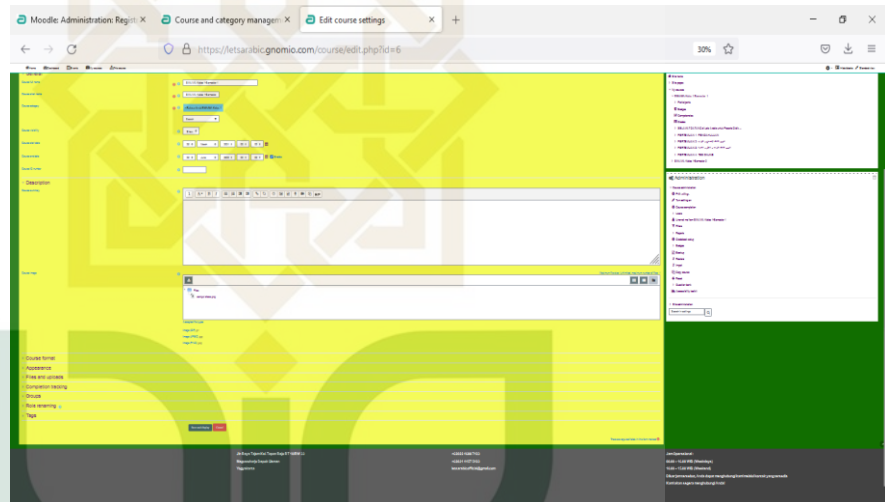
- *General*, adalah bentuk pengaturan mata pelajaran secara umum yang terdiri dari *course full name* (nama lengkap mapel), *course short name* (nama singkatan mapel), *course category* (pengelompokan tempat dimana mata pelajaran tersebut berada dalam *e-learning*), *course visibility* (terdapat dua pilihan yaitu *show* dan *hide* : pilihlah *show* agar peserta didik dapat mengakses mata pelajaran tersebut), *course start date* dan *course end date* (masukkan tanggal dimulainya dan berakhirnya mata pelajaran), serta *course id number* (isi dengan kode mata pelajaran jika ada).
- *Description*, adalah gambaran secara ringkas terdiri dari *course summary* (deskripsi mata pelajaran berisi dari beberapa kalimat atau paragraf) dan *course image* (deskripsi mata pelajaran berupa gambar).
- *Course Format*, merupakan settingan tampilan mata pelajaran yang akan disajikan pada *e-learning*, terdiri dari *format* (bentuk tampilan mata pelajaran, silahkan pilih *topics format*), *hidden section* (pilihlah *hidden section are shown in collapsed form* artinya sesi yang disembunyikan akan mengempis), dan

*course layout* (model tampilan mata pelajaran ketika diakses oleh user/pengguna, silahkan pilih *shows all section on one page*).

- *Appearance*, merupakan pengaturan tampilan mata pelajaran yang terdiri dari *force language* (pilih *do not force*, bertujuan memudahkan peserta didik dalam menggunakan bahasa apa yang akan ditampilkan dalam *e-learning*), *force calender* (pilih *do not force*), *number of announcement* (merupakan jumlah maksimal berita yang akan ditampilkan dalam halaman *e-learning*), *show grade book to student* (pilih *yes*), dan *show activity report* (pilih *yes* bertujuan untuk pendidik atau admin dapat melihat aktifitas peserta didik dalam *e-learning*).
- *Files and Uploads*, adalah besaran maksimal *file* yang dapat dimasukkan ke dalam *e-learning*, pilih *site upload limit* (100mb).
- *Completion Tracking*, adalah kolom kosong yang terdapat pada tiap sesi pelajaran dalam mapel yang dapat di ceklis siswa jika sudah selesai mempelajarinya, pilih *yes*.
- *Groups*, adalah menu untuk menyajikan mata pelajaran dalam beberapa kelas yaitu *no groups*, *separated groups* dan *visible groups*.

- *Role Remaining*, adalah panggilan atau sebutan tertentu. Di sini peneliti mengganti *student* dengan sebutan peserta didik dan *teacher* dengan pendidik.
- Tags, dikosongkan saja.
- Setelah semua kolom telah terisi, kemudian menekan tombol *save and display*

**Gambar 4.4.1 Form Add A New Course**



**Gambar 4.4.2 Tampilan Course**



### c) Mengisi Aktivitas *Course*

Terdapat fitur-fitur dalam *course* yang dapat menunjang pembelajaran secara online. Fitur-fitur yang digunakan seperti *forum*, *chat*, *file*, *book*, *quiz*, dan *page*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

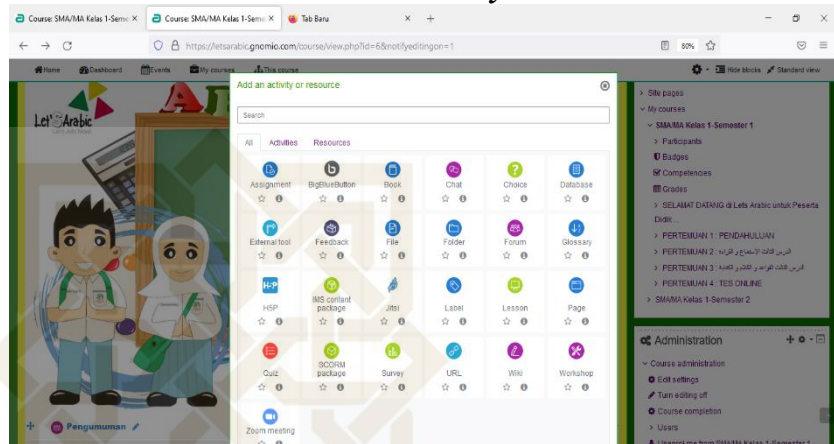
- *Forum*, digunakan untuk sebagai sarana komunikasi antara pendidik kepada peserta didik dalam menyampaikan pengumuman atau informasi.
- *Chat*, digunakan untuk sarana komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik. Dapat dijadikan tempat diskusi
- *Book*, untuk menampilkan kontrak belajar dan juga gambar berisi materi pembelajaran
- *File*, digunakan untuk menampilkan materi atau buku Bahasa Arab yang telah dibuat penulis beserta video pembelajaran
- *Page*, digunakan sebagai materi pembelajaran
- *Quiz*, digunakan untuk memasukkan latihan soal dan tes kemampuan berbahasa Arab berkaitan dengan materi madrasah

Adapun Langkah-langkah dalam menambahkan fitur-fitur adalah sebagai berikut:

- Log In sebagai Administrator
- Pada menu *administration*, pilih *course administration >> turn editing on*

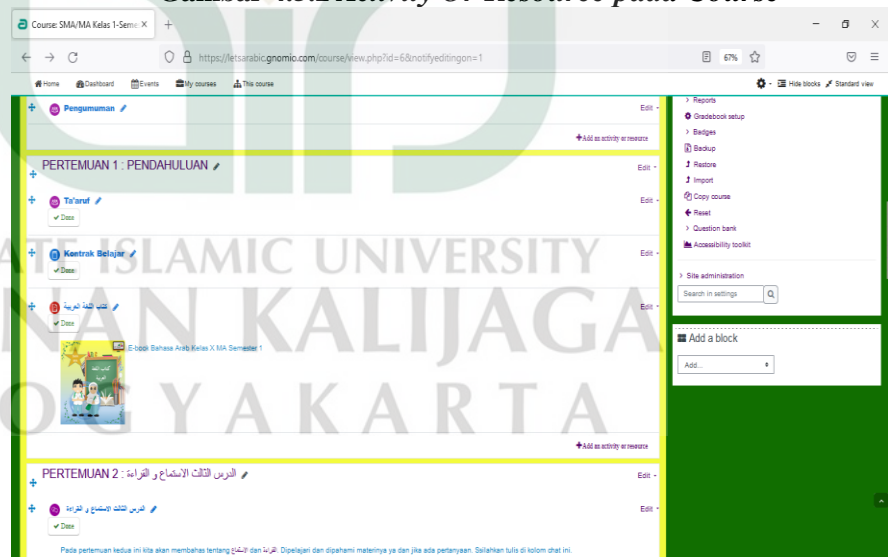
- Kemudian pilih *add an activity or resource* pada pojok kanan *course*, dan akan muncul tampilan sebagai berikut:

**Gambar 4.5.1 Daftar Activity Or Resource**



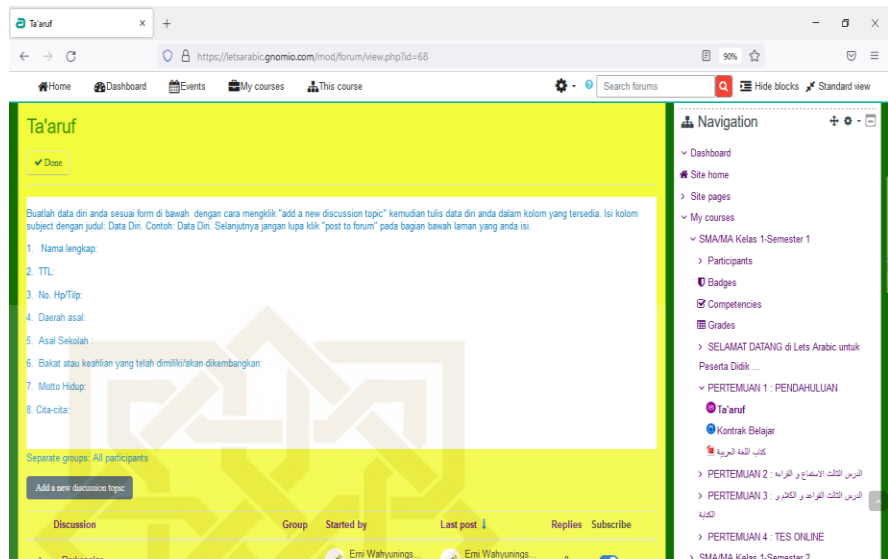
- Pilih fitur yang akan digunakan kemudian klik Add. Lakukan yang sama untuk menu fitur lainnya

**Gambar 4.5.2 Activity Or Resource pada Course**

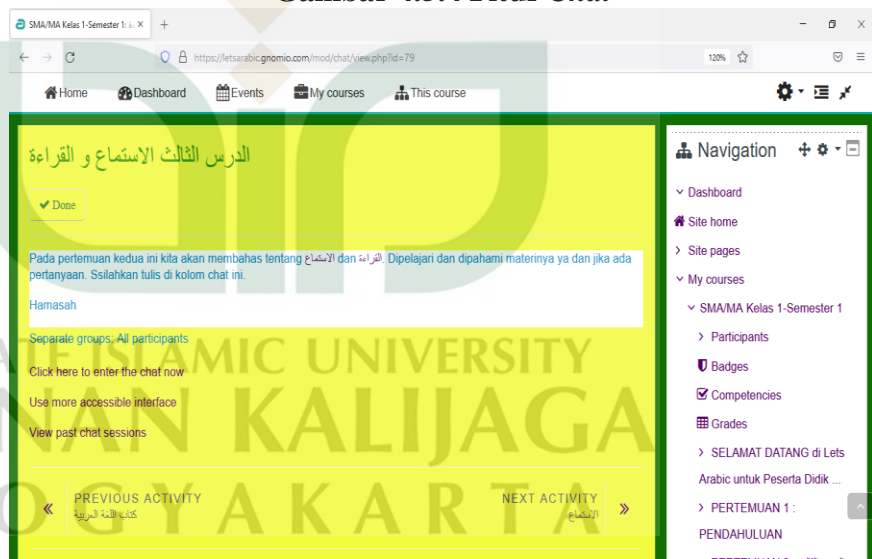




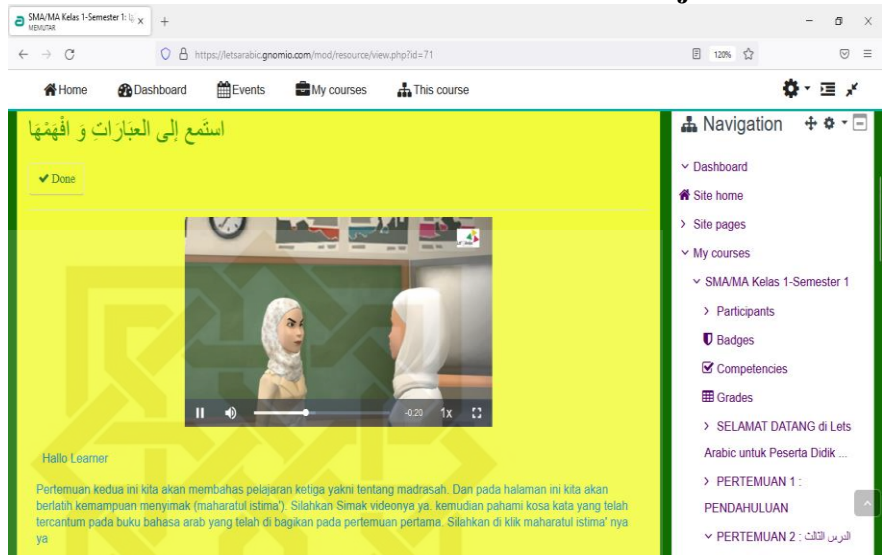
Gambar 4.5.3 Fitur Forum



Gambar 4.5.4 Fitur Chat



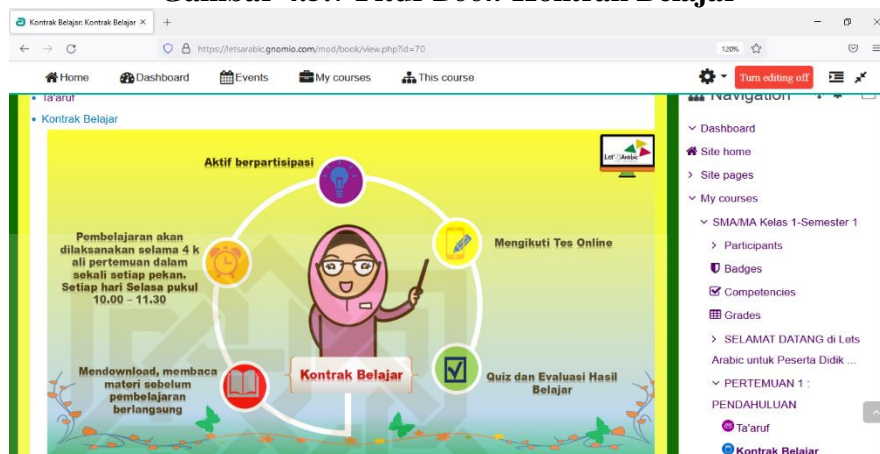
**Gambar 4.5.5 Fitur *File* Video Pembelajaran**



**Gambar 4.5.6 Fitur *File* Buku Materi Pembelajaran**



Gambar 4.5.7 Fitur *Book* Kontrak Belajar

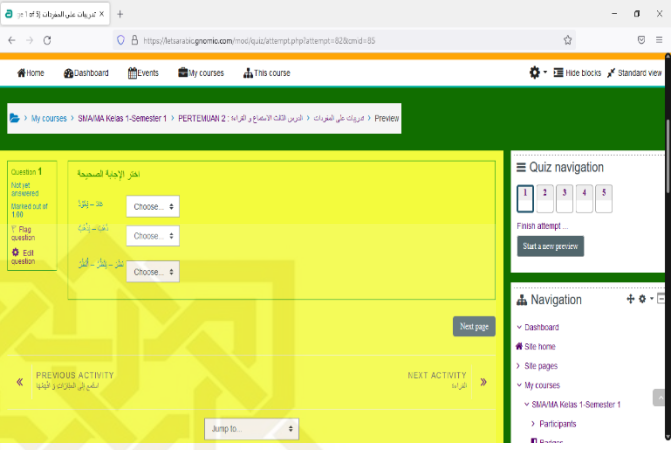
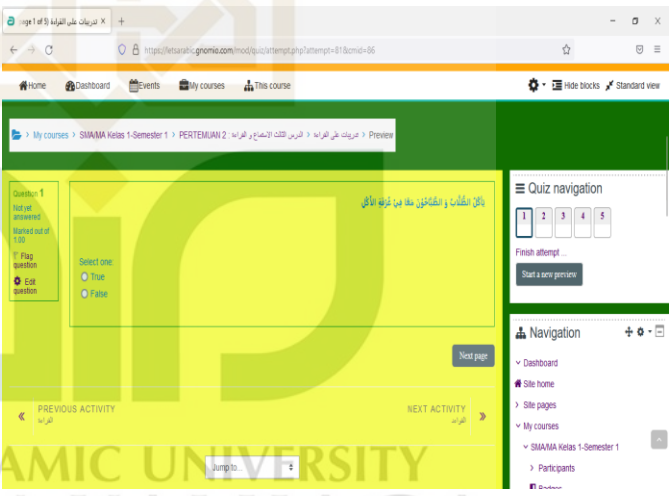



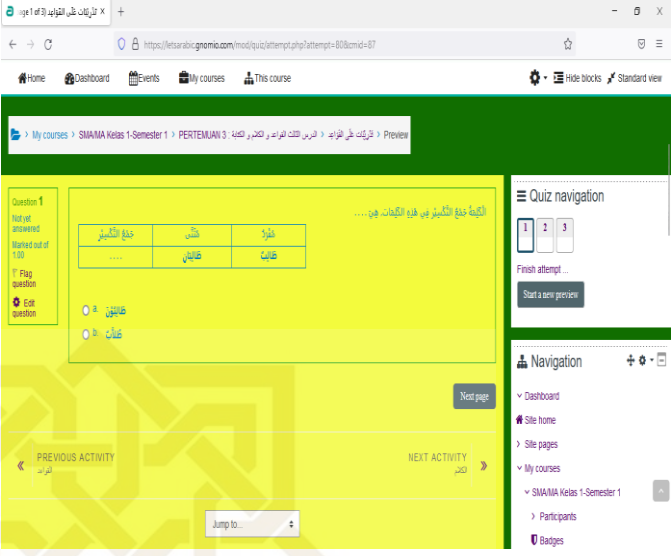
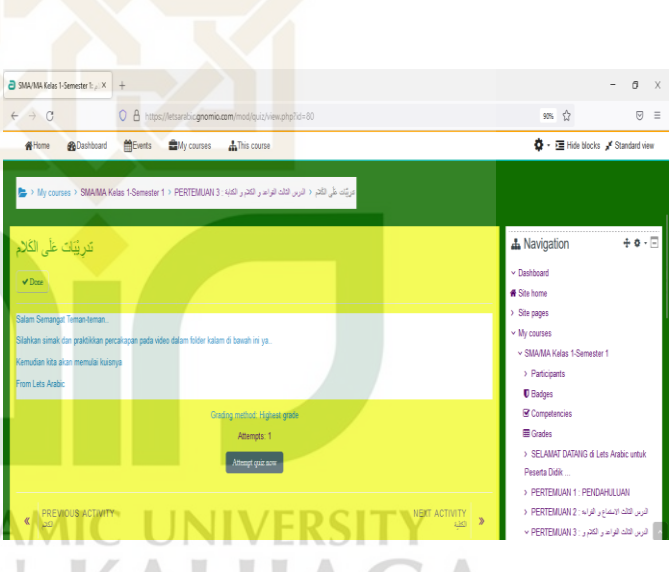
Gambar 4.5.8 Fitur *Page* Materi Pembelajaran



- Untuk fitur quiz berisi 5 quiz terdiri dari soal latihan kosakata (المفردات على تدريبات), latihan soal keterampilan membaca (القواعد على تدريبات), latihan soal tata bahasa (الكلام على تدريبات), latihan soal keterampilan berbicara (الكتابة على تدريبات), dan 1 tes kemampuan (tes *online*). Adapun bentuk quiz tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Fitur Quiz**

<p>Soal Latihan Kosakata (تدريبات على المفردات)</p>	 <p>The screenshot shows a quiz page with a green header and a yellow question area. The question is in Arabic: 'اختر الإجابة الصحيحة' (Choose the correct answer). It has three options, each with a 'Choose...' button. The interface includes a 'Next page' button, 'PREVIOUS ACTIVITY' and 'NEXT ACTIVITY' links, and a 'Jump to...' field. On the right, there is a 'Quiz navigation' panel with a progress indicator (1-5) and a 'Start a new attempt' button. A 'Navigation' sidebar is also visible on the right.</p>
<p>Latihan Soal Keterampilan Membaca (تدريبات على القراءة)</p>	 <p>The screenshot shows a quiz page with a green header and a yellow question area. The question is in Arabic: 'بالنطق و التهجئة معاً هي كلمة تأتي' (With pronunciation and spelling together, it is a word that comes). It has two options: 'True' and 'False', each with a radio button. The interface includes a 'Next page' button, 'PREVIOUS ACTIVITY' and 'NEXT ACTIVITY' links, and a 'Jump to...' field. On the right, there is a 'Quiz navigation' panel with a progress indicator (1-5) and a 'Start a new attempt' button. A 'Navigation' sidebar is also visible on the right.</p>
<p>Latihan Soal Tata Bahasa (تدريبات على القواعد)</p>	 <p>This cell is currently empty, serving as a placeholder for a screenshot of a quiz interface for 'Tata Bahasa' (Grammar).</p>

	
<p>Latihan Soal Keterampilan Berbicara (تدريبات على الكلام)</p>	
<p>Latihan Soal Keterampilan Menulis (تدريبات على الكتابة)</p>	



Tes  
Kemampuan  
(Tes Online)

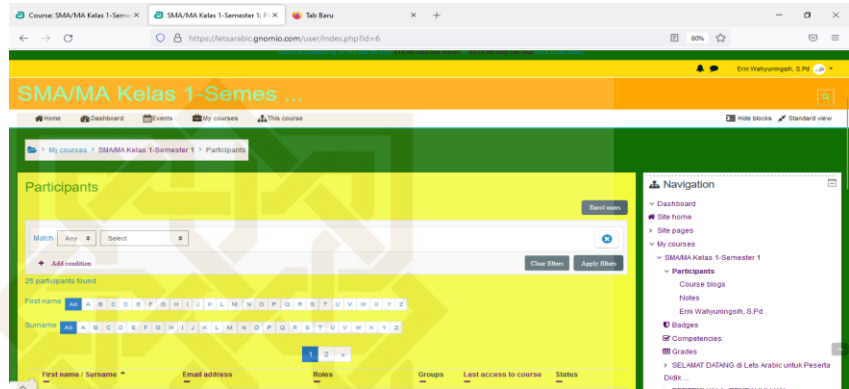
#### d) Memasukkan Peserta Kedalam *Course (Enrolment User)*

Setelah materi pelajaran selesai dibuat. Selanjutnya memasukkan users/pengguna yang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Arab secara *online*. User yang dimasukkan meliputi pendidik dan peserta didik. Adapun Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Log In sebagai Administrator

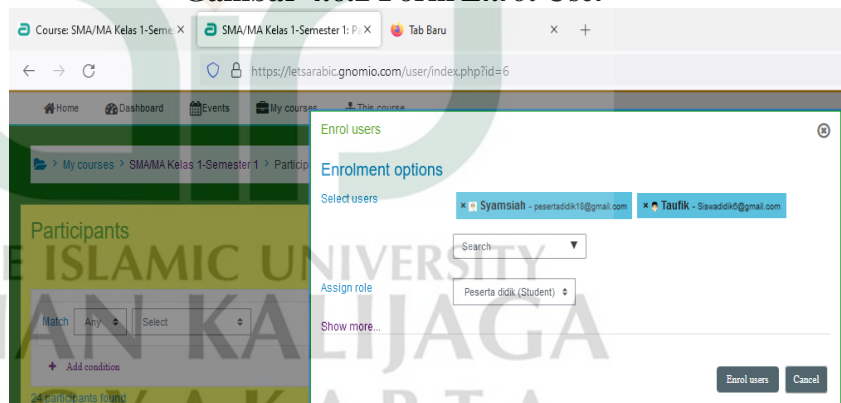
- Pilih menu *course* Bahasa Arab SMA/MA Kelas 1 - Semester 1
- Pilih *participant* kemudian Klik *enrol user*

**Gambar 4.6.1 Enrol User**



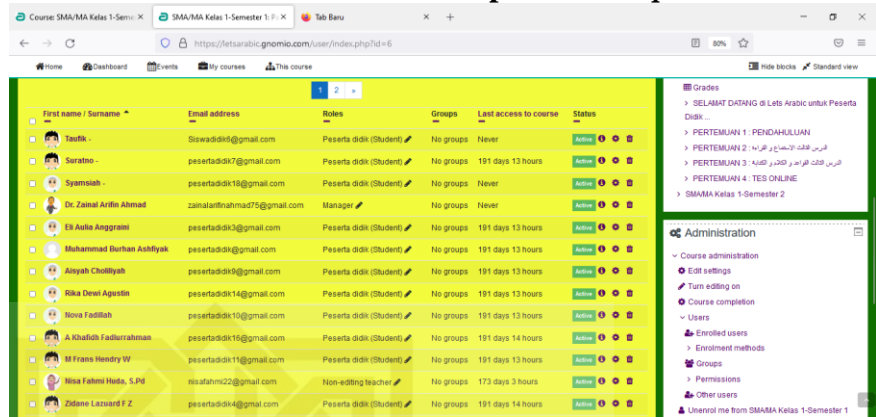
- Setelah itu pada *select users* ketik nama dan klik pilih dan untuk *assign role* pilih peserta didik (*student*)

**Gambar 4.6.2 Form Enrol User**



- Kemudian setelah semua peserta dimasukkan pada *course* maka tampilan menu *participant* akan terlihat pada gambar berikut:

**Gambar 4.6.3 Tampilan Participant**



**Tabel 4.2 Enrol Users Pendidik dan Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Username	Password
1	M Aziz Saputra	aziz	Pesertadidik-1
2	Moh Nur Hasyim	hasyim	Pesertadidik-2
3	Eli Aulia Anggraini	aulia	Pesertadidik-3
4	Zidane Lazard F Z	zidane	Pesertadidik-4
5	Khusni Munjani	khusni	Pesertadidik-5
6	M Agus Rianto	agus	Pesertadidik-6
7	Suratno	suratno	Pesertadidik-7
8	M Said Sulaiman	syaid	Pesertadidik-8
9	Aisyah Cholilyah	aisyah	Pesertadidik-9
10	Nova Fadillah	nova	Pesertadidik-10
11	M Frans Hendry W	frans	Pesertadidik-11
12	Umi Mahfiroh	umi	Pesertadidik-12
13	Soraya Sauva Aflacha	sauva	Pesertadidik-13
14	Rika Dewi Agustin	rika	Pesertadidik-14
15	Satriyo Wahyudianto	satriyo	Pesertadidik-15
16	A Khafidh Fadlurrahman	khafidh	Pesertadidik-16



17	Arfia Wahyu Agustina	arfia	Pesertadidik-17
18	Syamsiah	syamsiah	Pesertadidik-18
19	Muftikhatun Nur Hida	mufti	Pesertadidik-19
20	Muhammad Burhan Ashfigau	ashfi	Pesertadidik-20
21	M. Rizki AlFazri	rizki	Siswadidik-1
22	Ja'far Shodik	shodik	Siswadidik-2
23	Inna Nuur Fathimah	inna	Siswadidik-3
24	M.Faiz Nasrulloh	faiz	Siswadidik-4
25	Jodita Anggi S	jodita	Siswadidik-5
26	Taufik	taufik	Siswadidik-6
21	Binti Ma'rifatul Lutfiyah	binti	Pendidik-1
22	Ayu Nahdlia	ayu	Pendidik-2
23	Nisa Fahmi Huda	nisa	Nisafahmi-22

e) Pembuatan Naskah Penggunaan *E-learning*

Naskah penggunaan *e-learning* adalah naskah tentang

panduan atau tutorial penggunaan produk. Naskah ini bertujuan

untuk memberikan kemudahan bagi para pembelajar dalam

mengakses *e-learning*. Naskah ini juga terdapat dalam *e-learning*.

**Gambar 4.7.1 Naskah Tutorial Penggunaan Produk**



b. Uji Kelayakan Produk

Uji kelayakan produk dikenal atau sering disebut juga dengan uji validasi produk. Pada penelitian pengembangan ini, penulis melakukan validasi dengan beberapa tahapan yakni validasi ahli materi, validasi ahli media dan juga validasi tanggapan peserta didik terhadap produk.

Seseorang atau narasumber yang melakukan validasi disebut validator.

Validator ialah seseorang yang memiliki kemampuan atau yang berkompeten pada bidangnya. Tujuan validasi itu sendiri ialah untuk memperoleh hasil yang valid dengan mengetahui kualitas dari produk yang akan dikembangkan guna mendapatkan persetujuan, komentar, kritik maupun masukan guna perbaikan produk tersebut.

Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket penilaian berisi indikator yang berkaitan dengan produk dan juga mengisi lembar

komentar, saran dan kritik baik dari aspek materi maupun desain produk yang akan dikembangkan.

#### 1) Validasi Ahli Media

Validasi materi meliputi aspek beberapa indikator penilaian diantaranya ialah perangkat lunak, tampilan dan penggunaan. Indikator penilaian tersebut tercantum pada lembar angket validasi media. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media yaitu produk yang dikembangkan yakni media *e-learning* berbasis *moodle* termasuk dalam kategori baik namun perlu adanya beberapa perbaikan.

#### 2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi meliputi aspek beberapa indikator penilaian diantaranya ialah perangkat lunak, tampilan dan penggunaan. Indikator penilaian tersebut tercantum pada lembar angket validasi media. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media yaitu produk yang dikembangkan yakni media *e-learning* berbasis *moodle* termasuk dalam kategori baik namun perlu adanya beberapa perbaikan.

Validasi materi terdiri dari beberapa indikator penilaian diantaranya ialah aspek kesesuaian materi dengan KD, aspek isi dan materi, aspek kelayakan penyajian dan evaluasi . Seluruh indikator penilaian tersebut tercantum pada lembar angket validasi materi. Adapun hasil dari validasi ahli materi yaitu produk yang dikembangkan yakni media *e-learning* berbasis *moodle* sudah baik namun perlu adanya beberapa perbaikan.

b. Penyajian dan Analisis Data Produk

1) Penyajian dan Analisis Data dari Ahli Media

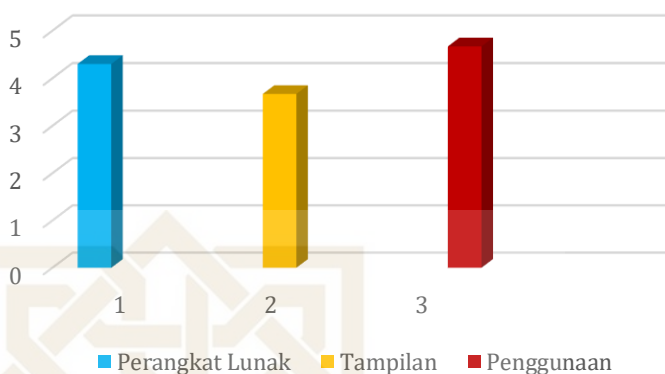
Aspek yang dinilai dari ahli media mengenai perangkat lunak, tampilan dan penggunaan. Adapun data hasil dari penilaian oleh ahli media disajikan dalam table sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Validasi Ahli Media**

Aspek	No Pernyataan	Skor		Skor Rata- Rata
		Tiap Pernyataan	Tiap Aspek	
Perangkat Lunak	1	4	12	4
	2	4		
	3	4		
Tampilan	4	4	33	3,67
	5	4		
	6	4		
	7	3		
	8	3		
	9	4		
	10	4		
	11	3		
Penggunaan	12	4	28	4,67
	13	4		
	14	5		
	15	5		
	16	4		
	17	5		
	18	5		
<b>Jumlah Skor</b>		<b>73</b>	<b>73</b>	<b>4,06</b>

**Gambar 4.8.1 Grafik Validasi Ahli Media**

Grafik Validasi Media



kemudian ahli media memberikan saran terhadap produk *e-learning* berbasis *moodle* yang dikembangkan. Adapun sarannya adalah sesuaikan pemilihan jenis huruf agar mudah dibaca dan dipahami.

2) Penyajian dan Analisis Data dari Ahli Materi

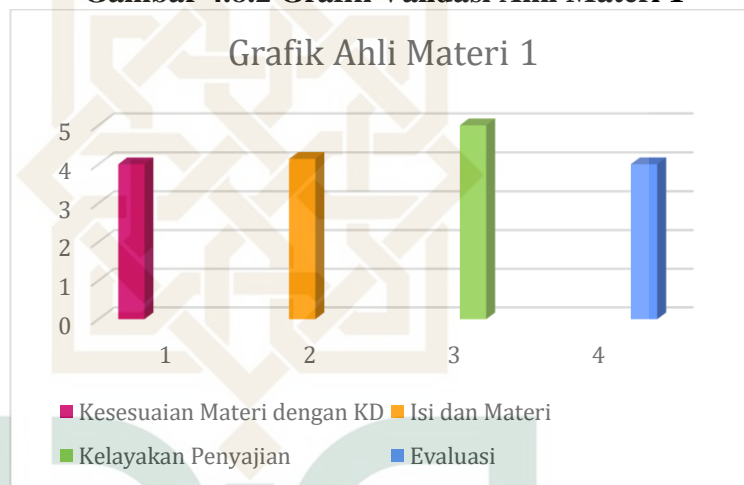
a) Ahli Materi 1

**Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi 1**

Aspek	No Pernyataan	Skor		Skor Rata-Rata
		Tiap Pernyataan	Tiap Aspek	
Aspek Kesesuaian Materi dengan KD	1	4	12	4
	2	4		
	3	4		
Aspek Isi dan Materi	4	4	29	4,14
	5	4		
	6	5		
	7	4		
	8	4		
	9	4		
	10	4		

Aspek Kelayakan Penyajian	11	5	10	5
	12	5		
Evaluasi	13	4	12	4
	14	4		
	15	4		
<b>Jumlah Skor</b>		<b>63</b>	<b>63</b>	<b>4,2</b>

**Gambar 4.8.2 Grafik Validasi Ahli Materi 1**



Selain itu juga, ahli materi 1 memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan. Adapun sarannya adalah perhatikan penulisan dan tanda baca bahasa Arab. Ada beberapa kata dalam soal pretest yang cara penulisannya tidak disambung.

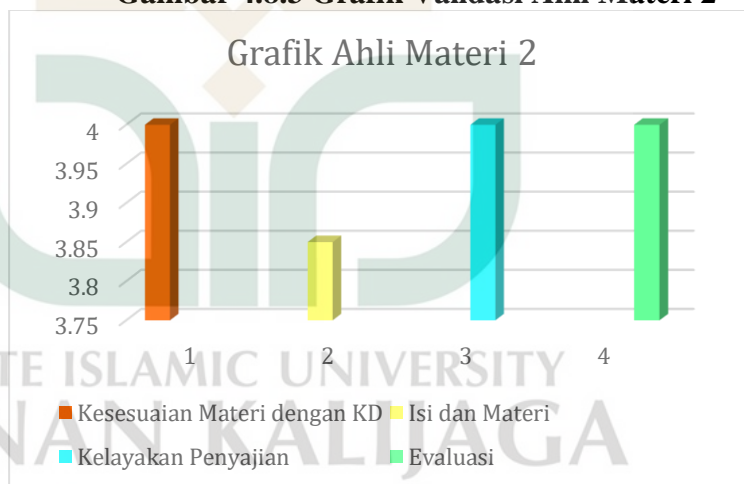
b) Ahli Materi 2

**Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi 2**

Aspek	No Pernyataan	Skor		Skor Rata-Rata
		Tiap Pernyataan	Tiap Aspek	
Aspek Kesesuaian Materi dengan KD	1	4	12	4
	2	4		
	3	4		
Aspek Isi	4	3	27	3,85

dan Materi	5	3		
	6	5		
	7	4		
	8	4		
	9	4		
	10	4		
Aspek Kelayakan Penyajian	11	4	8	4
	12	4		
Evaluasi	13	5	14	4,67
	14	5		
	15	4		
<b>Jumlah Skor</b>		<b>61</b>	<b>61</b>	<b>4,07</b>

**Gambar 4.8.3 Grafik Validasi Ahli Materi 2**



Ahli materi 2 juga memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan. Adapun sarannya adalah memperbaiki tulisan pada isi materi dan sediakan gambar yang sesuai dengan materi.

Setelah melakukan uji kelayakan tersebut, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan pemberian saran dari para ahli. Adapun

perbaikan-perbaikan yang dilakukan peneliti terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.8.4 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi**

**Revisi**

١٧- الكلمة المننّى فى هذه الكلمات, هي . . . .

مُفْرَدٌ	مُننّى	جَمْعٌ
قَلَمٌ	.....	أَقْلَامٌ

- أ- قَلَامٌ
- ب- قَلَمَانٌ
- ج- قَلُومَانٌ
- د- أَقْلَامَانٌ
- هـ- قَلَامَانٌ

**Sebelum Revisi**

١٧- الكلمة المننّى فى هذه الكلمات, هي . . . .

مُفْرَدٌ	مُننّى	جَمْعٌ
قَلَمٌ	.....	أَقْلَامٌ

- أ- قَلَامٌ
- ب- قَلَمَانٌ
- ج- قَلُومَانٌ
- د- أَقْلَامَانٌ
- هـ- قَلَامَانٌ

**Sesudah Revisi**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



### Sebelum Revisi



### Sesudah Revisi



### Sebelum Revisi



### Sesudah Revisi

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi ini membahas tentang penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* yang siap diuji coba kepada peserta didik setelah melalui tahap validasi oleh ahli. Selain itu, pada tahap ini dilakukan pula penilaian atau tanggapan dari peserta didik mengenai *e-learning* berbasis *moodle* setelah melakukan uji coba produk. Adapun hasil uji coba produk dalam uji coba skala terbatas maupun uji coba skala besar ialah sebagai berikut:

##### a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan sebanyak 6 peserta didik. Tujuan uji coba terbatas ini adalah untuk mengetahui kualitas produk *e-learning* berbasis *moodle* sebelum dilakukannya uji coba yang sesungguhnya yaitu uji coba skala besar. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan memberikan penjelasan dan tutorial penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* kepada peserta didik kemudian dilanjutkan dengan pembahasan mengenai materi-materi yang tersedia. Selanjutnya peneliti memberikan soal tes sebagai tolak ukur kemampuan Bahasa Arab peserta didik untuk mengukur keefektifan produk *e-learning* berbasis *moodle*. Kemudian peneliti juga memberikan angket tanggapan peserta didik terhadap produk *e-learning* berbasis *moodle*. Adapun hasil tanggapan peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Nama Peserta Didik Kelompok Terbatas**

No	Nama Peserta Didik
1	M. Rizki AlFazri
2	Ja'far Shodik
3	Inna Nur Fathimah
4	M.Faiz Nasrulloh
5	Jodita Anggi S
6	Taufik

**Tabel 4.7 Hasil Angket Peserta Didik Kelompok Terbatas**

No	Indikator	No Peserta Didik						Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6		
1	E-learning berbasis moodle yakni letsarabic.gnomio.com sudah cukup interaktif	4	3	4	4	3	3	21	3,5
2	Interaksi peserta didik dalam menggunakan e-learning berbasis moodle yakni letsarabic.gnomio.com mudah	3	3	3	4	3	4	20	3,33
3	Peserta didik dapat mempelajari materi bahasa Arab di website tersebut	4	4	3	5	4	4	24	4,00
4	Produk media pembelajaran letsarabic.gnomio.com mudah untuk dioperasikan	4	4	3	3	5	5	24	4,00
5	Menu dan fitur pada produk letsarabic.gnomio.com sudah cukup lengkap	4	5	4	4	4	4	25	4,17
6	Materinya bervariasi dan lengkap	5	4	5	5	4	5	28	4,67
7	Peserta didik dapat memahami isi web pembelajaran	4	3	5	4	3	4	23	3,83

	letsarabic.gnomio.com secara keseluruhan								
<b>8</b>	Peserta didik setuju apabila media letsarabic.gnomio.com ini diterapkan pada materi lain	4	4	5	4	4	3	24	4,00
<b>9</b>	Tampilan isi media pembelajaran letsarabic.gnomio.com cukup menarik dan membangkitkan minat peserta didik	5	4	4	5	4	4	26	4,33
<b>10</b>	Media pembelajaran letsarabic.gnomio.com dapat dijadikan alternatif pembelajaran secara daring dan juga sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran di MA Plus Manba'ul Adhim	4	4	3	3	3	4	21	3,5
<b>Jumlah</b>								<b>236</b>	
<b>Rata-Rata</b>								<b>3,93</b>	
<b>Skor Kategori</b>								<b>S/B</b>	

**Tabel 4.8 Hasil Angket Keterampilan Peserta Didik Kelompok Terbatas**

No Peserta Didik	Jenis Pembelajaran Bahasa Arab					
	Mufradat	Istima'	Qira'ah	Qowaid	Kalam	Kitabah
1	√	√	√	√	√	
2	√	√	√	√	√	√
3	√	√	√	√		√
4	√	√	√	√		
5	√	√	√	√		√
6		√	√	√	√	√
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>	<b>83,3%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>50%</b>	<b>66,7%</b>

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan setelah melakukan uji coba kelompok terbatas dan melakukan revisi pelaksanaan uji coba produk dari uji coba kelompok terbatas. Uji coba kelompok besar adalah uji coba produk sesungguhnya dalam jumlah besar. Uji coba kelompok besar terdiri dari 20 peserta didik MA Plus Manba'ul Adhim. Setelah dilakukan uji coba produk pada kelompok besar, kemudian dilakukan soal tes dan penilaian angket tanggapan peserta didik. Adapun hasil dari angket tanggapan peserta didik kelompok besar adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Nama Peserta Didik Kelompok Besar**

No	Nama Peserta Didik	No	Nama Peserta Didik
1	M Aziz Saputra	11	M Frans Hendry W
2	Moh Nur Hasyim	12	Umi Mahfiroh
3	Eli Aulia Anggraini	13	Soraya Sauva Aflacha
4	Zidane Lazuard F Z	14	Rika Dewi Agustin
5	Khusni Munjani	15	Satriyo Wahyudianto
6	M Agus Rianto	16	A Khafidh Fadlurrahman
7	Suratno	17	Arfia Wahyu Agustina
8	M Said Sulaiman	18	Syamsiah
9	Aisyah Choliliyah	19	Muftikhatun Nur Hida
10	Nova Fadillah	20	Muhammad Burhan Ashfiga

**Tabel 4.10 Hasil Angket Peserta Didik Kelompok Besar**

No Peserta Didik	Skor Penilaian Setiap Butir Indikator										Jumlah	Rta-rata	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4			
2	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5			
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5			
5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5			
6	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4			
7	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4			
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			

9	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5			
10	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5			
11	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5			
12	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5			
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
14	5	4	5	4	5	5	5	3	4	5			
15	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5			
16	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5			
17	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4			
18	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4			
19	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5			
20	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4			
<b>Jumlah</b>	89	85	87	86	91	94	92	84	88	94			
<b>Rata-rata</b>	4,4 5	4,2 5	4,3 5	4,3	4,5 5	4,7	4,6	4,2	4,4	4,7	890	4,45	SS/SB
<b>Kategori</b>	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS			

**Tabel 4.11 hasil Angket Keterampilan Peserta Didik Kelompok Besar**

No Peserta Didik	Jenis Pembelajaran Bahasa Arab					
	Mufradat	Istima'	Qira'ah	Qowaid	Kalam	Kitabah
1	√	√	√		√	
2				√	√	√
3		√	√	√		
4	√	√	√	√	√	√
5			√	√	√	
6		√	√	√		
7	√	√	√	√	√	
8			√	√		√
9	√	√	√		√	√
10		√	√			√
11	√	√	√	√		
12	√	√	√	√	√	
13			√	√		√
14	√	√	√	√	√	
15	√		√	√	√	√
16	√	√	√	√	√	√
17	√	√	√	√	√	√
18	√		√	√		√
19	√	√	√	√	√	√
20					√	√
<b>Jumlah</b>	13	13	18	16	13	12
<b>Persentase</b>	65%	65%	90%	80%	65%	60%

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap yang kelima ialah tahap evaluasi berisi tentang hasil penilaian kepada produk yang telah dikembnagkan. Terdapat dua jenis evaluasi yang peneliti lakukan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang telah peneliti lakukan pada tahap-tahap sebelumnya yaitu mengenai perbaikan kualitas produk yang dibuat. Adapun evaluasi sumatif ialah evaluasi yang dilakukan guna mengetahui kemampuan yang dikuasai oleh peserta didik kepada kompetensi yang telah diajarkan. Evaluasi sumatif ini dilengkapi dengan *pre test* dan *post test*.<sup>88</sup>

Tahap evaluasi formatif ini diawali dengan mengevaluasi hal-hal mengenai pengembangan produk media pembelajaran berupa *e-learning* berbasis *moodle*. Kemudian merevisi produk yang telah dinilai oleh para validator dengan hasil evaluasi kebutuhan. Adapun produk yang telah dikembangkan dan diujicobakan, selanjutnya dilakukan tahap evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif ini dilakukan untuk mengetahui umpan balik dari keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu guna mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*. setelah dilakukannya *pre test* dan *post test*.

---

<sup>88</sup> Yao Tung Khoe, *Desain Instruksional Perbandingan Model Dan Implementasinya* (Yogyakarta: CV Andi Offset), pp. 66–67.

a. Analisis Hasil Belajar Peserta didik

1) Uji Coba Kelompok Terbatas

Uji coba kelompok terbatas ialah uji coba produk yang dilakukan dalam skala kecil. Tujuannya untuk melihat kekurangan dari kondisi produk yang dikembangkan. Hal ini berguna untuk melakukan perbaikan sebelum diterapkan pada kelompok besar. Adapun hasil dari nilai *pre test* dan *post test* ialah sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Data Hasil Pretest Dan Post test Kelompok Terbatas**

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Post test
1	M. Rizki AlFazri	30	75
2	Ja'far Shodik	60	90
3	Inna Nuur Fathimah	55	95
4	M.Faiz Nasrulloh	50	85
5	Jodita Anggi S	45	85
6	Taufik	45	80
<b>Jumlah</b>		<b>285</b>	<b>510</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>47,5</b>	<b>85</b>

Berdasarkan hasil dari data *pre test* dan *post test* yang telah diperoleh menyatakan bahwa uji coba kelompok terbatas terdiri dari 6 peserta didik mengalami kenaikan jumlah dan rata-rata nilai dari sebelum menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* dan setelah menggunakan *e-learning* berbasis *moodle*. Adapun perbedaannya yaitu jumlah *pre test* sebesar 285 dengan rata-rata nilai sebesar 47,5. Sedangkan jumlah *post test* sebesar 510 dengan rata-rata nilai sebesar 85.



## 2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan jumlah responden seluruh kelas yang terdiri dari 20 peserta didik. Tujuan uji coba ini ialah untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Arab. Adapun nilai *pre test* dan *post test* dari hasil uji coba kelompok besar ini ialah sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Data Hasil Pretest Dan Post test Kelompok Besar**

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Post test
1	M Aziz Saputra	55	80
2	Moh Nur Hasyim	20	75
3	Eli Aulia Anggraini	50	95
4	Zidane Lazuard F Z	35	75
5	Khusni Munjani	50	90
6	M Agus Rianto	50	75
7	Suratno	35	75
8	M Said Sulaiman	60	100
9	Aisyah Choliliyah	35	75
10	Nova Fadillah	40	85
11	M Frans Hendry W	40	80
12	Umi Mahfiroh	50	90
13	Soraya Sauva Aflacha	60	80
14	Rika Dewi Agustin	40	80
15	Satriyo Wahyudianto	45	85
16	A Khafidh Fadlurrahman	45	75
17	Arfia Wahyu Agustina	50	70
18	Syamsiah	60	85
19	Muftikhatun Nur Hida	40	80
20	Muhammad Burhan Ashfiga	55	70
<b>Jumlah</b>		<b>915</b>	<b>1620</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>45,75</b>	<b>81</b>

Data hasil *pre test* dan *post test* dari uji coba kelompok besar terjadi kenaikan yang sangat signifikan pada peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*. Adapun jumlah *pre test* sebesar 915 dengan nilai rata-rata sebesar 45,75. Sedangkan jumlah *post test* sebesar 1620 dengan nilai rata-rata 81.

b. Hasil Analisis Pengolahan Data *Pre test* dan *Post test*

*Pre test* dan *post test* pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar telah dilakukan, Langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil belajar peserta didik dengan SPSS 28. Langkah-langkahnya ialah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat normal atau tidaknya data uji kelompok terbatas dengan uji kelompok besar. Nilai yang diambil dari hasil *pre test* dan *post test*. Jika  $Sig > 0,05$  maka data

berdistribusi normal dan jika  $Sig < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas:

**Gambar 4.9.1 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality**

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Peserta	Pretest Kelompok Terbatas	.238	6	.200*	.945	6	.700

Didik	Posttest Kelompok Terbatas	.167	6	.200*	.982	6	.960
	Pretest Kelompok Besar	.160	20	.192	.936	20	.200
	Posttest Kelompok Besar	.199	20	.036	.918	20	.090

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data hasil uji normalitas di atas dengan menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov menyatakan bahwa data memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ . Dapat diketahui nilai *pre test* kelompok terbatas adalah  $0,200 > 0,05$ . Nilai *post test* kelompok terbatas adalah  $0,200 > 0,05$ . Nilai *pre test* kelompok besar adalah  $0,192 > 0,05$ . Kemudian nilai *post test* kelompok besar  $0,036 > 0,05$ . Maka data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan diperoleh dari populasi yang homogen atau tidak. Konsep uji homogenitas ialah jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data homogen sedangkan jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak homogen. Adapun jika data bersifat homogen maka data dapat dilakukan dengan uji paired, namun jika data tidak homogen maka data akan menggunakan uji non parametrik.

**Gambar 4.9.2 Hasil Uji Homogenitas  
Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	.349	1	24	.560
	Based on Median	.176	1	24	.679
	Based on Median and with adjusted df	.176	1	23.647	.679
	Based on trimmed mean	.263	1	24	.613

Berdasarkan tabel diatas telah diperoleh data homogenitas dengan menggunakan data *post test* kelompok terbatas dan kelompok besar dan hasilnya menunjukkan nilai sig  $0,560 > 0,05$ . Kemudian dapat diambil keputusan dari nilai uji homogenitas. Jika nilai sig  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan jika nilai sig  $< 0,05$  maka  $H_o$  ditolak. Kesimpulannya adalah nilai sig uji homogenitas  $0,560 > 0,05$  maka  $H_a$  diterima.

### 3) Uji Paired Sample T-test

Uji paired dilakukan setelah uji homogenitas bertujuan untuk melihat perbedaan dan peningkatan yang signifikan terhadap suatu objek penelitian yang saling berhubungan yang diberikan perlakuan.

Sebelum maupun sesudah perlakuan dari uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar.

Dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik pada uji coba

kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*

Nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*

Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Gambar 4.9.3 Hasil Paired Sample T-test Paired Samples Test**

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Kelompok Terbatas - Posttest Kelompok Terbatas	-37.500	5.244	2.141	-43.003	-31.997	-17.516	5	<,001	<,001
Pair 2	Pretest Kelompok Besar - Posttest Kelompok Besar	-35.250	10.321	2.308	-40.080	-30.420	-15.275	19	<,001	<,001

Berdasarkan dari tabel diatas menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan antara mean pre test dan post test pada kelompok terbatas dan kelompok besar dengan nilai sig (2-tailed) adalah 0,001 < 0,05 dan sesuai dengan dasar pengambilan keputusannya terdapat

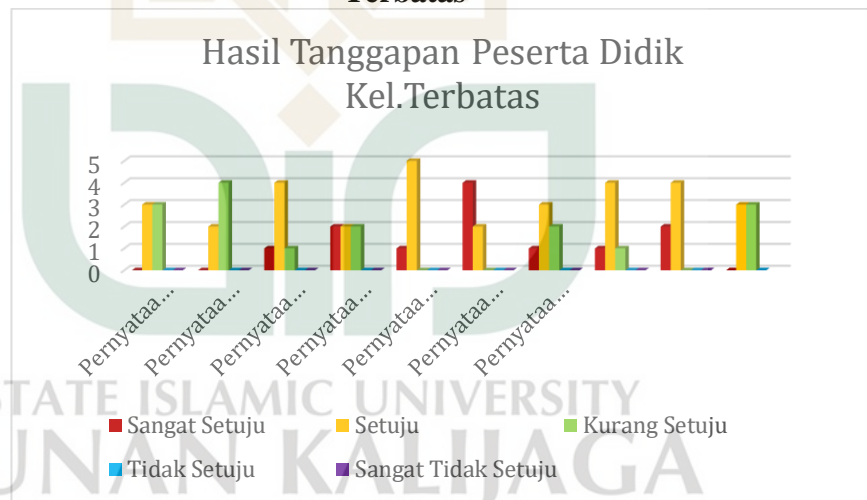
perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle*.

c. Analisis Hasil Tanggapan Peserta Didik

Analisis hasil tanggapan peserta didik ialah analisis terhadap penilaian media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* dalam uji coba skala terbatas maupun uji coba skala besar. Adapun hasil analisis tanggapan peserta didik adalah sebagai berikut:

1) Uji Coba Kelompok Terbatas

**Gambar 4.10.1 Grafik Hasil Tanggapan Peserta Didik Kelompok Terbatas**



Hasil tanggapan peserta didik kelompok terbatas dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

a) *E-learning* berbasis *moodle* yakni *letsarabic.gnomio.com* sudah cukup interaktif. Pada pernyataan/indikator satu dari keenam peserta didik 3 menjawab “Setuju” dan 3 menjawab “kurang

- setuju” dengan jumlah nilai 21 dan rata-rata skor 3,5 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.
- b) Interaksi peserta didik dalam menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* yakni *letsarabic.gnomio.com* mudah. Pada pernyataan/indikator dua dari keenam peserta didik 2 menjawab “Setuju” dan 4 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 20 dan rata-rata skor 3,33 tergolong dalam kategori “Kurang setuju/Cukup”.
- c) Peserta didik dapat mempelajari materi bahasa Arab di *website* tersebut. Pada pernyataan/indikator tiga dari keenam peserta didik 1 menjawab “Sangat setuju”, 4 menjawab “Setuju” dan 1 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 24 dan rata-rata skor 4 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.
- d) Produk media pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* mudah untuk dioperasikan. Pada pernyataan/indikator empat dari keenam peserta didik 2 menjawab “Sangat setuju”, 2 menjawab “Setuju” dan 2 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 24 dan rata-rata skor 4 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.
- e) Menu dan fitur pada produk *letsarabic.gnomio.com* sudah cukup lengkap. Pada pernyataan/indikator lima dari keenam peserta didik 1 menjawab “Sangat setuju” dan 5 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 25 dan rata-rata skor 4,17 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.

- f) Materinya bervariasi dan lengkap. Pada pernyataan/indikator enam dari keenam peserta didik 4 menjawab “Sangat setuju” dan 2 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 28 dan rata-rata skor 4,67 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/Sangat baik”.
- g) Peserta didik dapat memahami isi *web* pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* secara keseluruhan. Pada pernyataan/indikator tujuh dari keenam peserta didik 1 menjawab “Sangat setuju”, 3 menjawab “Setuju” dan 2 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 23 dan rata-rata skor 3,83 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.
- h) Peserta didik setuju apabila media *letsarabic.gnomio.com* ini diterapkan pada materi lain. Pada pernyataan/indikator delapan dari keenam peserta didik 1 menjawab “Sangat setuju”, 4 menjawab “Setuju” dan 1 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 24 dan rata-rata skor 4 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.
- i) Tampilan isi media pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* cukup menarik dan membangkitkan minat peserta didik. Pada pernyataan/indikator sembilan dari keenam peserta didik 2 menjawab “Sangat setuju” dan 4 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 26 dan rata-rata skor 4,33 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/Sangat baik”.



j) Media pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* dapat dijadikan alternatif pembelajaran secara daring dan juga sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran di MA Plus Manba'ul Adhim. Pada pernyataan/indikator sepuluh dari keenam peserta didik 3 menjawab “Setuju” dan 3 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 21 dan rata-rata skor 3,5 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.

**Tabel 4.14 Persentase Hasil Tanggapan Peserta Didik Kelompok Terbatas**

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	12	20%
Baik	32	53,3%
Cukup Baik	16	26,7%
Kurang	-	0%
Sangat Kurang	-	0%
<b>Jumlah</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

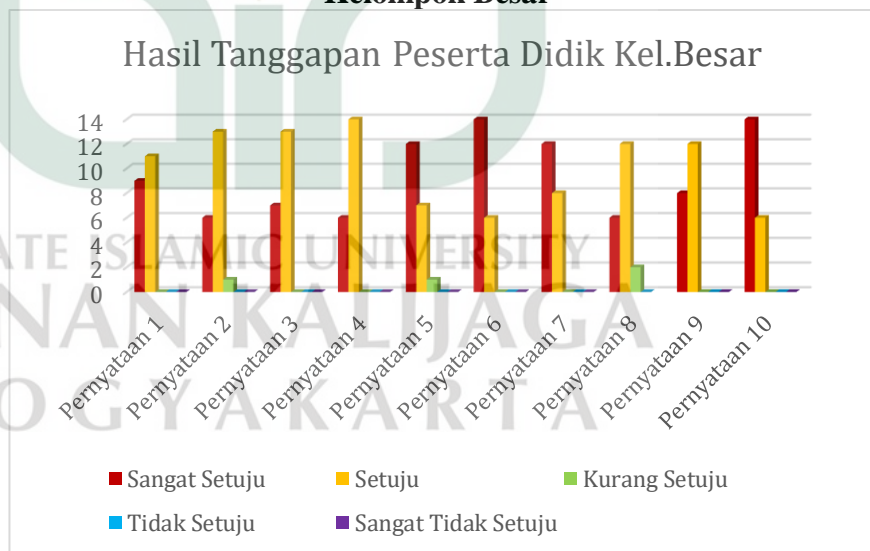
Hasil tanggapan enam peserta didik kelompok terbatas MA Plus Manba'ul Adhim terhadap kelayakan produk yang dikembangkan memiliki jumlah 236 dengan rata-rata skor 3,93 dan skor ini termasuk dalam kategori “Setuju/baik”.

Angket tanggapan peserta didik juga memuat pertanyaan tentang materi apa saja yang cocok dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *moodle*

*letsarabic.gnomio.com*. Peserta didik hanya perlu mencentang salah satu atau salah dua dari keenam item. Adapun persentase hasil tanggapan dari 6 peserta didik kelompok terbatas adalah mufradat sebanyak 83,3%, istima' sebanyak 100%, qira'ah sebanyak 100%, qowaid sebanyak 100%, kalam sebanyak 50% dan kitabah sebanyak 66,7%. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel .... Berdasarkan hasil dari tanggapan 6 peserta didik tersebut lebih dari 50% memilih keenam item jenis pembelajaran Bahasa Arab yang cocok dilakukan dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *moodle letsarabic.gnomio.com*.

## 2) Uji Coba Kelompok Besar

**Gambar 4.10.1 Grafik Hasil Tanggapan Peserta Didik Kelompok Besar**



Hasil tanggapan peserta didik kelompok terbatas dipaparkan secara rinci sebagai berikut:

- a) *E-learning* berbasis *moodle* yakni *letsarabic.gnomio.com* sudah cukup interaktif. Pada pernyataan/indikator satu dari kedua puluh peserta didik 9 menjawab “Sangat Setuju” dan 11 menjawab “setuju” dengan jumlah nilai 89 dan rata-rata skor 4,45 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/sangat baik”.
- b) Interaksi peserta didik dalam menggunakan *e-learning* berbasis *moodle* yakni *letsarabic.gnomio.com* mudah. Pada pernyataan/indikator dua dari kedua puluh peserta didik 6 menjawab “sangat setuju”, 13 menjawab “Setuju” dan 1 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 85 dan rata-rata skor 4,25 tergolong dalam kategori “sangat setuju/ sangat baik”.
- c) Peserta didik dapat mempelajari materi bahasa Arab di *website* tersebut. Pada pernyataan/indikator tiga dari kedua puluh peserta didik 7 menjawab “Sangat setuju” dan 134 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 87 dan rata-rata skor 4,35 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/sangat baik”.
- d) Produk media pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* mudah untuk dioperasikan. Pada pernyataan/indikator empat dari kedua puluh peserta didik 6 menjawab “Sangat setuju” dan 14 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 86 dan rata-rata skor 4,3 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/sangat baik”.
- e) Menu dan fitur pada produk *letsarabic.gnomio.com* sudah cukup lengkap. Pada pernyataan/indikator lima dari kedua puluh peserta

didik 12 menjawab “Sangat setuju” dan 7 menjawab “Setuju” dan 1 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 91 dan rata-rata skor 4,55 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/sangat baik”.

f) Materinya bervariasi dan lengkap. Pada pernyataan/indikator enam dari keduapuluh peserta didik 14 menjawab “Sangat setuju” dan 6 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 94 dan rata-rata skor 4,7 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/Sangat baik”.

g) Peserta didik dapat memahami isi *web* pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* secara keseluruhan. Pada pernyataan/indikator tujuh dari keduapuluh peserta didik 12 menjawab “Sangat setuju” dan 8 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 92 dan rata-rata skor 4,46 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/sangat baik”.

h) Peserta didik setuju apabila media *letsarabic.gnomio.com* ini diterapkan pada materi lain. Pada pernyataan/indikator delapan dari keduapuluh peserta didik 6 menjawab “Sangat setuju”, 12 menjawab “Setuju” dan 2 menjawab “kurang setuju” dengan jumlah nilai 84 dan rata-rata skor 4,2 tergolong dalam kategori “Setuju/Baik”.

i) Tampilan isi media pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* cukup menarik dan membangkitkan minat peserta didik. Pada pernyataan/indikator sembilan dari keduapuluh peserta didik 8 menjawab “Sangat setuju” dan 12 menjawab “Setuju” dengan

jumlah nilai 88 dan rata-rata skor 4,4 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/Sangat baik”.

j) Media pembelajaran *letsarabic.gnomio.com* dapat dijadikan alternatif pembelajaran secara daring dan juga sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran di MA Plus Manba’ul Adhim. Pada pernyataan/indikator sepuluh dari keenam peserta didik 14 menjawab “Sangat setuju” dan 6 menjawab “Setuju” dengan jumlah nilai 94 dan rata-rata skor 4,7 tergolong dalam kategori “Sangat setuju/sangat baik”.

**Tabel 4.15 Persentase Hasil Tanggapan Peserta Didik Kelompok Besar**

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	94	47%
Baik	102	51%
Cukup Baik	4	2%
Kurang	-	0%
Sangat Kurang	-	0%
<b>Jumlah</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

Hasil tanggapan enam peserta didik kelompok besar MA Plus Manba’ul Adhim terhadap kelayakan produk yang dikembangkan memiliki jumlah 890 dengan rata-rata skor 4,45 dan skor ini termasuk dalam kategori “Sangat setuju/sangat baik”.

Angket tanggapan peserta didik juga memuat pertanyaan tentang materi apa saja yang cocok dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *moodle letsarabic.gnomio.com*. Peserta didik hanya perlu mencentang salah satu atau salah dua dari keenam item. Adapun persentase hasil tanggapan dari peserta didik kelompok besar dengan jumlah 20 adalah mufradat sebanyak 65%, istima' sebanyak 65%, qira'ah sebanyak 90%, qowaid sebanyak 80%, kalam sebanyak 65% dan kitabah sebanyak 60%. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel .... Berdasarkan hasil dari tanggapan 20 peserta didik tersebut lebih dari 50% memilih keenam item jenis pembelajaran Bahasa Arab yang cocok dilakukan dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *moodle letsarabic.gnomio.com*.

## **B. Pembahasan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah produk dalam bentuk media pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle*. Produk tersebut dihasilkan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangannya yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini menggunakan jenis data penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada pendidik dan peserta didik serta beberapa pihak terkait. Adapun untuk data kuantitatifnya diperoleh

dari hasil angket validasi ahli, angket tanggapan dan juga hasil tes kemampuan peserta didik.

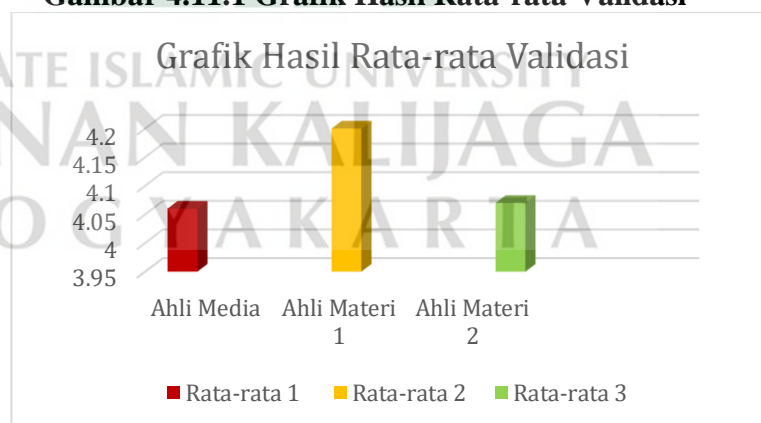
Penelitian diawali dengan tahap analisis untuk memperoleh data. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menganalisis isi. Peneliti mengkaji tentang masalah yang terjadi untuk mengumpulkan data dari beberapa sumber, literatur dan penelitian terdahulu. Kemudian mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi pada peserta didik di lingkungan pembelajaran Bahasa Arab. Kemudian ditemukan masalah tentang suatu hasil belajar peserta didik dan kegiatan belajar mengajar yang mengalami kendala disebabkan adanya pandemi covid-19. Setelah itu, dengan analisi kebutuhan peneliti mengetahui bahwa peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara mudah dan menarik. Namun, media pembelajaran juga harus dipadukan dengan metode dan model pembelajarannya secara tepat. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis online agar dapat diakses kapan pun dan dimana saja yaitu *E-learning* berbasis *Moodle* dengan alamat urlnya adalah <https://letsarabic.gnomio.com>. Media pembelajaran ini diharapkan nantinya dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik di era pandemi.

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan konsep desain *e-learning*. Disebut juga dengan rancangan desain sementara media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan *software LMS Moodle* dengan *database online* yaitu *gnomio*. Peneliti juga menyiapkan sejumlah aplikasi/*software* tambahan untuk

membuat desain media pembelajaran tersebut seperti *paint, canva, inshot, plotagon story, Microsoft Office, Mozilla Firefox, internet explorer* dan *Google chrome*. Untuk materi pembelajaran disajikan dari buku Bahasa Arab Kementerian Agama RI Kurikulum 2013 tahun 2020 sesuai dengan KI dan KD.

Setelah rancangan desain sementara terbentuk, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan yaitu dengan melakukan penilaian produk pengembangan oleh para ahli menggunakan angket validasi. Para ahli tersebut terdiri dari satu orang ahli media dan dua orang ahli materi. Hasil dari penilaian produk dapat dilihat pada tabel 4.3, 4.4 dan 4.5 hasil angket validasi. Rata-rata hasil validasi dari ketiga validator tersebut adalah 4,06 bernilai baik/layak, 4,2 bernilai sangat baik/sangat layak dan 4,07 bernilai baik/layak. Adapun untuk grafik hasil rata-rata penilaian produk dari ketiga validator tersebut adalah sebagai berikut:

**Gambar 4.11.1 Grafik Hasil Rata-rata Validasi**



Produk media pembelajaran yang telah melalui tahap pengembangan dan dapat dikatakan layak untuk dilakukan implementasi. Tahap implementasi adalah tahap uji coba produk kepada peserta didik. Pada tahap ini juga



dilakukan observasi, wawancara, pemberian angket tanggapan dan tes kemampuan peserta didik. Selanjutnya, peneliti melakukan tahap evaluasi dan peneliti mendapatkan hasil angket tanggapan peserta didik memiliki jumlah nilai 890 dengan rata-rata 4,45 dan dikategorikan sangat setuju/sangat layak. Kemudian untuk hasil observasi dan wawancara dapat diketahui media pembelajaran memiliki respon yang baik dari peserta didik. Peserta didik juga cukup antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Walaupun ada bebraa peserta didik yang kurang aktif. Namun, Sebagian besar dari peserta didik mengikuti dengan kondusif dan pembelajaran juga lebih menarik dan menyenangkan.

Produk pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* ini tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal ini dapat dilihat dari awal hingga akhir proses pengembangan dilakukan. Adapun kelebihanannya adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan
2. Peserta didik semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran
3. Solusi tepat belajar jarak jauh karena dapat dilakukan kapan pun dan dimana saja
4. Materi yang disajikan dapat bervariasi sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan
5. Memperjelas makna bahan pelajaran

Sedangkan untuk kekurangan *e-learning* berbasis *moodle* adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan jaringan internet yang memadai
2. Waktu yang dibutuhkan terbatas

Berdasarkan dari keseluruhan data tersebut *e-learning* berbasis *moodle* mendapat respon yang baik dari peserta didik. Media pembelajaran ini juga memiliki hasil yang baik dari hasil angket. Oleh karena itu, media pembelajaran *e-learning* berbasis *moodle* layak untuk dijadikan salah satu media pembelajaran baik secara daring atau luring. Kemudian diharapkan nantinya penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman para peserta didik terhadap bahasa Arab.

